

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Anak

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 (Hariwijawa dan Sukaca 11). Sedangkan menurut Sujiono (6) “Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan.”

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.

2.2. Pendidikan Karakter Anak

2.2.1. 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 (dalam Subiyantoro 103-104).

- a. Pertama, 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. Kedua, karakter integritas. Jika diartikan secara harafiah integritas berarti utuh, kata ini berasal dari kata integer. Melalui karakter integritas ini lahirnya kejujuran, konsistensi, teguh, terbuka, dan transparan.
- c. Ketiga, karakter sikap tenang. Sikap tenang dalam hal ini bukan berarti diam saja tidak bertindak apa-apa atau pasrah menerima keadaan yang sedang terjadi. Tetapi sikap tenang berarti kemampuan untuk mengendalikan emosi dan pikiran agar tetap stabil di dalam menghadapi persoalan-persoalan hidup.

- d. Keempat, Karakter disiplin diri. Sifat disiplin bukanlah sesuatu yang dapat diperoleh secara instan, tetapi melalui proses yang panjang dan seringkali tidak mudah. Disiplin merupakan kemampuan individu menahan keinginan untuk segera mencapai apa yang diinginkan/memuaskan karena diperlukan perjuangan untuk mencapainya.
- e. Kelima, karakter daya tahan. Menurut pemahaman umum ada banyak pengertian karakter yang berkaitan dengan daya tahan seperti ketekunan, kesabaran, keuletan, pantang menyerah, dan lain-lain. Namun pada dasarnya 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. Keenam, 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.

2.2.2. Penerapan Pendidikan Karakter Anak

Menurut Fitri, dalam melaksanakan pendidikan karakter pada anak tidak dapat dilakukan secara instan. Diperlukan proses yang cukup panjang dalam menanamkan nilai karakter yang baik pada anak agar nilai-nilai tersebut melekat pada pribadi anak dan dibawa hingga dewasa kelak. Dalam penerapannya terdapat 4 tahapan (dalam Soetantyo 49):

a. Tahap Sosialisasi

Anak disadarkan dan diperkenalkan tentang nilai-nilai karakter yang baik disertai dengan contoh-contoh nyata. Penyampaian nilai karakter ini dapat dilakukan melalui bercerita, bermain drama, berdiskusi, menonton video tokoh berkarakter baik, dan lain sebagainya.

b. Tahap Internalisasi

Pada tahap ini apa yang telah ditangkap dan dipelajari anak melalui karakter atau tokoh panutannya mulai ditanamkan di dalam pribadi anak. Anak dapat merefleksikan nilai baik apa yang sebaiknya dijadikannya prinsip.

c. Tahap Pembiasaan

Anak mulai diperhadapkan dengan permasalahan-permasalahan di lingkungan hidupnya yang memaksa anak untuk terus mempraktekkan nilai karakter yang baik dalam kehidupannya secara berkelanjutan.

d. Tahap Pemberdayaan

Pada tahap ini nilai karakter yang dipelajari anak telah menjadi kebiasaan yang dilakukannya secara konsisten dan terus menerus.

2.3. Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan salah satu bentuk warisan budaya yang diwariskan oleh nenek moyang suatu bangsa, dimana cerita rakyat merupakan hasil dari perumusan nilai-nilai akal budi dan daya pikir nenek moyang suatu bangsa pada masa lampau.

Dananjaja berpendapat bahwa “Cerita rakyat adalah ekspresi budaya suatu daerah atau bangsa yang berhubungan dengan aspek-aspek kehidupan terutama ajaran tentang nilai-nilai sosial dan moral masyarakat yang dianut oleh masyarakat daerah atau bangsa tersebut” (dalam Subiyantoro 108).

Sedangkan jika dilihat dari cara penyebarannya, menurut Dananjaja “Cerita rakyat merupakan suatu warisan budaya berbentuk karya sastra lisan yang lahir di tengah masyarakat tradisional dan mengalami perkembangan dan disebarkan dengan konten yang relatif tetap dalam waktu yang cukup lama” (dalam Firdaus dan Manaf para. 1).

2.3.1. Ciri-ciri Cerita Rakyat

Dananjaya menjelaskan bahwa pada dasarnya cerita rakyat memiliki ciri-ciri sebagai berikut (dalam M. Firdaus, Hasnah Faizah, dan Ngusman Abdul Manaf 49):

- a. Penyebaran dan pewarisannya biasanya dilakukan secara lisan.
- b. Folklor bersifat tradisional disebarkan dalam bentuk relatif tetap dan standar.

- c. Folklor ada (*exist*) dalam versi-versi bahkan varian-varian yang berbeda, karena penyebarannya dari mulut ke mulut.
- d. Folklor bersifat anonim.
- e. Folklor biasanya mempunyai bentuk berumus atau berpola.
- f. Folklor mempunyai kegunaan dalam kolektif.
- g. Folklor bersifat prologis, yaitu mempunyai logika sendiri yang tidak sesuai dengan logika umum.
- h. Folklor menjadi milik bersama dari kolektif tertentu.
- i. Folklor bersifat polos dan lugu.

2.3.2. 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 (dalam Subiyantoro 108):

- a. Mitos (*myth*) merupakan 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*) adalah 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 merupakan cerita rakyat yang dianggap oleh masyarakat tidak pernah benar-benar terjadi dan tidak terikat oleh waktu dan tempat.

2.3.3. Penanaman Karakter Dalam Cerita Rakyat Pada Anak

Di dalam menanamkan pendidikan karakter melalui cerita rakyat kepada anak terdapat hal yang perlu diperhatikan agar penyampaian dapat berlangsung dengan efektif. Terdapat beberapa alasan yang terkait yakni:

- a. Menurut Lesley Britton, pada masa kanak-kanak, anak mudah sekali mempelajari dan menangkap berbagai macam informasi yang ada di sekitarnya dan seringkali informasi-informasi yang diserapnya tanpa dipilah-pilah dengan pikiran rasional tersebut mendarah daging pada pikiran anak (dalam Subiyantoro 110).
- b. Menurut Suyadi, pada masa anak-anak tersebut otak rasional anak belum dapat berpikir kritis secara sempurna, itu sebabnya anak banyak menyerap informasi yang diberikan tanpa memikirkan apakah informasi tersebut dapat dikatakan logis secara rasional atau tidak dan informasi yang ditangkap tersebut mudah dipercayai anak (dalam Subiyantoro 110).
- c. Adanya aktivitas berulang-ulang yang dilakukan sehingga secara tidak sadar menjadi kebiasaan yang tertanam kuat (Subiyantoro 111).
- d. Orang tua pada umumnya cenderung menceritakan sebuah dongeng / cerita sebelum anak tidur dimana kondisi otak anak sedang relaks, hal ini menyebabkan otak mampu menerima banyak informasi, dalam hal ini nilai-nilai karakter yang terkandung dalam cerita rakyat, dengan baik (Subiyantoro 111).

2.3.4. Cerita Rakyat Untuk Pembelajaran Karakter Anak

Terdapat beberapa macam cerita rakyat yang didalamnya kaya akan nilai moral yang sangat baik untuk pembelajaran karakter dasar kepada anak, terutama dalam mengajarkan tentang nilai karakter yang baik yang patut diajarkan dan dibiasakan dalam kehidupan sehari-hari seperti tentang integritas, disiplin diri, keberanian, dan daya tahan dalam menghadapi persoalan hidup. Cerita rakyat ini tersebar di berbagai provinsi di Indonesia.

2.3.4.1. Banta Barensyah

Cerita rakyat ini berasal dari Aceh, menceritakan tentang janda miskin dan anaknya bernama Banta Barensyah. Sebenarnya ibu Barensyah memiliki saudara yang kaya raya bernama Jakub namun ia begitu tamak dan sombong.

Ada sebuah negeri dekat dengan tempat tinggal Barensyah yang dipimpin oleh raja yang adil dan bijaksana, beliau memiliki seorang putri yang sangat

cantik jelita bernama Putri Terus Mata. Putri ini bersedia menikah asalkan pria yang akan melamarnya dapat membawakan pakaian dari emas dan sausa. Kabar ini terdengar oleh Barensyah. Niat dan maksud Barensyah ini kemudian didukung oleh ibunya. Hanya dengan berbekalkan doa, daun talas, dan sebuah seruling berangkat ke rumah pamannya untuk menumpang kapal Jakub. Di tengah perjalanan Barensyah turun dari kapal menaiki daun talas ajaib. Paman Jakub senang saja karena ia pikir Barensyah akan mati di tengah lautan.

Akhirnya Barensyah tiba di negeri ajaib yang ditujunya untuk mencari tukang tenun. Si Pandai Tenun tahu bahwa Barensyah adalah orang miskin dan mempertanyakan bagaimana ia akan membayar hasil tenun. Sebagai gantinya Barensyah menyanyikan lagu hingga Pandai Tenun merasa puas, barulah ia dipersilahkan memilih pakaian yang sudah ditenun. Diantara sekian banyak tetapi tidak ada yang seperti dicari Barensyah, hingga ia mencari pada Pandai Tenun ketujuh barulah ia menemukan pakaian emas yang dicarinya.

Dengan hati riang Barensyah berlayar kembali dengan daun talas, di tengah perjalanan ia kembali bertemu dengan kapal paman Jakub. Pamannya melihat pakaian emas tersebut lalu segera merebutnya dari Barensyah karena ia ingin menikahi Putri Terus Mata. Kemudian Barensyah dilempar ke laut dan terdampar di tepi pantai, untungnya ada sepasang suami-istri baik hati yang menolong merawatnya hingga sehat kembali. Setelah itu Barensyah pulang ke kampung halamannya dan mendengar kabar dari ibunya bahwa paman Jakub akan segera menikah sore itu juga, ia bergegas menghadap raja. Setibanya di sana ada seekor elang dari udara yang berkata bahwa baju itu bukan milik Jakub tetapi milik Barensyah. Setelah kebenaran terungkap, Barensyah menikah dengan Putri Terus Mata dan hidup berbahagia (Rahimsyah 136-141).

Nilai moral yang terkandung dalam cerita ini mengajarkan untuk bekerja dan berusaha keras dalam mencapai impian, tidak lupa dengan sikap rendah hati, ulet, dan tekun. Selain itu kesombongan dan keserakahan selalu berujung pada kehancuran.

2.3.4.2. Putra Mahkota

Cerita ini berasal dari Aceh. Ada sebuah kerajaan bernama Negeri Alas yang dipimpin oleh raja yang adil dan bijaksana, namun raja belum memiliki anak, sedangkan saudaranya telah memiliki anak. Permaisuri pun merasa sedih karena ia tak kunjung memiliki anak. Suatu hari raja bernadzar biarlah ia meninggal sebelum sempat menikmati sebagai ayah asalkan ia memperoleh seorang anak laki-laki. Tak lama kemudian permaisuri pun mengandung hingga tiba saatnya untuk melahirkan. Permaisuri melahirkan seorang anak laki-laki yang kemudian diberi nama Amat Mude. Beberapa bulan kemudian raja mulai menjadi sakit-sakitan, ia teringat akan nadzarnya dulu. Sakit yang diderita raja semakin parah hingga akhirnya ia wafat dan digantikan oleh paman Amat Mude karena waktu itu Amat Mude masih sangat kecil. Karena paman Amat Mude ini tidak mau kekuasaan takhtanya terancam sehingga ia kemudian membuang permaisuri dan Amat Mude ke hutan belantara.

Amat Mude bertumbuh besar hingga berusia 8 tahun ia sudah dapat memancing ikan. Ibunya sangat bangga padanya sebab hasil pancingannya berupa ikan-ikan yang dapat digunakan untuk makan sehari-hari dan masih ada sisa yang dapat dijual ke pasar. Suatu ketika permaisuri bertemu dengan salah seorang saudagar yang dulunya merupakan teman sang raja dahulu. Permaisuri dan Amat Mude diajak singgah ke rumah saudagar itu, permaisuri menceritakan semua peristiwa yang dialaminya kepada saudagar itu. Ketika istri saudagar hendak memotong perut ikan, pisau yang digunakannya tidak dapat memotongnya, setelah itu barulah diketahui bahwa dalam perut ikan terdapat telur emas.

Seperti biasa Amat Mude sering memancing ikan dan pelan-pelan permaisuri menyimpan telur-telur emas itu. Suatu saat mereka kemudian dapat membuat rumah yang baru dan bersih dan menjadi kaya raya. Berita ini terdengar hingga pada Raja Muda, segera ia memanggil Amat Mude yang sudah dewasa untuk menghadap kepadanya. Raja memerintahkan untuk mencari sebuah kelapa gading untuk mengobati istrinya yang sedang sakit, jika Amat Mude tidak berhasil maka ia akan dihukum mati. Amat Mude menyanggupi titah raja tersebut, untuk mencapai pulau tempat kelapa gading itu berada ia ditolong oleh ikan besar bernama Silenggang Raye.

Sampai di pulau itu Amat Mude memetik buah kelapa gading dengan disaksikan oleh putri Niwer Gading. Sang Putri mengatakan barang siapa yang berhasil memetik buah kelapa gading akan menjadi suaminya. Pada hari yang sudah ditentukan keduanya menikah, setelah itu Amat Mude kembali kepada Raja Muda untuk menunaikan tugasnya. Raja kemudian menjadi sadar akan perbuatan curang yang telah dilakukannya setelah melihat perbuatan baik dari Amat Mude padahal dulu ia sudah membuangnya ke hutan. Akhirnya setelah berunding dengan permaisuri Amat Mude dinobatkan menjadi raja (Rahimsyah 45-50).

Cerita rakyat ini mengajarkan untuk tetap bertahan dalam menghadapi berbagai persoalan dalam kehidupan karena pertolongan pasti akan segera datang. Selain itu perbuatan jahat hendaknya tidak dibalas juga dengan perbuatan jahat, tetapi balaslah dengan perbuatan baik dan pengampunan. Perbuatan curang suatu saat nanti pasti akan terbongkar.

