

METODE PENDAYAGUNAAN CERITA RAKYAT SEBAGAI SUMBER GAGASAN DALAM PERANCANGAN ARSITEKTUR

Vijar Galax Putra Jagat Paryoko

Program Studi Arsitektur Fakultas Arsitektur dan Desain
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur
E-mail: vijar.galax.ar@upnjatim.ac.id

Abstrak: Cerita rakyat merupakan salah satu kristalisasi kearifan lokal yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber gagasan perancangan arsitektur dan melestarikan kearifan lokal. Pada studio perancangan dalam pendidikan arsitektur, pemanfaatannya dimulai dan penting pada tahap eksplorasi gagasan untuk menghasilkan konsep rancangan, terutama aspek estetika. Oleh karena itu, dilakukan penelitian kualitatif dengan sasaran pada tahap tersebut, bertujuan untuk menemukan proses dan metode yang dapat digunakan, serta mampu meningkatkan keberhasilan pencitraan cerita rakyat dalam sketsa konsep. Disimpulkan bahwa beberapa unsur intrinsik dalam cerita dan ikon merupakan ragam komponen yang baik dimanfaatkan dalam eksplorasi gagasan. Komponen-komponen tersebut dapat diolah menggunakan kombinasi antara metode metafora atau analogi, transformasi, dan geometri, serta dikomposisi secara de-komposisi maupun sesuai alur cerita untuk memperoleh sebuah gagasan rancangan utuh.

Kata kunci: metode rancang, pencitraan, cerita rakyat

Title: *Folklore Utilization Method as Idea Source for Architectural Design*

Abstract: Folklore is a crystallization of local wisdom which can be used as a source for architectural design idea or concept and preserve local wisdom. In architectural education's design studio, its usage begins and important at idea exploration phase to produce design concept, especially on aesthetic aspects. Therefore, a qualitative research was carried out on that design phase for finding the methods and process that can be used. Also, to increase the folklore imaging success on idea sketch. Concluded, some of story's intrinsic elements and icon are components that well utilized in idea exploration phase. These components processed by metaphor or analogy combination, transformation, and composed by de-composition method or according to storyline to produce an intact design idea.

Keywords: design method, image, folklore

PENDAHULUAN

Globalisasi merupakan suatu fenomena yang telah lama terjadi dan semakin besar dan pesat pengaruhnya terhadap kebudayaan masyarakat hingga saat ini, termasuk arsitektur. Proses telah terjadi sejak masa penyebaran agama, kerajaan, maupun penjajahan, hingga saat ini, ditandai dengan akulturasi yang tergambarkan dalam arsitektur yang dilahirkan pula (Yetti, 2019). Pencampuran kebudayaan lokal dan pendatang dapat menghasilkan wujud arsitektur yang berbeda pada setiap masa. Namun juga dapat terjadi pertentangan maupun pengkikisan kebudayaan lokal, kearifan lokal.

Transformasi budaya dapat terjadi akibat globalisasi, baik transformasi alamiah maupun tidak (Dahlioni et al., 2015). Kombinasi budaya merupakan suatu transformasi alamiah. Budaya

asing yang masuk, yang dibawa oleh imigran misalnya, dikombinasikan dengan budaya lokal. Arsitektur yang terbentuk tetap berusaha mempertahankan kearifan lokal. Sedangkan transformasi budaya tidak alamiah dipicu oleh kemajuan teknologi yang cepat dan bangkitnya media komunikasi. Kearifan lokal terkikis dengan cepat, terutama di perkotaan karena memiliki budaya homogen.

Perkembangan arsitektur di Indonesia saat ini menunjukkan usaha mengangkat lokalitas dalam karya kontemporer, merupakan salah satu upaya untuk menghindari dampak negatif globalisasi terhadap arsitektur. Arsitektur merupakan ekspresi budaya masyarakat setempat yang dalam perkembangannya akan mengalami perubahan, sebagai usaha menyesuaikan diri dengan kondisi eksternal. Globalisasi seharusnya juga ditanggapi sebagai bagian dari pendorong perubahan

tersebut (Sudikno, 2017a). Arsitektur nusantara sebaiknya bisa menerima dan memanfaatkan perkembangan material dan teknologi agar dapat berjalan berkelanjutan. Namun demikian, daya tarik dan keunggulan lokalitas tidak boleh dilupakan karena dapat menjadi penyeimbang dan sinergi antara globalisasi dan budaya lokal (Sudikno, 2017b).