2.3.4.3. Bawang Merah Bawang Putih

Cerita rakyat ini berasal dari daerah Riau. Bawang Merah Bawang Putih ini berasal dari Riau yang menceritakan sebuah keluarga yang terdiri dari ayah, ibu, dan Bawang Putih. Suatu hari Ibu Bawang Putih meninggal karena sakit, tak lama kemudian ayahnya menikah dengan Mbok Rondo yang telah memiliki anak bernama Bawang Merah. Tak lama kemudian kini ayahnya yang meninggal dunia karena sakit, sejak itulah ibu dan saudara tiri Bawang Putih semakin semena-mena dan bersikap jahat kepadanya.

Suatu hari Bawang Putih disuruh ibu tirinya untuk mencuci pakaian di sungai tetapi secara tidak sengaja pakaian tersebut hanyut, ibu tirinya sangat marah dan menyuruh Bawang Putih untuk mencarinya sampai ditemukan, jika tidak ia tidak diperbolehkan pulang. Dengan sedih Bawang Putih terus mencari pakaian yang hanyut tersebut hingga ia bertemu dengan seorang nenek yang tinggal di rumah dekat sungai. Sang nenek mengajak Bawang Putih tinggal beberapa saat di rumahnya, sehari-hari dengan rajin Bawang Putih membantu pekerjaan rumah sang nenek. Ketika hendak pulang Bawang Putih diminta untuk membawa semangka pemberian nenek, ia pun memilih semangka yang kecil. Alangkah terkejutnya ketika ia membelah semangka kecil tersebut di rumahnya,

ternyata isinya berbagai macam perhiasan dan emas. Ibu dan saudara tirinya yang serakah kemudian berniat untuk melakukan hal yang sama seperti Bawang Putih dengan harapan akan mendapatkan harta yang banyak. Bawang Merah pun melakukan hal yang sama dan bertemu dengan sang nenek juga, tetapi Bawang Merah bersikap tidak sopan dan justru malas-malasan. Ketika hendak pulang Bawang Merah meminta semangka kepada sang nenek dan memilih semangka yang besar. Ketika dibelahnya semangka itu setibanya di rumah, ternyata semangka itu berisi ular berbisa dan kalajengking yang langsung menerkam ibu tiri dan Bawang Merah (*Cerita Rakyat Nusantara* 3-12).

Nilai moral yang terkandung di dalam cerita ini yakni mengajarkan kepada anak untuk tidak membalas kejahatan dengan kejahatan melainkan dengan sabar menghadapi persoalan, selain itu juga mengajarkan untuk tetap mengasihi anak atau orang tua sendiri walaupun bukan orang tua atau anak kandung. Nilai lain yang diajarkan yaitu tentang perbuatan keserakahan, iri hati, dan kejahatan suatu saat akan dibalaskan kepada mereka yang melakukannya.

2.3.4.4. Gara-gara Main Gasing

Cerita ini berasal dari daerah Riau. Dahulu kala ada sebuah kerajaan bernama kerajaan Tiangkerarasan yang dipimpin oleh raja yang bijaksana. Raja telah memiliki beberapa putra dan putri dari seorang permaisuri yang cantik jelita. Suatu hari ketika berjalan-jalan raja bertemu dengan seorang gadis yang cantik jelita, memiliki perangai yang lembut serta tutur kata yang halus. Raja jatuh hati dan kemudian menjadikan gadis itu sebagai selirnya, hal ini diikuti dengan rasa benci dari permaisuri dan anak-anak raja, kebencian itu memuncak ketika mereka mengetahui bahwa selir raja tersebut kini sedang mengandung. Dorongan dari permaisuri dan anak-anaknya untuk menyingkirkan selir raja semakin kuat. Suatu ketika raja mengajak selirnya berjalan-jalan di hutan, keduanya menyusuri sungai yang besar dengan sebuah perahu. Tiba-tiba raja mendorong selirnya sehingga hanyut ke hilir sungai. Istri muda ini kemudian ditolong oleh seorang pengail.

Bulan berganti bulan, tahun berganti tahun, putra raja yang lahir dari istri muda tersebut telah beranjak remaja, ia dinamakan Aji Bonar. Kegemaran pemuda itu yakni bermain gasing dan mengail, sampai-sampai ia menjadi sangat

ahli dalam memainkan gasing. Aji Bonar merupakan pemuda yang rajin dan tekun sehingga menjadi terampil dan ahli dalam bidangnya. Suatu hari ia pergi ke negeri Tiangkerarasan untuk bermain gasing dengan putra raja, ia memenangkan permainan dan pulang membawa taruhan putra raja berupa ayam jago. Putra raja semakin penasaran dengan Aji Bonar sehingga ia berkali-kali melawan Aji Bonar namun tetap berakhir kalah. Hal ini tidak membuatnya jera, putra raja selalu ingin mendapatkan segala sesuatu dengan mudah tanpa usaha keras. Ia tidak pernah serius mempelajari sesuatu seperti Aji Bonar. Putra raja mengundang ahli bermain gasing ke istana dan belajar kepadanya sampai dianggapnya benar-benar mahir. Namun ada pepatah mengatakan “belajar sewaktu kecil bagaikan mengukir di atas batu, belajar di masa dewasa bagaikan mengukir di atas air”. Kemudian putra raja kembali menantang Aji Bonar dengan taruhan seluruh negeri beserta isinya kepada Aji Bonar, tetapi jika Aji Bonar kalah maka ia harus mengembalikan seluruh hasil kemenangannya, namun pertandingan ini berakhir dengan kemenangan Aji Bonar. Raja sangat kecewa dan malu putra yang disayanginya tega menggadaikannya, sedangkan putra yang dulu dibuangnya kini menjadi raja. Karena kebaikan hati Aji Bonar, ia meminta agar raja tetap tinggal di istana, tetapi raja tua sangat malu dan lebih memilih tinggal di luar istana (Rahimsyah 51-56).

Cerita ini mengajarkan untuk setiap orang mengasah kemampuan yang dimilikinya sengan sungguh-sungguh, tekun, dan rajin agar kelak dapat berguna di dalam kehidupannya, orang yang tidak mau berusaha keras akan kalah dengan orang yang tekun berjuang dengan gigih.

2.3.4.5.Si Rambun yang Berbakti

Cerita ini berasal dari daerah Sumatra Barat. Dahulu ada seorang gadis cantik jelita bernama Lindung Bulan, banyak sekali pemuda dan pangeran yang ingin mempersuntingnya, tetapi ia justru menerima seorang pemuda sederhana karena ia berbudi pekerti baik. Mereka kemudian dikarunai 2 orang anak laki-laki dan perempuan bernama Rambun Pamenan dan Reno Pinang. Kebahagiaan itu tidak berlangsung lama karena ayah mereka kemudian meninggal.

Beberapa bulan kemudian sudah banyak yang ingin melamar Lindung Bulan, namun ia memutuskan untuk menumpahkan segala kasih sayangnya

kepada anak-anaknya saja. Kabar ini didengar oleh Raja Angek Garang yang terkenal kejam, ia ingin memperistri Lindung Bulan tetapi lamarannya tetap tidak diterima oleh Lindung Bulan. Karena menolak menikah dengan raja, Lindung Bulan diculik paksa dan dimasukkan ke dalam penjara, kedua anaknya kini menjadi yatim piatu.

Suatu hari Rambun pergi mencari balam (burung tekukur) dan bertemu dengan seorang pemburu yang kemudian dari pemburu inilah ia mengetahui bahwa ibunya bertahun-tahun ditawan oleh raja. Sejak saat itu Rambun belajar silat dan menuntut ilmu untuk membebaskan ibunya. Hingga harinya tiba Rambun mulai melakukan perjalanan masuk ke dalam hutan, kemudian ia bertemu dengan seorang pemilik ladang, ia diberitahu bahwa ia berjalan menuju arah yang salah. Pemilik ladang ini dengan senang hati mengizinkan Rambun untuk tinggal beberapa saat di rumahnya, Rambun pun turut membantu pemilik ladang dalam mengelola ladangnya. Saat Rambun akan melanjutkan perjalanan ia diberi tongkat Manau Sungsang yang ternyata merupakan tongkat sakti. Ia pun melakukan perjalanan dengan berbagai rintangan dilaluinya hingga tiba di sebuah dusun. Karena perutnya yang lapar ia kemudian menghampiri kedai nasi (lepau) untuk meminta makan pada pemilik kedai, sebagai gantinya Rambun bekerja keras untuk pemilik kedai tersebut. Di sela-sela waktu luang ia sesekali pergi ke negeri Raja Angek Garang untuk mempelajari seluk beluk negeri itu. Akhirnya setelah seluruh pekerjaan Rambun selesai, ia berpamitan pada pemilik kedai untuk pergi menyelamatkan ibunya. Ia harus berhadapan dengan 7 hulubalang dan orang kepercayaan Raja Angek Garang. Dengan cekatan ia dapat mengalahkan mereka dengan bantuan tongkat sakti yang dimilikinya, hingga akhirnya ia harus berhadapan dengan Raja Angek Garang sendiri dan berakhir dengan kemenangannya. Rambun segera menyelamatkan Lindung Bulan dalam penjara. Setelah Raja Angek Garang wafat, rakyat meminta Rambun untuk menjadi raja, tetapi ia menolak karena ia tidak mau menjadi raja di negeri asing, selain itu tujuannya hanyalah untuk berbakti kepada ibunya dan membebaskannya dari tawanan raja. Ketiganya kemudian hidup bahagia bersama (Rahimsyah 51-56).

Cerita rakyat ini mengajarkan segala persoalan yang datang pasti dapat diatasi asalkan tidak menyerah dan terus berusaha dengan ulet dan tekun.

Walaupun harus menghadapi berbagai rintangan tetapi kita harus tetap melangkah maju dengan berani. Selain itu orang tua telah banyak melakukan pengorbanan bagi kita, hendaknya kita tidak lupa untuk berbakti kepada mereka.

2.3.4.6.Ular N'Daung

Cerita ini berasal dari daerah Bengkulu. Alkisah, di Bengkulu hiduplah seorang janda tua dan 3 anaknya. Mereka hidup sangat miskin dan hanya berjualan apel dari hasil kebun belakang rumah. Suatu hari ibu mereka jatuh sakit dan tak kunjung sembuh, sang ibu merasa seolah-olah hidupnya tak akan lama lagi. Ketiga anaknya tetap mengusahakan kesembuhan ibunya dengan mendatangkan orang pintar, namun ternyata orang pintar itu tidak mampu mengobati. Orang pintar itu berkata bahwa ibu mereka hanya dapat sembuh jika diberikat obat khusus dengan cara memasak dedaunan hutan menggunakan bara gaib dari puncak gunung. Anak sulung dan anak kedua tidak berani kesana karena mereka takut pada ular gaib yang akan menerkam mereka. Dengan berani dan harapan untuk menyembuhkan ibunya, si bungsu pergi ke puncak gunung tanpa ditemani siapapun. Setibanya di sana ia kemudian dikejutkan dengan kemunculan ular sakti, walau demikian ia tetap memberanikan diri untuk bertanya apakah ular sakti tersebut memberikan satu saja bara gaib untuk mengobati ibunya yang sakit keras. Ular sakti bersedia asalkan si bungsu bersedia menjadi istrinya, tanpa berpikir panjang si bungsu langsung menyanggupi. Ia segera pulang membawa bara gaib dan membuat obat khusus untuk ibunya. Sejak itu kesehatan ibunya semakin membaik.

Keesokan paginya si bungsu berniat kembali menemui ular sakti untuk menepati janjinya, namun ia baru tiba ketika hari sudah malam. Betapa terkejutnya si bungsi mendapati ular sakti itu sebenarnya adalah kesatria yang sangat tampan. Kesatria itu kemudian menceritakan bahwa ketika pagi hari ia akan berwujud ular karena ia dikutuk oleh pamannya karena pamannya tidak ingin ia jadi raja. Jalan satu-satunya agar ia terbebas dari kutukan itu hanya dengan membakar kulit ular, namun si bungsu tidak tega melakukannya tetapi ia menepati janji untuk menjadi istri kesatria tersebut.

Suatu hari si sulung dan adiknya ingin bertemu si bungsu, tetapi mereka malah mendapati seorang pangeran tampan. Mereka menduga-duga bahwa ular tersebut berubah menjadi pangeran yang tampan, dugaan mereka tidak salah. Mereka kemudian merencanakan sesuatu yang jahat bagi si bungsu dan suaminya karena tidak rela si bungsu mendapat kebahagiaan itu. Dengan sengaja mereka membakar kulit ular dengan harapan suaminya akan marah kepada si bungsu, justru sebaliknya Ular N'Daung menjadi terbebas dari kutukan pamannya dan hidup bahagia dengan si bungsu. Mereka dikaruniai seorang anak perempuan dan kemudian memboyong si bungsu dan keluarganya ke istana, namun kedua kakanya menolak karena mereka malu akan perbuatan yang telah dilakukannya (*Cerita Rakyat Nusantara* 33-42).

Nilai moral yang didapat dari cerita ini mengajarkan melakukan pengorbanan untuk orang tua dengan berani tidak akan berakhir sia-sia. Semua niat tulus dan kegigihan yang dilakukan pasti akan membuahkan hasil yang baik.

2.3.4.7. Lutung Kasarung

Cerita ini berasal dari Jawa Barat. Pasa zaman dahulu di Tanah Sunda ada sebuah kerajaan bernama Pasir Batang yang dipimpin oleh raja dan permaisuri. Mereka memiliki 7 orang anak perempuan yang semuanya cantik jelita. Anak sulung bernama Purbararang, ia sangatlah cantik tetapi memiliki sifat pongah, pemberang dan haus akan kekuasaan. Raja dan permaisuri merasa tidak berkenan menyerahkan takhta kerajaan ke dalam tangannya karena mereka berpikir di kemudian hari rakyatnyalah yang akan menderita. Putri kedua mereka bernama Purbalaras, ia sangat mengagumi sosok kakak sulungnya sehingga sifat mereka berdua mirip. Putri ketiga bernama Purbakencana, sesuai dengan namanya ia tampak berkilau bagaikan emas. Namun kegemarannya ialah hanya bercermin, ia begitu terpesona dengan perhiasan. Menurut penilaian raja dan permaisuri, putri ketiganya ini tidak sesuai kriteria untuk menjadi pewaris takhta. Putri keempat Purbaningrat, baginya abdi istana hanyalah bawahan yang harus melayani dirinya. Rakyat hanyalah orang-orang yang harus tunduk pada perintahnya, tentu saja sifat yang seperti ini menurut raja dan ratu bukanlah sosok pewaris takhta yang baik. Putri kelima bernama Purbajati, ia memiliki sifat periang dan cukup rendah hati,

tetapi ia merupakan pribadi yang malas belajar dan hanya ingin bersenang-senang. Walaupun raja dan permaisuri merasa lega karena putrinya ini cukup rendah hati, tetapi menurut mereka seorang pewaris takhta tidak cukup hanya demikian. Putri keenam bernama Purbasekar, ia sangat mencintai alam, bunga, dan kupu-kupu. Pikirannya terlampau lurus dan lugu, sedangkan menurut raja dan permaisuri sebagai pewaris takhta harus dapat menyusun strategi.