Kearifan lokal didefinisikan sebagai gagasan setempat yang bersifat bijaksana dan bernilai baik yang tertanam dan diikuti masyarakat, muncul dan berlangsung secara turun-temurun akibat interaksi manusia dengan lingkungannya. Proses panjang ini bermuara pada terkristalisasinya dalam bentuk hukum adat, kepercayaan, dan budaya setempat (Sudikno, 2017a). Dalam beberapa studi, dibuktikan bahwa pengetahuan lokal memang memiliki nilai yang lebih karena mengintegrasikan manusia, alam, dan lingkungan binaan dalam waktu yang tidak singkat dan terus beradaptasi (Dahlioni et al., 2015). Kearifan lokal tidak hanya menjaga lokalitas dalam era globalisasi, justru sebagai keunggulan arsitektur di mata dunia.

Cerita rakyat merupakan salah satu kristalisasi kearifan lokal, merupakan bagian dari kekayaan budaya dan sejarah yang tumbuh dan berkembang di suatu daerah tertentu. Kebiasaan dan identitas masyarakat setempat umumnya tercerminkan dalam cerita rakyat, termasuk keunggulan budayanya (Hardiyanti et al., 2018). Apabila membawa kearifan lokal ke masa kini berarti mengambil dan mengembangkan masa lalu, termasuk material, gagasan, tradisi, maupun budaya, untuk kemudian diolah menjadi sebuah karya baru (Sudikno, 2017b), maka cerita rakyat merupakan salah satu kristalisasi kearifan lokal yang dapat dimanfaatkan untuk membawa lokalitas dalam perancangan arsitektur.

Pemanfaatan karya literatur dalam bidang arsitektur telah lama diperkenalkan, namun belum banyak digunakan dan dikembangkan. Secara mendasar, keduanya membutuhkan pemikiran dan imajinasi untuk menciptakan ruang. Puisi sebagai salah satu karya literatur, menciptakan ruang khayalan atau spiritual, sedangkan arsitektur menciptakan ruang materiil (Keshtkar & Faizi, 2015). Perpuisian dan literatur dapat menginspirasi perancang arsitektur melalui ruang yang diciptakannya, baik dengan memvisualisasikan deskripsi komponen dan elemen ruang, maupun suasana ruang, secara

spiritual atau aura. Secara lebih umum, kedua jenis karya sastra tersebut bahkan mampu menginspirasi berdasarkan struktur penulisan, pemaknaan dan pewujudan, atau bahkan memotivasi jiwa menulis para perancang arsitektur (Antoniades, 1990).

Dalam pendidikan arsitektur, seharusnya pemanfaatan literatur ini juga perlu ditekankan, terutama dalam studio perancangan yang bersifat tematik. Mengangkat lokalitas dalam studio perancangan berarti menggunakan lokalitas sebagai salah satu tema dalam merancang. Keberhasilan pendidikan studio perancangan arsitektur tematik umumnya bergantung pada tahap eksplorasi gagasan (Paryoko, 2019). Apabila cerita rakyat menjadi sumber gagasan lokalitas dalam perancangan, maka eksplorasinya harus mampu menghasilkan konsep dan visualisasi yang mencitrakan cerita rakyat tersebut, dengan kata lain, memvisualisasikan “makna” dari tema rancang tersebut.