Tibalah pilihan raja dan permaisuri pada putri bungsu yang bernama Purbasari Ayuwangi. Sesuai dengan namanya ia merupakan pribadi yang memiliki kecantikan terpancar dari dalam hatinya walaupun kecantikannya tidak secantik kakak-kakaknya. Ia juga memiliki kecerdasan yang hanya dapat ditandingi oleh kakak sulungnya, tetapi kecerdasannya ini ditumbuhkan bersama dengan kerendahan hatinya.

Akhirnya raja dan permaisuri memutuskan untuk menyerahkan takhta kerajaan nantinya pada Purbasari, namun dikarenakan usianya yang masih sangat muda maka untuk sementara waktu takhta akan diserahkan kepada Purbararang hingga Purbasari cukup usia untuk mewarisi takhta kerajaan. Sebagai simbol pemegang kekuasaan maka cincin delima diserahkan kepada Purbararang.

Seperti yang telah diduga raja dan permaisuri sebelumnya, Purbararang memerintah dengan tangan besi, rakyat sangat menderita. Namun ketidakpuasan Purbararang yang hanya disertai takhta untuk sementara waktu membuatnya memiliki siasat untuk menyusun rencana diam-diam menyingkapkan adik bungsunya. Suatu malam ia masuk ke kamar Purbasari ketika ia sedang tertidur lelap dan mengoleskan getah nangka pada seluruh kulit Purbasari yang mengakibatkannya menjadi hitam dan buruk rupa. Keesokan paginya ketika Purbasari bangun ia terkejut melihat kulitnya, keenam kakaknya ikut gempar dan memanggil pengawal untuk menangkap makhluk mengerikan yang sejatinya adalah Purbasari. Dengan segera Purbasari melarikan diri ke hutan karena dikejar oleh para pengawal. Sesampainya di hutan barulah para pengawal itu menyadari bahwa yang mereka kejar-kejar selama ini adalah Putri Purbasari.

Purbasari memaafkan mereka dan kemudian memerintahkan untuk kembali, sedangkan ia sendiri terus melangkah memasuki hutan. Di dalam hutan Purbasari mengisi perutnya yang lapar dengan daun-daunan, ketika malam tiba ia

memanjat pohon dan tidur di ranting-rantingnya. Tetapi anehnya tidak ada satupun hewan buas yang mendekatinya. Pada hari yang ketiga ia telah sampai ke dalam hutan belantara dan mendapati ada sebuah gubuk tua di atas pohon dengan bau makanan yang lezat dari dalamnya. Karena perutnya yang sudah lapar ia kemudian bergegas menuju gubuk itu dan mendapati ada berbagai makanan lezat yang telah dihidangkan, tanpa pikir panjang ia segera menyantap semuanya. Lalu tak lama kemudian muncul seekor lutung buruk rupa yang menyapa Purbasari. Purbasari bukan ketakutan, justru ia merasa malu karena telah memakan yang ada hingga habis tanpa izin, ia justru meminta maaf. Tetapi si Lutung kemudian menjelaskan bahwa makanan itu memang dihidangkan untuknya. Setelahnya si lutung mengajak Purbasari untuk membasuh dirinya di suatu mata air. Selagi membasuh diri, si Lutung mengumpulkan dedaunan dan menyerahkannya pada Purbasari untuk ditumbuk, ajaibnya setiap tumbukan daun itu digosokkan lumuran hitam pada kulit Purbasari menghilang. Kini kecantikan Purbasari telah kembali seperti sediakala.

Ketika mereka kembali ke gubuk, Purbasari terheran-heran karena bangunan yang dulunya merupakan gubuk tua kini telah berubah menjadi istana megah dan indah, bahkan kemegahannya mengalahkan istana Pasir Batang. Istana tersebut ternyata merupakan persembahan dari Lutung untuk Purbasari karena ia memiliki kecantikan sejati, istana itu kemudian dinamai Istana Cupu Mandala Ayu. Purbasari mendirikan kerajaan baru didampingi oleh Lutung. Rakyat mereka yang pertama merupakan penduduk sekitar yang tinggal di daerah situ dan mereka diberi kewenangan untuk membuka lahan. Tanah tersebut kemudian diolah dan menghasilkan hasil panen yang melimpah. Kabar ini kemudian mulai tersebar hingga kerajaan Pasir Batang, banyak penduduknya yang hidup menderita di bawah pemerintahan Purbararang mulai memilih untuk pindah ke kerajaan baru yang damai dan sejahtera di bawah pimpinan Purbasari.

Purbararang yang mengetahui ini menjadi marah besar, rasa dendamnya kian membesar. Ia pun mengajak tunangannya, Pangeran Indrajaya untuk mulai menyusun rencana. Pangeran Indrajaya merupakan pemuda yang tampan namun hatinya juga dikuasai oleh rasa haus akan kekuasaan, menjadikan ia dan Ratu Purbararang pasangan yang sepadan. Mereka kemudian segera memanggil

pengawal untuk mengirimkan pesan kepada Purbasari, apabila mereka tidak berhasil membendung sungai Baranangsiang dalam satu malam, kerajaan Pasir Batang akan menyerang.

Pesan ini pun segera disampaikan kepada Purbasari dan Lutung. Awalnya Purbasari mengira kakaknya memberikan pesan bahwa ia merindukan adiknya, setekah mengetahui isi pesan yang sesungguhnya ia menjadi sedih karena dendam kakaknya ternyata tidak kunjung padam. Purbasari juga kebingungan karena ia tahu persis membendung sungai Barnangsiang dalam semalam bukanlah hal yang masuk akal. Lutung pun kemudian mengajak Purbasari untuk bersemedi semalam suntuk, dan ajaib sungai Baranangsiang tersebut terbendung.

Saat fajar menyingsing Ratu Purbararang dan Pangeran Indrajaya menuju ke sungai Baranangsiang mengharapkan sungai itu belum terbendung agar mereka dapat memperoleh alasan yang kuat untuk menghancurkan kerajaan Cupu Mandala Ayu. Tetapi sesampainya disana alangkah terkejutnya mereka mendapati sungai itu telah terbendung. Purbararang semakin marah, mereka pun kemudian menyusun rencana baru. Bala tentara diperintahkan Purbararang untuk mencari ikan di sungai untuk mengadakan pesta yang meriah sebelum perang dimulai. Namun anehnya tidak satupun ikan yang ditemukan. Saat itu dari kejauhan tampak seorang ksatria yang sedang membawa hasil tangkapan ikannya yang sangat besar. Melihat tangkapan ikan dan ksatria yang tampan itu Purbararang menjadi tertarik dan mulai merayu ksatria itu agar memberikan ikan itu padanya. Tetapi dengan sopan dan rendah hati ksatria itu menjawab jika ikan itu untuk tunangannya dan pergi meninggalkan Purbararang.

Di sisi lain Purbasari sedang menunggu kepulangan Lutung dengan cemas yang sejak pagi sudah pergi, justru di saat seperti itulah ia kedatangan tamu yang tak lain adalah ksatria Guriang yang tadi dilihat Purbararang. Pertama kali melihat Purbararang langsung terpesona dengan paras ksatria Guriang yang tampan, ditambah dengan pemberian ikan yang sangat besar kepadanya membuatnya semakin tertarik pada sosok ksatria itu. Ksatria itu kemudian menanyakan mengapa wajah Purbasari tampak cemas, dengan senang hati Purbasari menceritakan kepada ksatria itu. Namun alangkah kecewanya ia ketika mendengar ucapan ksatria Guriang bahwa lutung merupakan makhluk yang buruk rupa

sehingga tidak pantas untuk ia cemas. Purbasari mengira bahwa ksatria tersebut hanya menilai seseorang dari penampilannya saja. Purbasari tentunya membela Lutung dengan menjelaskan walaupun rupanya buruk tapi hatinya baik. Tak lama kemudian ksatria itu pamit untuk undur diri.

Perwakilan dari kerajaan Batang Pasir datang kembali untuk menyampaikan perintah baru bagi Purbasari. Apabila Purbasari tidak dapat menangkap banteng Gumarang yang sakti atau membangkang ia akan dihukum pancung. Tantangan itupun diterima dan ternyata Purbasari dapat menjinakkan banteng tersebut, bahkan Lutung mampu memerintahkan agar banteng itu mengacaukan istana Batang Pasir. Akibatnya kerajaan Batang Paasir pun menjadi porak poranda dan tidak ada satupun yang tersisa. Lutung pun akhirnya memerintahkan banteng itu berhenti dan memaksa Purbararang untuk mengakui kejahatannya. Purbararang tidak mau mengakuinya, justru ia menantang Purbasari. Apabila ia memiliki tunangan yang lebih tampan dari Pangeran Indrajaya Purbararang akan mengembalikan takhta kepadanya. Lutung kemudian melamar Purbasari untuk menjadi tunangannya, dengan rendah hati dan teringat selama ini Lutung selalu menolong dan menemaninya akhirnya Purbasari menerima lamaran itu. Seketika itu juga Lutung berubah menjadi ksatria Guriang yang ternyata dalah seorang pangeran. Masih belum mau mengaku kalah Purbararang menantang kembali, jika Pangeran Guriang lebih perkasa dari pada Pangeran Indrajaya. Pertarungan pun tak terelakkan lagi dan berakhir dengan kemenangan Pangeran Guriang. Purbararang mengaku bersalah dan menyuruh Purbasari menghukum dirinya, tetapi hal itu tidak dilakukan Purbasari. Justru ia mengampuni kakanya yang selama ini telah menyakitinya. (Baby dan Mad Yusup, 2005)

Cerita ini mengajarkan kejahatan hendaknya tidak dibalas dengan kejahatan, justru balaslah dengan pengampunan. Orang yang baik tidak akan dibiarkan selamanya menderita maka dari itu jangan pernah putus asa.

2.3.4.8. Situ Bagendit

Cerita ini berasal dari daerah Jawa Barat. Pada zaman dahulu daerah Situ Bagendit awalnya adalah sebuah desa. Penduduknya kebanyakan bekerja sebagai

petani, mereka selalu menghasilkan padi yang berlimpah tetapi tetap hidup miskin. Hal ini karena hasil panen mereka dijual kepada seorang tengkulak bernama Nyi Endit yang paling berkuasa dengan harga murah. Apabila pasokan padi mereka habis, mereka harus membeli dari Nyi Endit dengan harga yang tinggi, tidak ada seorangpun berani melawan. Nyi Endit terkenal kejam, tidak berbudi, dan sangat kikir walaupun ia sangat kaya.

Suatu hari datanglah musim kemarau yang panjang sehingga kekeringan menimpa desa itu. Banyak yang mati karena busung lapar, tetapi tidak di rumah Nyi Endit, hampir setiap minggu diadakan pesta pora dan menghambur-hamburkan makanan dan minuman. Datanglah seorang pengemis meminta sedikit makanan dan minuman ketika pesta berlangsung, Nyi Endit segera mengambil segelas air dan disiramkannya pada pengemis itu. Pengemis itu kemudian menancapkan sebatang lidi di halaman rumah Ni Endit. Ajaibnya tak seorangpun dapat mencabut lidi itu, Nyi Endit marah karena peristiwa itu mengacaukan pestanya. Kemudian ia menyuruh pengemis itu kembali mencabut lidi yang ditancapkannya. Tiba-tiba dari bekas lubang lidi keluar pancaran air yang deras, semua orang berlari ke bukit, hanya Nyi Endit yang bertahan karena takut kehilangan hartanya. Akhirnya ia tenggelam bersama harta benda yang ia puja-puja, sekarang desa itu menjadi sebuah danau yang dinamakan Situ Bagendit (Susilo 155-164).

Cerita ini mengajarkan bahwa keserakahan, kesombongan, dan ketamakan pada akhirnya hanya akan membawa kehancuran bagi yang bersikap seperti itu terhadap sesamanya.

2.3.4.9. Timun Mas

Cerita ini berasal dari daerah Jawa Tengah. Pada zaman ketika manusia dan raksasa masih hidup berdampingan, ada seorang perempuan tua bernama Mbok Sirni yang begitu mendambakan seorang anak. Setiap hari ia berdoa supaya Tuhan mengabulkan permohonannya. Suatu saat lewatlah seorang raksasa di depan jendela rumahnya, raksasa itu mendengar doa Mbok Sirni dan mengatakan jika ia dapat mengabulkan doanya itu asalkan ketika anaknya sudah berumur enam tahun ia harus menyerahkannya pada raksasa itu. Mbok Sirni bersedia

memenuhi persyaratan tersebut. Raksasa itu memberinya sebutir biji mentimun untuk ditanam dan dirawat sampai berbuah.

2 minggu berlalu biji mentimun itu berubah menjadi sebuah mentimun yang sangat besar berwarna keemasan, dengan hati-hati Mbok Sirni membelah mentimun itu dan terkejut mendapati seorang bayi perempuan sedang tidur di dalamnya. Bayi itu dinamakannya Timun Mas. Dengan penuh kasih sayang Mbok Sirni membesarkan Timun Mas hingga ia berusia 6 tahun, Mbok Sirni teringat akan persyaratan raksasa, tetapi ia tidak rela menyerahkan anaknya. Raksasa datang untuk mengambil Timun Mas, tetapi Mbok Sirni mengatakan datanglah 2 tahun lagi karena Timun Mas akan tumbuh lebih besar lagi sehingga lebih lezat disantap. Raksasa setuju lalu pergi.