Telah ada studi yang menemukan bahwa pemanfaatan perpuisian dalam proses rancang akan memberikan perspektif baru, menstimulasi refleksi diri, dan meningkatkan tanggapan emosional dan hubungan interpersonal perancang (Liddicoat, 2018), dalam kasus studi terhadap mahasiswa sebagai perancang. Studi lain, menampilkan hasil penerapan cerita rakyat sebagai tema rancangan interior. Latar, karakter, dan suasana dalam cerita diaplikasikan dalam pengolahan suasana ruang (Susilo et al., 2014). Namun demikian, studi-studi tersebut belum menjelaskan cara perancang untuk menampilkan kearifan lokal berdasarkan penggunaan karya sastra literatur dalam arsitektur. Hal ini lah yang mendorong dilakukannya studi untuk menemukan cara tersebut secara lebih spesifik, yang dapat digunakan peserta pendidikan arsitektur untuk menghasilkan pencitraan lokalitas melalui eksplorasi cerita rakyat.

Pendayagunaan Perpuisian dan Literatur dalam Perancangan Arsitektur

Publikasi ilmiah tentang pendayagunaan perpuisian dan literatur sebagai sumber gagasan dalam perancangan arsitektur belum banyak ditemukan. Oleh karena itu, teori yang diutarakan oleh Antoniades (1990) menjadi landasan utama dalam studi ini, bahwa karya sastra dapat menginspirasi perancang melalui cara berikut:

1. Inspirasi Langsung, interpretasi langsung atas situasi atau lingkungan yang dideskripsikan dalam karya literatur.
 - a. Interpretasi statis, yakni interpretasi visual secara langsung dari elemen wujud dan ruang dari situasi atau lingkungan yang dideskripsikan.
 - b. Interpretasi dinamis, produk arsitektural lebih fokus pada komunikasi abstrak dari “aura”, “suasana ruang”, dan “esensi” keseluruhan situasi atau lingkungan;
2. Inspirasi Komposit: dipengaruhi oleh apa yang dibaca, perancang termotivasi untuk menulis catatan, mencoret-coret gagasan, tulisan fiksi, puisi, peribahasa, baik sebelum atau setelah selesai merancang, digunakan untuk kebutuhan diri sendiri maupun publikasi.

Sastra perpuisian dan literatur juga dapat berguna sebagai pendikte (Antoniades, 1990), antara lain melalui:

1. Susunan/struktur suatu puisi atau literatur;
2. Cara mengungkapkan pesan utama;
3. Cara berurusan dengan misteri dan kejutan;
4. Kadar usaha dan interdisiplin sebagai bagian dari penulis;
5. Pemaknaan terhadap istilah dan situasi;
6. Tekstur dalam menggunakan kata dan keseluruhan puisi;
7. Irama dan sajak, tenor, dan cara memperlakukan elemen waktu;
8. Penekanan pada wujud atau makna;
9. Pola keseluruhan dan dari penggalan/bagiannya sebagai kritik serta tafsiran terhadap waktu dan tempat, perilaku, dan kebijakan;
10. Tafsiran penulis dalam karyanya.

Studi lain menghasilkan manfaat lain dari penggunaan karya perpuisian dan literatur dalam perancangan arsitektur (Liddicoat, 2018), yang bersifat lebih tidak langsung, yaitu:

1. Perspektif baru, membantu membayangkan jalur baru dalam melihat dan menggambarkan dunia dan membongkai nilai-nilai yang berkaitan;
2. Menstimulasi refleksi kritis, perancang yang bergulat dengan sastra ini berarti mengubah diri untuk siap mererefleksi diri dalam proses dan tindakan rancang, atau mempertanyakan dunia melalui pembongkaran asumsi dan nilai yang akan diterapkan dalam rancangan;

3. Tanggapan emosional dan hubungan interpersonal, bahwa karakter dan metafora berguna sebagai penggugah tanggapan intelektual dan emosional sehingga perancang lebih diperlengkapi konsep abstrak yang konkret, serta menyadari hubungan, pengaturan perilaku, asumsi, dan nilai yang diterjemahkan dari tulisan ke dalam arsitektur.

METODE PENELITIAN

Studi ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan cara-cara (metode) yang dapat digunakan untuk mencitrakan kearifan lokal cerita rakyat dalam studio perancangan arsitektur berdasarkan proses dan hasil eksplorasi gagasan melalui tema tersebut. Metode penelitian arsitektural jenis kualitatif lah yang digunakan karena karakteristiknya dianggap sesuai dengan kebutuhan studi.