Waktu berjalan dengan cepat Mbok Sirni berdoa dan doanya dijawab dengan adanya suara yang menyuruhnya pergi ke gunung Gundul untuk mencari seorang pertapa disana. Mbok Sirni segera melakukan seperti yang dimimpikannya dan benar ia menemukan pertapa itu. Pertapa itu memberikan 4 bungkusan dan berpesan untuk menebarkan isinya satu per satu saat raksasa hendak mengambil Timun Mas. Tibalah hari raksasa datang untuk mengambil Timun Mas. Segera Mbok Sirni menyuruh Timun Mas untuk segera pergi dengan membawa 4 bungkusan itu dan berpesan untuk tidak lupa menaburkannya satu per satu. Raksasa segera mengejar Timun Mas, lalu ia teringat pesan ibunya untuk menaburkan isi kantongnya yang pertama berisi biji mentimun. Biji itu berubah menjadi ladang mentimun yang lebat, melihat itu raksasa dengan lahap memakan mentimun itu banyak-banyak, setelah itu kembali mengejar Timun Mas. Timun Mas terus berlari dan menebarkan isi kantong kedua berisi jarum yang kemudian berubah menjadi pohon bambu sangat tinggi berujung runcing. Raksasa kesulitan mengejar karena kakinya terluka menginjak batang bambu namun tak lama kemudian ia kembali mengejar Timun Mas. Timun Mas mulai kelelahan, ia menebarkan kantong ketiga yang berisi garam, seketika itu juga terhamparlah lautan tetapi raksasa itu tetap terus mengejarnya. Terakhir Timun Mas menaburkan terasi, jadilah lautan lumpur yang menghisap tubuh raksasa hingga mati. Mbok Sirni sangat bahagia Timun Mas pulang dengan selamat, sejak itu mereka hidup bahagia selama-lamanya (Susilo 63-74).

Cerita ini mengajarkan dalam menyelesaikan masalah butuh sebuah proses yang harus dijalani dengan pantang menyerah, ketika persoalan itu terus dihadapi dengan gigih maka akan ada jalan keluar.

2.3.4.10. Keong Emas

Cerita ini berasal dari daerah Jawa Timur. Zaman dahulu ada sebuah kerajaan bernama Daha yang dipimpin oleh Raja Kertamarta yang memiliki 2 putri cantik jelita bernama Galuh Ajeng dan Candra Kirana. Keduanya sama-sama cantik namun sifat mereka bertolak belakang. Galuh Ajeng berhati dengki, pemaarah, dan selalu iri hati. Sedangkan Candra Kirana memiliki hati yang lembut, periang, dan pandai memasak, hal inilah yang menyebabkan putra mahkota dari kerajaan Kahuripan bernama Raden Inu Kertapati memilih Candra Kirana sebagai tunangannya.

Galuh Ajeng semakin bertambah iri, ia kemudian berniat menggagalkan pernikahan antara keduanya dengan mendatangi penyihir sakti meminta untuk menyenapkan Candra Kirana selama-lamanya. Karena keluhuran budi Candra Kirana ia dilindungi oleh dewa sehingga kutukan penyihir tidak sampai menyenapkannya tetapi mengubahnya menjadi keong emas, tetapi ia akan kembali menjadi manusia jika ia bertemu dengan Raden Inu Kertapati. Galuh Ajeng kemudian membuang keong emas ke tengah laut dan menyebarkan berita Candra Kirana tewas hanyut dibawa ombak ketika sedang berenang. Raden Inu Kertapati tidak percaya dan terus berdoa kelak ia dapat bertemu kembali dengan Candra Kirana.

Di desa Dadapan tinggal seorang nenek tua yang sehari-harinya mencari kerang di tepi pantai. Saat itulah nenek tua itu menemukan keong emas jelmaan Candra Kirana. Dibawanya pulang keong emas itu dan dipeliharanya. Setiap pagi nenek itu sudah pergi ke pantai untuk mencari kerang, di siang hari ia bergegas pulang untuk menanak nasi namun alangkah terkejutnya karena ia mendapati meja makannya penuh dengan makanan lezat. Hal ini terus terjadi setiap hari, lama-kelamaan nenek menjadi penasaran. Suatu hari seperti biasa nenek pagi-pagi pergi namun kali ini ia bersembunyi si balik sebuah pohon. Alangkah terkejutnya ia melihat keong emas itu berubah menjadi gadis cantik yang dengan cekatan

menyiapkan bahan-bahan makanan untuk dimasak. Nenek itu menghampiri gadis itu, dengan sopan Candra Kirana memperkenalkan dirinya dan menceritakan kisah yang dialaminya.

Di sisi lain Raden Inu Kertapati terus berusaha mencari Candra Kirana, hingga suatu hari ia tiba di desa Dadapan. Ia melihat gubuk dan seorang nenek tua sedang menimba air, karena haus ia datang menghampiri nenek itu untuk meminta sedikit air. Dengan senang hati nenek itu memberikan sedikit air kepadanya. Setelah itu Raden Inu Kertapati menceritakan perjalanannya dan tujuannya mencari Candra Kirana, sang nenek segera mengambil keong emas itu dan memberikannya pada Raden Inu Kertapati. Awalnya ia tidak percaya namun setelah keong emas itu berubah menjadi Candra Kirana betapa senangnya Raden Inu Kertapati. Raja Kertamata juga senang mendapati putrinya kembali, setelah mengetahui cerita sesungguhnya dari Candra Kirana, raja berniat menghukum Galuh Ajeng. Tetapi Candra Kirana justru meminta ayahnya memaafkan Galuh Ajeng karena ia sudah memaafkan saudaranya. Tak lama kemudian dilangsungkan pesta pernikahan antara Raden Inu Kertapati dan Candra Kirana, mereka hidup bahagia selamanya (Susilo 33-48).

Cerita rakyat ini mengajarkan untuk tidak membalas kejahatan dengan kejahatan, tetapi balaslah dengan kebaikan dan pengampunan. Kejahatan yang berusaha ditutupi suatu saat pasti akan terbongkar.

2.3.4.11. Jaka Tole

Dahulu kala di Madura hiduplah seorang anak laki-laki istimewa bernama Jaka Tole, ia merupakan pribadi yang kekuatan melebihi anak seusianya namun ia baik hati dan tidak sombong. Sesungguhnya ia merupakan anak dari seorang raja, kedua orang tuanya sedang melakukan bertapa sehingga dititipkan pada seorang tukang pandai besi yang terkenal bernama Empu Keleng. Sehari-harinya Jaka Tole diasuh oleh Empu Keleng dan istrinya dengan penuh kasih sayang seperti anaknya sendiri. Sejak kecil Jaka Tole melihat Empu Keleng bekerja membuat berbagai pisau, cangkul, dan alat-alat lainnya dari besi sehingga ia ingin sekali belajar seperti Empu Keleng. Namun karena usianya yang dirasa masih sangat muda maka belum diperbolehkan oleh Empu Keleng, namun hal ini tidak

menyurutkan keinginan Jaka Tole sehingga ia diam-diam mencoba sendiri membuat peralatan-peralatan seperti buatan Empu Keleng yang ternyata hasilnya jauh lebih baik dari pada buatan Empu Keleng. Tentunya hal ini membuat Empu Keleng bangga pada Jaka Tole.

Suatu hari Raja Brawijaya dari kerajaan Majapahit memerintahkan untuk mengumpulkan semua pandai besi terbaik untuk membuatkan pintu gerbang yang kokoh di ibu kota, sehingga Empu Keleng pun ikut terpanggil untuk menjalankan perintah raja. Namun lama Empu Keleng tidak kunjung pulang, Jaka Tole berniat menyusul Empu Keleng. Di tengah perjalanan ia bertemu dengan seorang kakek yang mengetahui asal-usul Jaka Tole, sehingga kini ia mengetahui bahwa Empu Keleng bukanlah orang tua kandungnya. Sebelum kembali melanjutkan perjalanan sang kakek menyuruh Jaka Tole untuk memakan bunga pemberiannya karena suatu saat akan berguna untuk membantu Jaka Tole mengeluarkan pematri yang dibutuhkan untuk menyelesaikan gerbang tersebut.

Setibanya di barak tempat tinggal para pandai besi, Jaka Tole segera bertemu Empu Keleng. Ia menjelaskan alasannya menyusul Empu Keleng dan kemudian Empu Keleng menjelaskan bahwa bagian-bagian gerbang sudah selesai tetapi tidak ada pematri yang dapat menghubungkannya. Jaka Tole segera menghadap raja dan menyanggupi menyelesaikan gerbang tersebut. Dengan Pematri yang dimilikinya ia berhasil menyelesaikan gerbang sesuai perintah raja. Setelah dewasa Jaka Tole kembali hidup dengan orang tua kandungnya yang telah pulang dari pertapaan mereka dan menjadi raja di kerajaan Sumenep dan bergelar Arya Kudanapole (Setyawan 32-37).

Nilai Moral yang terkandung di dalam cerita ini yakni mengajarkan kepada anak untuk tetap rendah hati walaupun ia memiliki kemampuan yang luar biasa serta tetapi menghargai dan menghormati orang yang menjadi sosok pengganti orang tua kandung seperti orang tuanya sendiri.

2.3.4.12. Batu Menangis

Cerita ini berasal dari Kalimantan Barat. Di sebuah desa terpencil tinggalah seorang gadis yang sangat cantik dan ibunya. Namun gadis itu sangat malas, manja, dan tidak mau membantu ibunya mencari nafkah. Sehari-hari yang

dilakukannya hanya berdandan dan mengagumi kecantikannya di cermin. Apapun yang diinginkannya harus dikabulkan, hal ini menyedihkan hati ibunya.

Suatu hari ibunya meminta anaknya untuk menemaninya pergi ke pasar. Gadis itu setuju asalkan dengan syarat ia tidak mau berjalan bersama-sama dengan ibunya. Walaupun sedih ibunya tetap menyetujuinya. Di sepanjang perjalanan sang anak berjalan di depan dengan pakaian yang bagus, sedangkan ibunya berjalan di belakang dengan pakaian sangat sederhana sambil membawa keranjang. Tak seorangpun mengira kalau mereka ibu dan anak. Ada orang yang menyapa mereka. “Hai gadis cantik, apakah orang yang di belakangmu ibumu?” pertanyaan ini dijawab oleh sang gadis. “Tentu saja bukan. Dia adalah pembantuku.” Ibunya sedih mendengarkan ucapan anaknya walaupun ia memilih untuk diam saja. Di sepanjang perjalanan ketika ditanyai hal yang serupa anaknya selalu menjawab itu pembantunya. Lama-lama ibunya yang sakit hati ini berdoa kepada Tuhan. “Ya, Tuhan, hukumlah anak yang tidak tahu berterima kasih ini.” Doa ibu itu didengar dan pelan-pelan kaki gadis itu mulai menjadi batu. Menyesal anak gadis itu dan memohon ampun pada ibunya sambil menangis. Akhirnya gadis itu berubah seutuhnya menjadi batu, namun batu itu dapat mengeluarkan air mata (Wadarandana 137-138).

Nilai moral yang terkandung di dalam cerita rakyat ini yakni mengajarkan untuk tidak durhaka kepada orang tua yang telah membesarkan kita dan memberi kasih sayang yang tulus karena pengorbanan yang telah diberikan orang tua kepada kita tiada taranya.

2.3.4.13. Radin Pangantin

Cerita rakyat ini berasal dari daerah Banjar, Kalimantan Selatan. Ada seorang perempuan tua bernama Diang Ingsun dan anaknya bernama Radin Pangantin yang tinggal di sebuah rumah panggung tua. Keduanya hidup sangat miskin, sang ibu tidak memiliki pekerjaan tetap, ia hanya punya kebun kecil di dekat rumahnya untuk bercocok tanam yang merupakan peninggalan mendiang suaminya. Tahun demi tahun berlalu Radin Pangantin tumbuh menjadi anak yang cerdas dan berbakti kepada orang tuanya.

Suatu hari Radin Pangantin memutuskan untuk merantau dengan harapan dapat mengubah nasib mereka menjadi lebih baik. Dengan berat hati ibunya merelakan anaknya pergi merantau. Sebelum pergi Radin meminta ibunya untuk memelihara *Tauman* (sejenis ikan gabus) dan anak ayam sebagai pengingat selama Radin pergi merantau. Beruntung pagi itu ada kapal dagang yang sedang singgah sehingga Radin dapat menumpang pada kapal itu. Karena sikap Radin yang baik dan sopan sang juragan tak segan-segan memberi tumpangan padanya.

Sudah berbulan-bulan Radin hidup di perantauan. Berkat doa ibunya, kejujuran dan perliakunya yang selalu santun, tidak sulit bagi Radin untuk mendapatkan pekerjaan hingga bertahun-tahun kemudian Radin telah menjadi orang yang pengusaha sukses yang kaya raya. Suatu hari Radin diundang ke istana oleh raja karena keharuman namanya terdengar sampai telinga raja. Raja senang melihat kerendahan hati dan sikap sopan Radin walaupun ia kaya, ia pun segera dinikahkan dengan putri raja yang sangat cantik.

Suatu hari Radin rindu kampung halamannya, ia beserta istrinya memutuskan untuk pergi ke kampung halamannya itu, istrinya juga berniat segera bertemu dengan ibu mertuanya. Setibanya di kampung halamannya, orang sekampung menjadi gempar. Kabar kedatangan Radin ini sampai ke telinga ibunya. Dengan gembira ibunya yang sudah tua ini bergegas ke pelabuhan untuk menemui anaknya karena rindu yang tak tertahankan lagi, tak lupa ia membawa anak ayam yang kini telah menjadi ayam jago dan *Tauman* peliharaan Radin dulu. Dari kejauhan ibunya telah memanggil-manggil anaknya, Radin pun mengenali bahwa itu ibunya, sedangkan istrinya mulai bertanya-tanya apakah itu ibu Radin. Radin tidak bergeming, rupanya ia malu mengakui itu ibunya di depan istrinya, justru ia menolak dengan keras mengakui Diang Ingsun ibunya walaupun ibunya sudah bersusah payah membawa binatang peliharaannya dulu sebagai bukti. Berkali-kali ibunya mencoba meyakinkan tetapi Radin tetap mengucapkan kata-kata yang menyakiti hati ibunya, setelah habis kesabaran ibunya kemudian berdoa kepada Tuhan.

Tiba-tiba datanglah awan gelap dan badai, sedetik kemudian kapal melambung tinggi dan jatuh hingga terbelah menjadi 2. Ketika badai telah

menjadi tenang nampaklah tubuh kapal dan seluruh penumpangnya telah berubah menjadi batu (Suryanata 383-392).

Cerita ini menyampaikan pesan moral untuk tidak durhaka kepada orang tua karena mereka telah banyak berkorban untuk anak-anaknya dan semua itu tidak terbayarkan. Jadilah anak yang konsisten dan tidak gengsi, serta selalu ingat untuk berbakti kepada orang tua.

2.3.4.14. Orang yang Berdada Emas

Cerita rakyat ini berasal dari daerah Sulawesi Selatan. Dahulu ada seorang raja yang telah lama menikah dengan permaisuri tapi tak kunjung punya anak. Raja menjadi sedih, ia bingung siapa yang akan melanjutkan tahtanya kelak. Suatu hari raja mengumpulkan semua pengawalnya dan memerintahkan mereka untuk pergi ke kolong rumah penduduk malam itu juga untuk mendengarkan apakah ada yang berkata “Seandainya saya yang diperistri raja, saya akan segera hamil.” Untuk dibawa kepada raja. Pengawal-pengawal tersebut segera melaksanakan titah raja. Salah satu pengawal yang bernaung di kolong rumah si Miskin mendengar perkataan si Miskin “Seandainya saya yang diperistri raja, saya akan melahirkan tiga orang anak yang berdada emas, seorang perempuan dan dua orang laki-laki.” segeralah si Miskin dipanggil menghadap raja. Karena keinginan untuk memiliki keturunan sang raja kemudian menikahi si Miskin sebagai istri selir.

Tak lama kemudian si Miskin hamil, raja semakin sayang kepada selirnya itu, namun hal ini mengundang rasa iri hati permaisuri. Suatu hari si Miskin mengidam makan daging rusa, dengan senang hati raja berburu rusa di hutan. Ketika raja sedang berburu, si Miskin melahirkan 3 orang anak sesuai dengan ucapannya, seorang putri dan 2 orang putra. Namun permaisuri berniat jahat, ia justru menunjukkan kepada si Miskin 3 anak anjing yang juga baru saja dilahirkan induknya. Di kerajaan itu telah menjadi aturan istana bahwa ketika melahirkan mata dan telinga si Miskin ditutup sehingga ia tidak dapat mengenali anaknya. Begitu juga ketika raja pulang dari berburu, permaisuri menunjukkan 3 anak anjing padanya. Raja sangat murka karena berpikir si Miskin telah berbohong.

Beberapa tahun berlalu, anak-anak si miskin ini beranjak dewasa, mereka dibesarkan di kebun oleh inang pengasuh. Anak-anak itu tidak tahu kalau ayah

mereka adalah raja dan ibu mereka diikat di kolong oleh permaisuri. Suatu hari raja mengadakan pesta yang penuh hiburan, salah satunya adalah menyabung ayam. Nenek inang pengasuh itu memerintahkan mereka untuk ikut menyabung ayam. Sang nenek membuatkan mereka ayam jago dengan cara menyulap seekor kucing menjadi ayam. Ketika menyabung ayam dengan raja, ayam anak-anak berdada emas itulah yang menang. Raja semakin penasaran dengan mereka dan menyuruh mereka untuk datang lagi, sedangkan permaisuri menjadi khawatir ketika melihat mereka adalah anak-anak si Miskin. Nenek pengasuh kemudian berkata selanjutnya jika mereka menang jangan meminta emas, tetapi mintalah wanita yang di kolong istana yang diikat bersis di bawah jamban, sebab orang itu adalah ibu kalian.

Keesokan harinya mereka datang ke istana untuk mengikuti pesta sabung ayam lagi dengan raja, ayam merekalah yang menang. Anak-anak si Miskin itu meminta wanita di kolong istana seperti yang diinstruksikan nenek inang pengasuh. Sang raja amat terkejut ketika mengetahui mereka adalah anaknya dan si Miskin. Akhirnya si Miskin dibebaskan dan dimandikan, sang raja merasa turut bersalah karena telah ditipu permaisuri memeluk anak dan istri selirnya. Atas perintah raja permaisuri dihukum menggantikan posisi si Miskin dahulu di kolong istana (Rahimsyah 107-111).

Cerita ini mengajarkan bahwa penipuan, kebohongan, dan tindakan kejahatan tidak akan dapat ditutupi selamanya, suatu saat pasti kebenaran akan membongkar semua itu. Akan selalu ada jalan untuk mengungkapkan kebenaran asalkan tidak berputus asa. Selain itu sebagai manusia hendaknya kita tidak berprasangka buruk terlebih dahulu sebelum mengetahui kebenarannya.

2.3.4.15. Ki Mokodoludut

Cerita ini berasal dari daerah Sulawesi Utara. Pada suatu masa hiduplah sepasang suami-istri bernama Koeeno dan Obaian yang menetap di puncak Gunung Bumbungon di tanah Mongondow yang terkenal kaya dan subur. Suatu hari hujan turun tak henti-hentinya selama 7 hari. Setelah hujan reda dan air bah surut, Obaian segera mengajak suaminya memancing karena pasti akan ada banyak ikan. Dan benar banyak sekali ikan-ikan yang mereka tangkap, ketika

hendak pulang Obaian melihat ada sarang burung yang tersangkut pada akar pohon, didapaknya sebutir telur, kemudian disimpannya dan dibawa pulang sebagai bahan makanan.

Sesampainya di rumah karena hasil tangkapan ikan begitu banyak, telur itu terlupakan oleh suami-istri itu hingga hari yang ke 7. Suatu malam terdengar suara dentuman keras, ternyata berasal dari telur yang pecah tersebut, betama terkejutnya mereka mendapati sorang anak bayi manusia disana. Bayi itu merupakan bayi ajaib, pertumbuhannya sangat cepat tidak seperti bayi pada umumnya, hal ini mengkhawatirkan orang tuanya. Mereka berusaha mencari orang pintar untuk mengobati pertumbuhan anaknya yang tidak normal itu. Banyak usaha yang telah dilakukan kedua orang tuanya itu hingga akhirnya mereka harus melakukan ritus Motayok, hingga harus mengorbankan banyak harta benda. Keesokan harinya anak itu kembali menjadi bayi manusia normal. Anak laki-laki yang tampan dan menyenangkan itu dinamai Abo' Mokodoludut yang dipercaya kelak mampu memimpin masyarakat yang menetap di tanah Mongondow. Keturunan Abo' Mokodoludut disebut Kinalang, sedangkan yang bukan disebut Paloko. Paloko harus selalu dituntun, dicintai, dihargai, dan dilindungi. Inilah yang menjadi dasar dan tuntunan kaum raja dan rakyat untuk saling mendukung satu sama lain (Korompot 85-92).

Cerita ini menjelaskan secara dalam kasih sayang orang tua kepada anaknya dan segala pengorbanan yang rela dilakukan oleh orang tua kepada anak tidak dapat dibalas dengan apapun juga, apalagi ketika anak sedang jatuh sakit, orang tua selalu bersedia melakukan apapun agar anaknya sembuh. Sebagai anak, hendaknya kita selalu ingat pengorbanan dan kasih yang telah diberikan orang tua untuk berbakti kepada mereka.

2.3.4.16. Bae Belo dan Bae Metan

Cerita ini berasal dari daerah Nusa Tenggara Timur. Di Kuan Oeuisneno, di bawah bukit Fatuneno hiduplah 2 orang bersahabat bernama Bae Belo dan Bae Metan. Keduanya hidup baik-baik, rukun, dan setia dalam suka maupun duka. Semua orang tahu bahwa mereka adalah sahabat karib yang sulit dipisahkan. Namun suatu hari ada sekelompok orang yang iri melihat persaudaraan mereka

memanas-manasi Bae Belo untuk mengakhiri persahabatannya dengan Bae Metan. Dengan bantuan mereka Bae Belo merencanakan kejahatan terhadap Bae Metan.

Bae Metan memiliki kebun yang luas dan puluhan ekor ternak peliharaan. Kesuksesan Bae Metan berbeda dengan Bae Belo yang suka bersantai dan malas-malasan, kebunnya juga kurang subur. Bae Metan sering menasehati Bae Belo tetapi temannya itu tidak mengindahkannya. Celah itulah yang digunakan orang-orang untuk merusak hubungan keduanya. Untuk memuluskan rencana, mereka menggunakan teku (kawanan perampok) untuk merampok kebun Bae Metan pada malam hari. Segala tanaman yang ada dijarah, beserta seluruh hewan ternak Bae Metan. Paginya ketika Bae Metan pergi ke kebunnya betapa terkejutnya melihat kebunnya dijarah, seluruh ternaknya sudah tidak ada lagi, bukan kepalang sedihnya Bae Metan. Dari kejauhan Bae Belo sudah mempersiapkan diri untuk berpura-pura menangis. Bae Metan sama sekali tidak mencurigai sahabatnya itu, ia berusaha tetap tegar dan membangun kembali kebunnya yang hancur walaupun ia harus berusaha keras.

Berminggu-minggu telah berlalu, Bae Metan sudah tidak mengingat-ingat perbuatan para teku itu lagi, bahkan ia tidak mau tahu siapa yang merencanakan kejahatan baginya ini, melihat kebaikan hati Bae Metan Bae Belo menyadari perbuatannya dan merasa bersalah. Segera ia mengakui perbuatannya itu pada Bae Metan dengan sangat menyesal telah mengkhianati sahabatnya, tetapi Bae Metan justru mengambil keputusan untuk memaafkan sahabatnya itu sehingga hubungan persahabatan antara keduanya pulih kembali (Ninu 247-254).

Cerita ini mengajarkan di dalam kehidupan terkadang orang terdekat pun tega mencelakai kita, tetapi keputusan untuk memaafkan dan tidak berada di tangan kita. Kedua pilihan tersebut menghasilkan akhir yang berbeda, pulihnya suatu hubungan atau justru menimbulkan kebencian. Di dalam memaafkan seseorang hendaknya tidak menahan ego diri, dan lakukanlah dengan hati yang tulus.

2.3.4.17. Asal Mula Burung Kasuari dan Burung Cuit

Cerita rakyat ini berasal dari daerah Papua Barat. Di sebuah kampung bernama Marimiri hiduplah Miyose dan Ibunya Kimbose. Ayahnya sudah lama meninggal, untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari anak dan ibu itu hidup berkebun jauh di luar kampung mereka. Suatu hari Miyose meminta izin ibunya untuk pergi ke kebun dengan untuk menanam keladi dengan membawa *tfako* (alat untuk menanam). Sesampainya di kebun tiba-tiba ada anak panah yang menancap di *tfako*-nya. Miyose mencoba mencabutnya tetapi justru *tfako*-nya yang patah. Dengan penuh rasa takut dan curiga, ia segera kembali ke rumah dan menceritakan pada ibunya. Ia curiga bahwa ada seseorang yang tertarik padanya, jika orang itu berniat jahat pastilah ia sudah mati terkena panah.

Keesokan harinya dalam perjalanan menuju kebun ia mendapati ada usus babi yang hanyut di sungai. Tanpa pikir panjang ia segera menyusuri sungai itu dan sampai ke hilir hingga menemukan sebuah gubuk. Miyose menyapa beberapa kali tetapi tidak ada jawaban, ia pun memutuskan masuk kedalamnya dan terkejut menemukan banyak tulang-tulang berserakan di dalamnya dan ia tidak mendapati ada tungku di dapurnya. Ia pun menunggu hingga pemilik gubuk itu pulang. Beberapa waktu kemudian pemilik gubuk itu pulang dan bertemu dengan Miyose. Ia memperkenalkan diri sebagai seseorang yang bernama Kyumbo dan ia juga mengakui kalau ialah yang memanah *tfako* milik Miyose. Miyose mencium bau tidak sedap dari mulut Kyumbo, mengertilah ia kalau selama ini Kyumbo tidak pernah memasak makanannya.

Keesokan paginya Miyose membuat masakan untuk Kyumbo, sejak itu Miyose bertekad untuk hidup bersama Kyumbo. Ia mengajari Kyumbo keterampilan yang ia miliki, salah satunya memasak, dengan begitu keduanya memulai hidup yang baru. Perkawinan antara Kyumbo dan Miyose melahirkan seorang anak laki-laki yang diberi nama Mbuki.

Suatu ketika ketika Mbuki sudah mencapai usia 5 tahun, Miyose mengutarakan niatnya untuk pulang menemui ibunya di kampung, Kyumbo menyetujui rencana Miyose ini. Setibanya mereka di kampung mereka disambut oleh ibu Miyose, secara bergantian mereka menceritakan kehidupan mereka di

hilir sungai. Akhirnya Kyumbo dan Miyose tinggal beberapa hari di kampung Marimiri.

Suatu hari ketika Kyumbo pergi berburu dan Miyose pergi ke kebun, Kimboe meminta cucunya untuk mengambilkan air minum di mata air dengan tempat yang terbuat dari bambu. Karena kurang berhati-hati Mbuki menjatuhkan tempat air itu lalu pecah. Mbuki pulang dan mengatakan dengan jujur keteledoran yang dilakukannya. Sang nenek sangat marah dan mulai mengeluarkan ucapan-ucapan yang menyakiti hati Mbuki tentang ayahnya. Dalam hati Mbuki bertekad menceritakan hal itu kepada ayah dan ibunya. Mendengar cerita anaknya Kyumbo merasa sangat terhina dan sakit hati, ia memutuskan untuk pulang ke gubuknya dan menginstruksikan anak dan istrinya untuk menyusulnya pulang 3 hari setelahnya.

3 hari pun segera berlalu, Miyose dan Mbuki melakukan perjalanan pulang ke gubuk mereka di hilir, alangkah terkejutnya ketika mereka mendapati Kyumbo tergeletak tak bernyawa di dekat rumah mereka karena bunuh diri. Saat meratapi Kyumbo, roh Kyumbo mengubah Miyose menjadi burung Kasuari dan Mbuki menjadi burung Cuit (Burung pipit), sedangkan jasad Kyumbo sirna. Hingga hari ini burung Kasuari dan burung Pipit terus berteman dekat (Wamla 21-30).

Cerita rakyat ini mengingatkan kita untuk berhati-hati dalam berkata-kata, karena kata-kata yang kita ucapkan terkadang bisa menyakiti hati orang lain dan apa yang telah terucap tidak dapat ditarik kembali. Akibat dari ucapan yang tidak baik itu dapat menimbulkan permasalahan yang besar.

2.4. *Edutainment*

Kata *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. Dalam mencapai metode pengajaran yang menyenangkan biasanya dalam proses belajar diselingi oleh hal-hal yang berkaitan dengan unsur

hiburan seperti humor, permainan, bermain peran (*role-play*), bereksperimen, dan lain-lain (Hamid 17).

Pengertian mendasar tentang metode belajar *edutainment* itu sendiri tidak hanya sekedar belajar sambil bermain, tetapi lebih kepada bagaimana proses belajar tersebut dapat diterima secara baik oleh anak seperti anak menerima aktivitas bermain.

2.4.1. Konsep Dasar *Edutainment*

Edutainment dalam penjabarannya terbagi menjadi beberapa macam metode yang jika seluruhnya disatukan akan membentuk makna inti dari *edutainment* itu sendiri (Hamid 37-99).

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.

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.

c. Accelerated Learning

Proses belajar ini dapat dimaksimalkan agar terasa cepat karena menyenangkan dengan cara memanfaatkan pendekatan 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.

d. Quantum Learning

Quantum Learning pada dasarnya terdiri atas 2 kata, yaitu *Quantum* yang berarti interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya, dan *learning* yang berarti belajar. Bobbi DePorter menyatakan bahwa “*quantum learning* adalah cara perubahan bermacam-macam interaksi, hubungan, dan inspirasi yang ada di dalam dan sekitar momen belajar”.

Dalam pengaplikasiannya, metode ini menggabungkan unsur-unsur seperti sugestologi, teknik percepatan belajar, dan neurolingustik, dengan teori, keyakinan, maupun metode tertentu. Metode ini mengedepankan bagaimana agar proses belajar itu dapat berlangsung dengan mengasyikkan dan menyenangkan agar informasi baru yang masuk atau direkam oleh otak dapat terekam dengan baik.

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. Asas utama *quantum teaching* terletak pada bagaimana individu yang memberikan pengajaran ini mampu membuat proses belajar yang melibatkan seluruh indera manusia dengan cara membawa peserta didik ke dalam dunia pengajar dan membawa dunia pengajar kepada mereka.

2.4.2. Pendekatan Pembelajaran *Edutainment*

Untuk mencapai cara mendidik dengan metode *edutainment* yang optimal maka perlu dipahami terlebih dahulu macam-macam cara pendekatan belajar yang ada di setiap orang namun cara belajar mana yang lebih dominan berbeda-beda antar individu. Dave Meier dalam bukunya yang berjudul *The Accelerated Learning Handbook* menjelaskan terdapat 4 macam cara belajar, yakni (dalam Hamid 60):

a. Cara belajar somatik

Somatik merupakan cara belajar yang melibatkan aktivitas fisik seperti indera peraba dan gerakan-gerakan (kinestetik). Pola pembelajaran ini lebih ditekankan pada proses belajar dengan melakukan (*learning by moving and doing*). Cara menstimulus individu yang cara belajarnya dominan pada metode ini yakni banyak memasukkan aktivitas bergerak untuk mengaktifkan kinerja di dalam otak selama proses belajar.

b. Cara belajar Auditori

Seseorang melakukan proses belajar dengan mengandalkan indera pendengarannya. Metode belajar ini biasa dikenal belajar dengan berbicara dan

mendengar (*learning by talking and hearing*). Cara yang paling efektif untuk merangsang individu yang kemampuannya dominan pada metode ini yakni melalui penjelasan yang diberikan atau membiarkan individu tersebut menjelaskan sendiri apa yang dipahaminya sehingga otaknya akan aktif bekerja.

c. Cara belajar Visual

Metode belajar dimana seseorang akan lebih mudah dan cepat belajar ketika melihat dan menggambarkan sesuatu, biasa dikenal dengan *learning by observing and picturing*. Individu yang memiliki metode belajar dominan pada visualnya akan lebih mudah menangkap setiap informasi yang diberikan kepadanya apabila ia melihat langsung, diberi contoh nyata, dan dijelaskan melalui penggambaran-penggambaran yang dapat dilihat secara fisik.

d. Cara Belajar Intelektual

Cara pembelajaran yang dilakukan di dalam pikiran seseorang berupa merenungkan dan merefleksikan apa yang telah ditangkap, merupakan sarana bagi manusia untuk berfikir dan menyatukan berbagai informasi dan pengalaman yang pernah dialami menjadi pengetahuan yang kemudian berubah menjadi pemahaman dan kearifan seseorang. Sering disebut sebagai *learning by program and reflecting*.

2.5. *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.

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 (Ayuni 121).

2.5.1. Pengaplikasian *Visual Storytelling*

Tony Capputo dalam bukunya *Visual Storytelling* menjelaskan terdapat aturan-aturan dalam mengaplikasikan *visual storytelling* yang perlu diperhatikan seperti (dalam Sari, Rahmansyah, dan Rahajaan para. 11):

- a. *Clarity*, dalam penyampaian cerita menggunakan visual yang mudah dipahami oleh pembaca.
- b. *Realism*, membuat bagaimana cerita tersebut dapat dirasa benar-benar nyata.
- c. *Dynamic*, biasa dilakukan dengan menggunakan efek-efek khusus untuk memberi penekanan pada suatu bagian cerita.
- d. *Continuity*, cerita memiliki nilai keberlanjutan dari segi penokohan, gaya penyampaian dan alurnya.
- e. *Intuity*, penyampaian cerita selalu dimulai dari inisiatif pribadi.

2.5.2. Manfaat *Storytelling*

Metode *storytelling* tidak hanya sekedar menyampaikan cerita kepada pendengar saja, tetapi secara tidak sadar terdapat beberapa manfaat yang dapat dirasakan baik secara langsung maupun tidak langsung. Menurut Moeslichaton, selain mengembangkan sisi kognitif anak usia dini, metode *storytelling* juga memiliki manfaat yang lain seperti (dalam Muallifah 99):

- a. Melalui cerita kita bisa menyisipkan sifat empati, kejujuran, kesetiaan dan keramahan, ketulusan
- b. Memberikan sejumlah pengetahuan sosial, moral dan lain sebagainya
- c. Melatih anak belajar mendengarkan apa yang disampaikan
- d. Membuat anak bisa mengembangkan aspek psikomotor, kognitif dan afektif
- e. Metode bercerita mampu meningkatkan imajinasi dan kreatifitas anak.

2.6. *Role Play Game*

Semula *game* merupakan suatu permainan yang awalnya diciptakan dengan tujuan *entertainment* atau hiburan namun dalam perkembangannya *game* mulai dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian pendidikan dan budaya berupa *game* edukasi. Salah satu wujud *game* yakni *Role-Play Game*. *Game* yang sering disebut sebagai permainan yang memasukkan unsur penceritaan dan drama yang dapat membuat pemain merasa seolah-olah menjadi karakter yang dimainkannya ini dikenal sebagai *Role-Play Game* (Putra, Tamrin, dan Prasetya 2).

2.7. Fasilitas Rekreasi

Rekreasi telah menjadi salah satu kebutuhan yang tergolong penting pemenuhan kebutuhannya. Terdapat beberapa pengertian mengenai rekreasi, antara lain:

- a. Rekreasi berarti melakukan aktivitas yang menyenangkan, dapat berupa permainan yang banyak membuat individu bergerak (*moving games*) atau tidak (*passive games*) (Johnson dan Carder 1).
- b. Rekreasi merupakan segala macam kegiatan yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok yang bersifat menyenangkan dan bebas (Krisdiarto 10).
- c. Rekreasi adalah aktivitas yang dipilih seseorang secara bebas untuk mengisi waktu luang yang dimilikinya untuk merasakan kepuasan pribadi, 'membuat ulang diri' dan ketenangan batin (Sabiston dan Dixon 1).

Secara umum rekreasi merupakan segala kegiatan yang dilakukan individu atau kelompok yang dirasa bebas dan menyenangkan baik dengan aktivitas aktif maupun pasif yang bersifat meryegarkan kembali secara jasmani dan rohani.

2.7.1. Tipe-Tipe Tempat Rekreasi

Terdapat banyak ragam bangunan rekreasi yang ada, namun dapat digolongkan menjadi 4 macam, terdiri dari *resort (residential community)*, *Theme Park*, *Commercial Recreational*, *Supplemental Recreational* (Krisdiarto 10-11).

- a. *Resort /residential community* merupakan tempat wisata yang biasa menyediakan berbagai macam fasilitas untuk mewedahi aktivitas-aktivitas yang bersifat sementara seperti penginapan, area makan dan minum.
- b. *Theme Park / Taman Bermain* merupakan suatu wahana bermain untuk tujuan rekreasi yang ditekankan pada fantasi dan imajinasi yang dibuat disesuaikan dengan tema konsep yang akan diusung. Contoh, Disneyland
- c. *Commercial Recreational*, ialah tempat wisata yang biasanya ada di area perkotaan dengan tujuan pemasaran dan konsumen yang sudah jelas, seperti healthclub, theater.
- d. *Supplemental Recreational* merupakan fasilitas rekreasi yang biasanya ditambahkan di suatu kawasan perumahan, seperti kolam renang, sports club.

2.7.2. Fasilitas yang Harus Tersedia

Suatu tempat rekreasi tidak dapat disebutkan secara spesifik fasilitas apa saja yang harus ada di dalamnya. Hal ini tentunya dikarenakan adanya beberapa faktor 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 (Krisdiarto 13):

- 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.

2.7.3. Perencanaan Program

Sebelum merancang sebuah taman rekreasi perlu dirancang terlebih dahulu program-program seperti apa saja yang akan dibuat di dalamnya, hal ini dikarenakan program apa yang akan diimplementasikan akan sangat memengaruhi berbagai aspek perancangan taman rekreasi nantinya, terutama dalam hal arsitekturnya. Dalam merencanakan program ada pedoman langkah-langkah atau proses yang dapat dijadikan panduan dalam merancang program (Hurd dan Anderson 18-32).

1. Assessing the community and its needs

Kenali komunitas yang dituju dan apa saja kebutuhannya. Ketika melakukan pemahaman terhadap suatu komunitas maka demografi menjadi salah satu pilihan utama yang dapat membantu programer dalam memahami komunitas tersebut. Selain itu diperlukan juga mengidentifikasi kebutuhan apa yang sebenarnya dibutuhkan. Kebutuhan ini pada dasarnya yang mendorong pola

perilaku, psikologi, emosi, dan spiritual seseorang. Perlu diwaspadai bahwa kebutuhan (*need*) dan keinginan (*desire*) sama sekali berbeda.

2. *Designing and planning the program*

Dari segala informasi dan data yang telah dikumpulkan dari tahap sebelumnya, maka pada tahap ini perlu ditentukan goals dan tujuan program yang berkaitan dengan bagaimana program dapat dioperasikan dengan baik. Setelah goals dan tujuan program ditentukan maka programmer akan dimudahkan dalam proses mendesain karena desain telah memiliki tujuan yang jelas. Dalam perancangan program sebaiknya mempertimbangkan beberapa aspek seperti *competition*, *drop-in or open facility*, *special event*, *clubs*, dan *instruction*. Kemudian dilakukan penyusunan jadwal program-program yang telah ditentukan. Hal ini bertujuan agar program yang telah direncanakan dapat tetap berjalan dengan efektif sesuai dengan kemampuan jadwal *audience*, hal ini terkesan sederhana namun jika penempatan jadwal tidak sesuai dengan jadwal *audience* secara umum maka pelaksanaan program tidak akan berjalan dengan lancar. Terakhir kemukakan seluruh hasil pemikiran program yang telah direncanakan secara mendetail.

3. *Implementing the program*

Pada tahap ini program yang telah dirancang dan direncanakan mulai diimplementasikan menjadi realita (mulai dibangun) sehingga *audience* dapat menikmati hasil perancangan program-program tersebut. Proses implementasi ini berkaitan dengan perekrutan staff dan supervisi di lapangan karena perekrutan jumlah staff tentunya berkaitan dengan program atau *event* seperti apa yang dilangsungkan, kepemimpinan dan instruksi yang diberikan berpengaruh pada kinerja staff, *budgeting*, *marketing*, registrasi dan reservasi, metode pemberian upah, manajemen resiko, monitoring dan *follow up*.

4. *Evaluating the program*

Untuk mengetahui apakah program yang dirancang dan diimplementasikan dapat dikatakan berhasil atau tidak maka diperlukan evaluasi ulang terhadap hasil yang telah ada guna pengembangan dan perbaikan program. Hal ini bertujuan agar sang pembuat program dapat mengembangkan program yang telah dirancangnya untuk di kemudian hari dalam proyek yang sama maupun berbeda.

2.7.4. Perencanaan Berdasarkan Usia

Program yang akan dirancang hendaknya disesuaikan dengan kategori usia pengunjung / suatu komunitas yang ditargetkan sebagai calon konsumen. Sebab jika program yang dirancang tidak sesuai dengan usia target konsumen maka program tidak akan berlangsung secara maksimal. Secara umum usia dapat diklasifikasikan sebagai berikut (Sabiston dan Dixon 24-26):

a. *Preschool* (usia 1-5 tahun) :

- Suka mengimitasi (meniru) segala sesuatu yang ada di sekitarnya dan percaya bisa menjadi apapun yang diinginkannya (melalui imajinasinya).
- Durasi perhatian yang diberikan cenderung singkat dan mudah lelah.
- Menginginkan hasil secara langsung.
- Merasa nyaman bersama anak-anak lain tetapi juga nyaman dengan diri sendiri.
- Memiliki kendala dalam mengukur batas energinya sendiri.
- Melihat dunia dengan penuh bertanya-tanya.
- Memiliki keterbatasan koordinasi tangan dan mata.
- Menyukai stimulus sensori.

➤ Aktivitas yang cocok bagi individu rentang usia ini adalah:

- Membutuhkan banyak ragam aktivitas yang berbeda-beda dan cepat dengan mempertimbangkan waktu istirahat dan permainan yang tidak banyak menghabiskan energi.
- Permainan kooperatif yang cepat dan mudah sangat cocok bagi mereka.
- Dalam aktivitasnya biarkan mereka mencoba peran orang dewasa (*storytelling*, drama, menyanyi), bereksplorasi, menggunakan seluruh panca indera.
- melibatkan aktivitas dengan banyak gerakan (melempar bola, menyusun balok atau membuat prakarya).

b. Usia 6-8 tahun :

- Individu dalam rentang usia ini seringkali ingin melakukan sesuatu dengan baik sehingga ia akan berlatih dan mengembangkan kemampuannya serta mulai belajar berbagi karena menyukai berada di lingkungan social sebayanya.

- Individu juga cenderung aktif dan suka bereksperimen yang melibatkan perkembangan koordinasi otot.
- Lebih mengutamakan perolehan hasil individual daripada kelompok.

➤ Aktivitas yang sesuai untuk rentang usia ini:

- Aktivitas yang menyangkut komitmen dan bersifat menonjol (menyanyi, olahraga, sains).
- Menyediakan kesempatan aktivitas berkelompok dan berkaitan dengan gerak fisik.
- Minimalisir kompetisi lebih kembangkan pada kooperasi.

c. Usia 9-12 tahun:

- Individu banyak terpengaruh oleh pendapat teman-temannya namun mampu membuat komitmen.
- Menyukai system kerja *teamwork* dan mulai mengembangkan kemampuan motorik.
- Menginginkan tanggung jawab.
- Menyukai petualangan.
- Mulai menyadari perbedaan gender.
- Menyukai hadiah.

➤ Aktivitas yang sesuai untuk rentang usia ini:

- Program yang dirasa keren oleh teman-temannya.
- Melibatkan mereka dalam pengambilan keputusan dan aktivitas berlari.
- Memberi penghargaan / apresiasi terhadap hasil pencapaian mereka (dapat berupa pujian).
- Masukkan unsur atletik, permainan dan kompetisi kelompok.
- Aktivitas yang mengandung unsur sedikit berbahaya / beresiko (menantang).
- Menekankan pada permainan yang berifat kooperatif.

d. *Adolesent* (usia 13-19 tahun):

- Individu sangat meresponi tekanan dari teman-temannya.

- Mengalami masa pubertas.
 - Mulai mempertanyakan otoritas.
 - Menginginkan mandiri namun sensitif terhadap kegagalan.
- Aktivitas yang sesuai untuk rentang usia ini:
- Aktivitas yang dianggap keren oleh teman-temannya.
 - Menyediakan kesempatan untuk melepaskan ketegangan fisik.
 - Melibatkan mereka dalam mengambil keputusan dan berikan beberapa otoritas dalam proses merencanakan.
 - Kegiatan yang memicu inisiatif pribadi.
 - Menekankan pada kooperasi dan bukan pada hal-hal yang kompetitif.
- e. *Young Adults* (usia 20-35 tahun):
- Memiliki gaya hidup yang sangat variatif tergantung pada pekerjaan, status dan pengaruh keluarga.
 - Dalam pergaulannya tidak lagi tergantung pada kelompok.
 - Cakap dalam perkembangan fisik, intelektual dan social.
 - Bagi mereka yang telah memiliki pasangan cenderung mencari keseimbangan individual dan aktivitas bersama, sedangkan mereka yang telah memiliki anak mulai mencari-cari aktivitas apa yang dapat dilakukan dengan anak, namun mereka yang dalam status lajang lebih menyibukkan diri dengan aktivitas-aktivitas yang mengedepankan perkembangan pribadi dan sosialisasi.
- f. *Adults* (usia 36-60 tahun):
- Kecenderungan untuk mempertahankan rasa ketertarikan terhadap suatu skill yang berguna bagi mereka dalam kehidupan nantinya.
 - Gaya hidupnya beragam tergantung pada didikan orang tua, pekerjaan, dan lain-lain.
 - Biasanya suka menstimulasi otak dan menjaga kebugaran jasmani.
- g. *Adults* (usia 61 tahun ke atas):

- Dalam usia yang sudah lanjut ini biasanya individu memiliki banyak keterampilan (karena pengalamannya banyak).
 - Suka mengingat-ingat atau bernostalgia masa lalu untuk memahami pengalaman hidup yang sudah dijalani.
 - Suka bersosialisasi dengan teman, kembali memiliki rasa bebas dan berpetualang.
- Melihat karakteristiknya dianjurkan aktivitas yang dilakukan menyediakan kesempatan kegiatan berolahraga dan stimulasi sensori, bersosialisasi, fleksibel, rileks dan menyenangkan, program-program yang berkaitan dengan *traveling*.

2.8. *Theme Park*

Kata *Theme Park* berasal dari bahasa Inggris yang terdiri dari kata *Theme* yang berarti tema dan *park* yang berarti taman. Secara harafiah *theme park* berarti taman bertema. Menurut Sorokin dalam bukunya *A Variation on Thema Park: The New American City and The End of Public Space* menjelaskan pengertian yang lebih mendalam tentang *theme park* dimana “*Theme park* sebagai dunia / suatu lokasi yang di dalamnya tidak terikat geografis tertentu, lingkungan yang terkontrol dan memberikan stimulasi tanpa henti” (dalam Lase, Aldy, dan Amanati 3).

2.8.1. Karakteristik *Theme Park*

Ciri-ciri *theme park* menurut Clave dapat dilihat dengan jelas secara fisik seperti (dalam Lase, Aldy, dan Amanati 3):

- Memiliki identitas tematik tertentu yang menentukan tema rekreasi.
- Mengandung minimal satu area yang bertema.
- Merupakan ruang tertutup yang akses sirkulasinya dikendalikan untuk maksud dan tujuan tertentu.
- Kapasitasnya besar sehingga mampu menarik pengunjung.
- Memiliki beberapa wahana/ atraksi yang mampu membuat kunjungan berlangsung minimal 5 jam.

- Atmosfir hiburannya terasa.
- Terdapat daya jual komersial seperti *foodcourt, café, restaurant*.
- Memiliki produk berkualitas, pelayanan, pemeliharaan dan standar kebersihan yang tinggi.
- Mengelola produktifitas dan konsumen secara terpusat.

2.9. Sistem Interior

Terdapat berbagai macam sistem interior yang biasa menjadi pertimbangan di dalam merancang sebuah fasilitas umum, beberapa diantaranya yang banyak memengaruhi perancangan ruang yakni terdiri atas organisasi ruang, sirkulasi ruang, sistem pencahayaan, sistem penghawaan, sistem akustik, dan sistem keamanan.

2.9.1. Organisasi Ruang

Dalam perancangan suatu ruang terdapat beberapa macam organisasi spasial seperti (Ching 195):

- a. Organisasi Terpusat, merupakan suatu ruang yang paling dominan/ menonjol yang biasanya berukuran sangat besar dan utama yang dikelilingi oleh ruang sekunder lain yang sifatnya biasanya sama atau menyerupai satu sama lain. Sirkulasi yang terjadi dalam organisasi ruang ini biasanya berupa sirkulasi radial, bolak-balik, dan spiral.
- b. Organisasi Linier, merupakan sekuen garis lurus yang dirancang berulang. Biasanya terdiri dari ruang-ruang yang secara fungsi, bentuk dan ukuran serupa sehingga jika ada sesuatu yang ingin ditonjolkan dalam suatu bangunan dapat diletakan dimana (dikarenakan sifatnya yang memanjang sehingga menunjukkan suatu arah pergerakan tertentu) saja dengan cara membedakan bentuk, fungsi atau ukurannya.
- c. Organisasi Radial, berupa ruang terpusat yang menjadi pusat dari sekumpulan organisasi linier. Biasanya dalam penyusunannya organisasi ruang yang terpusat menjadi inti yang menjulurkan lengan-lengan berupa susunan ruang organisasi linier sehingga kebanyakan pola organisasi ruangan berbentuk seperti kincir.

- d. Organisasi Terklaster, merupakan ruang-ruang yang terbagi / dikelompokkan berdasarkan kedekatannya. Dalam penyusunannya walaupun banyak menggunakan bentuk dan proporsi yang berbeda-beda tetapi secara keseluruhan organisasi ruang tetap terklasifikasi karena ada sumbu tertentu dan antar ruang tetap saling terkait karena dihubungkan berdasarkan kebutuhan ruangnya.
- e. Organisasi Grid, ruang-ruang yang disusun di dalam area sebuah grid struktur sekitarnya. Dalam penyusunan ruangnya menggunakan formasi grid 3D yang jika diperhatikan dalam bentuk 2D menghasilkan suatu formasi titik-titik yang teratur, jika dilihat dalam bentuk 3D dapat menghasilkan bentuk modular yang berulang. Selain itu pembentukan ruang menjadi bersifat fleksibel dikarenakan dalam membuat ruang mengandalkan titik-titik yang teratur tersebut dan dapat ditambahkan atau dikurangi bentuknya.

2.9.2. Sirkulasi Ruang

Pada dasarnya manusia tidak pernah berdiam di satu tempat saja, pasti akan ada pergerakan yang dilakukannya. Keleluasaan pergerakan yang dilakukan olehnya ini sangat berpengaruh terhadap kenyamanan yang dirasakannya di dalam ruang. Sirkulasi yang sederhana dan langsung lebih baik dibandingkan dengan sirkulasi yang terlalu berputar-putar. Pola sirkulasi yang baik idealnya dibuat sesingkat mungkin (jalur aksesnya), langsung, terlihat jelas arahnya, dan tidak berkonflik dengan fungsi *grouping*.

Terdapat beberapa pola sirkulasi yang dapat digunakan secara tunggal maupun dikombinasikan dengan pola sirkulasi yang lain:

a. Straight-line

Merupakan suatu pola sirkulasi langsung dari tempat akses awal hingga mencapai tempat tujuan di akhirnya. Titik akhir dapat berupa pintu keluar atau tempat akses yang lain. Walaupun dikatakan segaris tetapi secara bentuknya tidak selalu berbentuk garis, dapat berupa bentuk melengkung asalkan pergerakan tetap berada dalam satu jalur (Pile 173-174).

b. Line with branches

Merupakan pengembangan dari pola linier yang menawarkan jalur alternatif yang bercabang atau memberikan akses menuju berbagai tempat tujuan lain.

c. Radiating circulation

Jalur alternatif menuju ke titik tempat tujuan dimulai dari titik tengah / sentral.

d. Ring circulation

Merupakan suatu pola sirkulasi yang dimulai pada suatu titik awal yang memungkinkan suatu pergerakan melalui ruang-ruang hingga kembali ke titik awal lagi.

Dalam merencanakan ruang, area yang terletak pada jalur sirkulasi yang terhenti / berakhir karena tidak adanya lagi jalur menuju tempat tujuan yang lain biasanya bersifat memiliki nilai guna khusus yang bersifat lebih privat.

2.9.3. Sistem Pencahayaan

Sistem Pencahayaan memiliki pengaruh besar dalam perancangan suatu fasilitas. Hal ini disebabkan karena pencahayaan yang baik akan sangat mendukung kenyamanan, dan reaksi emosi yang ingin ditimbulkan. Sebaliknya pencahayaan yang buruk dapat menimbulkan suatu impresi yang depresif, pengalaman tidak nyaman dalam ruang, menjadikan suatu ruang yang semula menarik menjadi tidak menarik (Pile 325).

Pencahayaan yang baik memiliki manfaat-manfaat yang sangat berpengaruh memberi efek terhadap suatu ruang:

- a. Menentukan *mood* / suasana yang diinginkan. Pencahayaan yang remang-remang akan menghasilkan suasana intim dan nyaman. Sedangkan pencahayaan yang terang menghadirkan suasana energetik.
- b. Perhatian langsung. Suatu area yang diberi pencahayaan yang terang dalam suatu wilayah yang remang-remang akan membuat area tersebut menjadi fokus utama perhatian.
- c. Mengontrol *shading* dan *shadow* untuk membantu orang melihat bentuk dan tekstur. Cahaya juga cenderung membuat suatu objek terlihat rata, bayangan

yang kuat pada benda akan memberi penekanan pada bentuk, dan *cross-light* yang kuat dari suatu sisi akan menampakkan tekstur (Pile 333-334).

d. Empasis atau mengubah persepsi spasial.

Selain ditinjau dari segi manfaatnya dalam memberikan efek ruang, pencahayaan juga dapat digolongkan menjadi beberapa macam dilihat dari kebutuhannya :

a. *Task Lighting*.

Pencahayaan untuk suatu aktivitas atau fungsi yang spesifik dalam segala macam aktivitas.

b. *General Lighting*.

Pencahayaan yang berada pada tingkat penerangan yang nyaman bagi orang untuk melihat objek di sekitarnya, biasa disebut juga sebagai *ambient lighting*.

c. *Special Lighting*.

Pencahayaan yang memfokuskan perhatian pada suatu objek atau area yang spesifik dan menciptakan kontras yang membuatnya tampak hidup dan menarik. Karena perhatian selalu tertuju pada area atau objek yang diterangi, seperti pada display objek dan display lukisan. Pencahayaan ini biasa dikenal sebagai *accent lighting*.

2.9.4. Sistem Penghawaan

Temperatur udara dalam suatu ruang merupakan salah satu faktor penting yang banyak memberikan kontribusi yang besar dalam menghadirkan kenyamanan dalam pengalaman merasakan suatu ruang. Tidak hanya temperatur suhu udara saja, tetapi kelembaban udara juga memengaruhi kenyamanan dalam ruang. Suhu yang dapat dikatakan nyaman sangat beragam tergantung pada masing-masing individu karena ada hal-hal yang memengaruhi seperti aktivitas yang dilakukannya dan jenis pakaian yang digunakan. Menurut *HVAC Assesment Handbook*, suatu ruang dikatakan nyaman apabila suhu di dalamnya berkisar antara 23-28 derajat *celcius* pada musim panas dan 20-25.5 derajat pada musim dingin. Sedangkan untuk kelembaban udara dapat dikatakan nyaman yakni berkisar antara 30-65% (*HVAC Assesment Handbook* 9).

Secara umum penghawaan terbagi menjadi 2 yaitu alami dan buatan:

- Penghawaan secara alami

Penghawaan yang biasa menggunakan ventilasi/bukaan. Bermanfaat untuk menyediakan udara segar dari luar ruangan untuk menggantikan udara kotor di dalam karena berbagai macam aktivitas manusia.

- Penghawaan secara buatan (*Air Conditioning*)

Air conditioning merupakan upaya dalam mempertahankan temperatur, kelembaban, dan udara segar sesuai dengan yang diinginkan. Hal ini biasanya banyak berpengaruh pada letak geografis bangunan. Terdapat beberapa sistem *air conditioning* (*HVAC Assessment Handbook 4*):

- *Single-Zone System*: Hanya mengakomodasi pengontrolan temperatur udara pada 1 zona. Biasa terdapat pada toko kecil.
- *Multi-Zone System*: Mengirimkan udara yang telah didinginkan ke beberapa zona dari sebuah mesin pengontrol udara tunggal. Biasa ditemukan pada ruang kelas dan kantor.
- *Constant Volume System*: volume udara yang dikirimkan ke zona tertentu tidak mengalami perubahan / sedikit perubahan.
- *VAV (Variable Air Volume)*: volume udara yang memasuki suatu zona dikendalikan oleh suatu peredam yang terkoneksi dengan thermostat suatu zona yang mengendalikan kumparan pendingin.

2.9.5. Sistem Akustik

Akustik ruangan juga merupakan salah satu sistem interior yang memengaruhi kenyamanan dalam ruang, dalam hal ini berkaitan dengan suara. Suatu suara yang berlebihan akan mengganggu atau mengurangi kenyamanan pengalaman ruang. Hal ini dapat ditanggulangi dengan pemilihan material elemen interior dan perabot. Permukaan yang keras seperti lantai, plester, dinding dan plafon bersifat memantulkan suara sehingga membuat suasana semakin bising. Sebaliknya permukaan yang lunak seperti karpet dan kain bersifat menyerap suara (Pile 468).

2.9.6. Sistem Keamanan

Dalam merancang suatu fasilitas perlu dipikirkan juga sistem keamanan yang harus diperhitungkan dalam perancangan, yakni (Pile 473-474):

- *Alarm* : kebakaran dan pencurian
- *Extinguisher*
- *Locking hardware*
- *Signs*
- *Sprinkler system*
- *TV-Surveillance system.*

2.10. Fasilitas

2.10.1. Reception & Waiting Area

Area resepsionis akan menjadi fasilitas yang pertama kali menyambut pengunjung saat pertamakali memasuki bangunan. Biasanya area ini sangat merepresentasikan branding dari bangunan tersebut dimana orang dapat mendapat informasi tentang bangunan dan pelayanan yang ada, melapor pada pihak keamanan atau staff resepsionis (fungsinya tergantung pada fungsi bangunan). Sirkulasi pada area ini sebaiknya lenggang dan dapat menunjukkan pintu keluar dan masuk secara jelas.

Meja resepsionis harus menarik perhatian sehingga siapapun dapat cepat mencarinya dengan tinggi kurang lebih 950 hingga 1100 mm. pada area ini sebaiknya tidak membiarkan pencahayaan alami maupun buatan berasal dari belakang resepsionis karena mengakibatkan siluet yang menyebabkan komunikasi visual terganggu, sedangkan pencahayaan secara general pada area resepsionis sebaiknya bersifat *adjustable*. Lantai sebaiknya menggunakan material yang *solid* dan tidak licin, warna-warna kontras yang digunakan dapat membantu untuk membentuk pola yang dapat menunjukkan pola sirkulasi dalam ruang. Pada area ini tentunya juga diperlukan *signage* yang mudah dilihat dan dimengerti pengunjung sebagai penunjuk arah lokasi seperti toilet umum, dan lain-lain (*Building for Everyone: A Universal Design Approach* 19-20).

2.10.2. Ticketing Area

Pada bangunan yang memerlukan orang untuk mengantri membeli tiket (seperti pada wahana atraksi), maka sebaiknya digunakan susunan mengantri agar pengunjung dapat bergerak dengan nyaman dan aman. Dalam merancang area mengantri perlu dipertimbangkan seperti apa pada masa-masa *high season*, disamping itu dalam merancang sirkulasi antrian diperlukan pembatas yang jelas untuk mengatur pola antrian. Jarak antar pembatas sekitar 1100 mm dan perlu diberi *handrail* sebagai pembatas (*Building for Everyone: A Universal Design Approach* 27-29).

2.10.3. Theater

Dalam merancang suatu auditorium/*theater* perlu mempertimbangkan jumlah penonton yang berkaitan dengan kenyamanan tempat duduk dan jangkauan pandang, serta kepuasan akustik ruang. *Visual ambience* yang diaplikasikan perlu disesuaikan dengan event yang akan ditayangkan. Biasanya hall dibuat begitu sederhana dan netral agar seluruh perhatian terfokus pada pertunjukan yang berlangsung (Pile 540).

2.10.4. Stand

Stand / booth merupakan suatu fasilitas pendukung yang biasa digunakan untuk memamerkan, memperkenalkan atau menjual suatu produk atau objek. Terdapat berbagai macam stand yang ada yakni (*Guidelines for Display Rules & Regulations* 4-9):

- a. *Linear booth*: ditata berjajar segaris lurus, terdapat stand lain di kanan dan kiri, 1 sisi terbuka, produk yang ditampilkan harus ditata agar tidak menghalangi pandangan pengunjung.
- b. *Corner booth*: sifatnya sama seperti linear booth tetapi letaknya terdapat pada ujung barisan dan memiliki 2 sisi terbuka.
- c. *End-cap booth*: memiliki 3 sisi yang terbuka karena terletak pada ujung barisan *stand*.
- d. *Perimeter booth*: menyerupai *linear booth*, perbedaannya yaitu sisi belakang *perimeter booth* merupakan dinding bangunan.

e. *Island booth*: merupakan *stand* yang terbuka pada 4 sisinya.

2.10.5. Food Court

Foodcourt merupakan tempat penjualan makanan dalam suatu bangunan dimana pengunjung yang bergerak aktif mencari makanan yang dipilihnya sendiri dan merupakan area yang terdiri dari penataan tempat duduk untuk umum. Fasilitas ini biasa dikunjungi oleh anak muda maupun keluarga hal ini disenangi oleh mereka karena berupa area yang luas dengan beranekaragam pilihan makanan (Emmerich 53).

2.10.6. Shops

Perancangan suatu toko harus dapat menyampaikan berbagai pesan tentang *style*, kualitas dan perlakuan terhadap produk yang dijual serta pelayanannya agar kesan tersebut dapat dirasakan dan diingat oleh pembeli. Biasanya pada bagian depan toko berupa display yang menyajikan produk-produk yang dijual. Dalam penataannya sangat berkaitan dengan teknik *display*, warna dan *lighting*.

Dalam penataan komponen-komponen dalam toko perlu mempertimbangkan pola aktivitas, harga dan tingkatan kualitas produk yang dijual, dan sirkulasi pergerakan barang di dalam toko.

Pencahayaan juga sangat memengaruhi daya jual produk dalam sebuah toko. Produk yang banyak diberi pencahayaan khusus sehingga tampak lebih terang mengakibatkan *emphasis*. Pemilihan temperatur *lighting* juga perlu disesuaikan dengan produk yang dijual (Pile 529-530).

2.11. Teknologi Pendukung

2.11.1. Video Wall

Video wall merupakan display dan *processing system* yang terdiri dari rangkaian proyektor atau monitor yang berfungsi secara bersama sebagai 1 unit tunggal. Jika dibandingkan dengan 1 unit layar, *video wall* mampu menghasilkan gambar yang lebih besar serta resolusi pixel yang jauh lebih baik karena sistem kerjanya dimana berbagai layar dikombinasikan menjadi 1 untuk menghasilkan

sebuah gambar. *Video wall* idealnya digunakan untuk *mendisplay* gambar yang besar dan menayangkan berbagai macam video secara bersamaan. *Video wall* banyak digunakan sebagai perangkat penyedia informasi visual yang mudah dilihat oleh banyak orang, seringkali juga digunakan sebagai digital signage untuk menarik perhatian pengunjung melalui gambar yang besar. Biasa ada pada area *lobby*, toko retail, dan area publik lainnya (*Videowall Systems Design Guide* 4).

Beberapa komponen esensial *video wall*, yaitu:

- *Projection cubes* : merupakan perangkat yang paling banyak dipilih karena bersifat modular dan dapat dirakit menjadi dinding struktur *video wall*.
- *Projectors*
- *LED* : menghasilkan tingkat *brightness* yang tinggi dan ideal untuk dipakai pada *signage outdoor* dan lingkungan olahraga.
- *LCD flat-panel displays* : menjadi pilihan populer karena bersifat tipis.

2.11.2. Interactive Projection

Interactive Projection merupakan salah satu teknologi yang kini banyak digunakan pada area publik, terutama pada museum. Penggunaannya tidak terbatas hanya pada museum tapi banyak dapat digunakan untuk berbagai hal seperti edukasi, *signage*, perkantoran, dan lain-lain. Biasanya dalam pengaplikasian *interactive projection* menggunakan *software* tertentu yang dapat mengendalikan proyeksi. Penggunaan *interactive projection* ini dapat dibagi menjadi beberapa macam, yakni (Ubi. “The magic that makes everything interactive”):

- *Interactive Wall* : membuat dinding menjadi layar *touch screen* besar. Banyak digunakan pada ruang rapat, museum, dan area pengunjung lainnya.
- *Interactive Whiteboard* : membuat papan *whiteboard* menjadi layar *touch screen*. Biasa digunakan pada ruang rapat dan kelas.
- *Interactive Glass* : dikombinasikan dengan proyeksi dari belakang panel kaca sehingga panel kaca dapat menjadi layar *touch screen*.
- *Interactive Table* : dapat diproyeksikan pada permukaan meja kayu atau kaca menjadi permukaan yang interaktif.

- *Interactive Video Wall* : dengan mengkombinasikan beberapa sensor dan *emitter* beberapa *display* interaktif dapat disatukan.
- *Multiple Surfaces* : dengan mengkombinasikan berbagai sensor dapat menghasilkan permukaan interaktif yang saling terkoneksi pada beberapa permukaan.
- *Gesture Control* : dikombinasikan dengan penggunaan sensor *Kinect* untuk dapat mengontrol apa yang ditampilkan pada layar dengan gerakan sederhana tanpa menyentuh permukaan proyeksi.
- *Interactive Objects* : melacak interaksi pengguna dengan objek yang ditempatkan pada display.

2.11.3. Floor Projection

Floor Projection menyerupai *Interactive Projection*, namun arah proyeksi diarahkan pada permukaan lantai. Untuk hasil proyeksi yang maksimal sebaiknya lantai menggunakan warna cerah (biasanya putih). Implementasi sistem proyeksi terdiri dari 4 proyektor, 4 cermin, dan *video wall controller*. Setiap proyektor dikombinasikan dengan cermin agar proyektor dapat dipasang secara horizontal namun hasil proyeksi dapat dipantulkan ke lantai. Hal ini dikarenakan pemasangan secara vertikal akan mudah merusak proyektor. Masing-masing proyektor biasanya mampu menghasilkan kurang lebih 2500 lumen (Otto M., Prieur M., Enrico R. 366).

2.11.4. Kinect

Kinect merupakan suatu teknologi yang memungkinkan *user* dalam melakukan interaksi secara natural dengan komputer tanpa menggunakan *controller*. Dengan kata lain pengguna, dapat melakukan suatu pengoperasian komputer hanya dengan menggunakan gerakan tangan atau gerakan tubuh lainnya (Hartono, Liliana, Intan 2).

Kinect memiliki berbagai fitur, diantaranya kamera *RGB*, *depth sensor* atau sensor kedalaman, dan *multi-array microphone*. Dari fitur-fitur tersebut, *depth sensor* merupakan fitur yang berperan dalam membedakan *Kinect* dengan

kamera. *Depth sensor* digunakan untuk mendapatkan data sebuah area dalam bentuk 3D tanpa memperdulikan kondisi cahaya pada area tersebut.

Sensor *Kinect* berdasarkan pada *optical lenses* dan juga sensor *Kinect* memiliki beberapa kekurangan, sensor *Kinect* dapat bekerja dengan baik pada kondisi sebagai berikut (Hartono, Liliana, Intan 2):

- *Horizontal viewing angle*: 57°
- *Vertical viewing angle*: 43°
- Jarak terbaik untuk user menggunakan *Kinect* adalah 1.2 meter sampai 4 meter.
- *Depth range*: 400mm (*near mode*) sampai 8000mm (*standard mode*)
- Suhu 5° sampai 35° Celcius (41° sampai 95° Fahrenheit) (Hartono, Liliana, Intan 2).

Skeletal tracking adalah fitur yang disediakan oleh *Kinect SDK*, fitur ini dapat melacak titik sendi utama tubuh manusia. *Skeletal tracking* ini tidak lepas dari penggunaan *depth sensor*. *Depth sensor* yang memetakan objek-objek berdasarkan jarak yang akan dibandingkan dengan data hasil training sebelumnya. Data *training* tersebut dibuat menggunakan 100.000 *frame* gambar manusia yang diambil dari posisi yang berbeda-beda pada saat berdiri.