Penelitian kualitatif adalah penelitian multi-taktik dalam suatu fokus, dengan menggunakan pendekatan alamiah terhadap pokok atau subjek bahasan yang diteliti (Groat & Wang, 2013). Kondisi ilmiah mahasiswa dan kegiatannya dalam studio, diamati tanpa menegaskan bahwa studio sedang diteliti. Mahasiswa melakukan eksplorasi secara mandiri tentang cara untuk mencapai keberhasilan pencitraan tanpa intervensi yang dominan dari pengajar. Pengajar kemudian melakukan interpretasi dan penalaran secara induktif terhadap kegiatan-kegiatan dalam studio tersebut.

Studi ini fokus untuk melakukan analisis secara kualitatif terhadap peserta sebuah studio perancangan arsitektur pada tahap eksplorasi gagasan, Tahun Akademik 2020/2021. Peserta dari studio tersebut adalah mahasiswa Semester I Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur yang terdiri dari lima belas orang. Penentuan subyek penelitian ini berdasarkan pada potensi kemudahan dan kedalaman pengamatan karena merupakan mata kuliah yang diampu oleh penulis. Berhubung dalam situasi pandemi, penelitian dilakukan secara *daring*, tanpa bertatap muka di ruang studio.

Variabel penelitian ditetapkan untuk kebutuhan kegiatan analisis, yaitu:

1. Proses dan metode Perancangan: yakni cara atau metode ekplorasi gagasan yang digunakan mahasiswa. Variabel ini diukur secara kuantitatif jumlah mahasiswa yang

menggunakan setiap cara yang sejenis. Data diperoleh melalui wawancara terhadap mahasiswa dan pengkajian arsip laporan tugas;

2. Keberhasilan Pencitraan: bahwa perlu mendeskripsikan kualitas hasil kegiatan eksplorasi gagasan oleh mahasiswa berkaitan dengan bagaimana tingkat keberhasilan mahasiswa dalam mencitrakan tema secara grafis, melalui sketsa. Data diperoleh melalui penilaian arsip laporan tugas mahasiswa untuk menilai hasil akhir, serta wawancara dan observasi kemajuan pekerjaan mahasiswa melalui asistensi/konsultasi untuk menilai keotentikan tugas;
3. Tema Rancangan: bahwa tema rancang ditentukan sebagai variabel kontrol sehingga memudahkan peneliti untuk mengukur tingkat keberhasilan perancangan secara setara dan objektif. Tema rancangan yang dipakai adalah “cerita rakyat”.

Kegiatan analisis dilakukan secara deskriptif, yakni mencari fakta melalui interpretasi yang tepat untuk melukiskan objek yang diteliti sesuai fenomena secara alami. Dalam penelitian kualitatif, proses pengolahan data hingga interpretasi akhir dilakukan dalam beberapa tahap (Groat & Wang, 2013). Hubungan antar tahap bersifat interaktif, terutama antara pengumpulan data dan pemampatan data karena dapat terjadi siklus interaktif maju-mundur. Berikut uraian proses yang dimaksud:

1. Pengumpulan Data. Data primer terdiri dari laporan tugas peserta studio pada tahap eksplorasi gagasan. Wawancara dan observasi dilakukan untuk mempelajari proses, cara, dan keotentikan karya setiap mahasiswa. Data sekunder terdiri dari literatur cerita rakyat yang digunakan peserta studio.
2. Pemampatan Data, dilakukan untuk memperoleh kumpulan data yang dapat mudah diolah, melalui pengelompokan data berdasarkan variabel penelitian. Data tugas yang paling banyak bermanfaat adalah tentang gagasan dan tema.
3. Penampilan Data dan Analisis, yakni menyusun kumpulan data agar memberikan informasi yang dibutuhkan untuk penarikan kesimpulan, dilakukan dengan teknik berikut:

- a. Gambar atau sketsa, digunakan untuk menampilkan hasil-hasil karya mahasiswa;
- b. Deskripsi atau narasi, digunakan untuk penampilan data yang membutuhkan penjelasan rinci, terutama tentang proses dan cara yang digunakan mahasiswa;
- c. Kajian literatur, dibutuhkan untuk menemukan landasan dalam penilaian kualitas pencitraan, dimana harus dapat dipertanggungjawabkan secara teoritis.
- d. Untuk memperoleh simpulan sementara tentang tingkat keberhasilan pencitraan cerita, digunakan metode *Ranking and Weighting*. Pembobotan menggunakan skala 1-4 dengan pemahaman bahwa nilai 4 berarti cerita rakyat dicitrakan dengan sangat baik dan mudah dimengerti.

4. Penggambaran Kesimpulan. Interpretasi hasil penelitian dilakukan secara terus-menerus selama proses penelitian untuk menghasilkan simpulan sementara yang masih bersifat terbuka, sampai dengan dapat ditarik kesimpulan akhir yang lebih rinci dan bersifat induktif.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Beberapa pemahaman teori tentang pendayagunaan perpustakaan dan literatur di atas dimanfaatkan untuk membantu menelaah dan mengkategorikan proses kegiatan yang dilakukan mahasiswa dalam studi ini. Setelah mahasiswa memilih cerita rakyat yang digunakan untuk eksplorasi gagasan perancangan, dilakukan penafsiran proses kegiatan mahasiswa dalam usahanya mencitrakan cerita tersebut dalam sketsa gagasan. Di akhir kegiatan, tingkat keberhasilan pencitraan dinilai berdasarkan kemudahan “membaca” citra cerita rakyat dan kesesuaian antara proses dan produk mahasiswa.

Secara umum, ditemukan bahwa mahasiswa “memindah” cerita rakyat ke dalam suatu komposisi dwimatra didasarkan pada beberapa unsur intrinsik dari suatu cerita, antara lain: alur, suasana atau latar, dan penokohan/perwatakan. Selain berdasarkan unsur intrinsik cerita, terdapat beberapa mahasiswa menceritakan adegan demi adegan dalam cerita melalui ilustrasi. Terdapat pula mahasiswa yang memanfaatkan ikon visual yang telah dikenal masyarakat umum tentang cerita tersebut.

Sejalan dengan studi yang telah dilakukan sebelumnya, mahasiswa cenderung berminat melakukan eksplorasi gagasan melalui analogi hal-hal tak-teraga (Paryoko, 2019). Hal ini terlihat berdasarkan Tabel 1 bahwa komponen “watak” dan “alur” cerita yang bersifat abstrak, justru lebih digemari. Padahal, proses pencitraannya akan lebih panjang dibandingkan menggunakan komponen teraga, seperti “latar” atau “ikon”. Contoh, untuk mencitrakan perwatakan, perlu menganalogikannya dengan sesuatu yang teraga dulu, lalu mentransformasikan hasilnya sebelum diterapkan dalam sketsa gagasan. Tabel 1 di bawah ini menunjukkan jumlah penggunaannya oleh seluruh peserta yang mampu menyelesaikan tugas tentang cerita rakyat ini dalam studio perancangan yang diamati.

Tabel 1. Komponen yang Diilustrasikan dan Nilai Pencitraan Cerita

No.	Cerita yang Dipakai	Komponen yang Diilustrasikan					Nilai Citra
		Watak	Alur	Latar	Adegan	Ikon	
1.	Malin Kundang	√	√		√		3,00
2.	Joko Tarub	√	√				3,00
3.	Roro Jonggrang		√		√	√	3,75
4.	Ular N'daung	√	√				2,50
5.	Cindelas	√	√				3,25
6.	Aji Saka	√	√		√	√	3,75
7.	Keong Emas	√	√		√	√	3,75
8.	Danau Toba	√		√			3,25
9.	Tangkuban Perahu	√				√	3,25
10.	Bawang Merah & Putih	√					2,50
11.	Purbasari	√	√				3,00
12.	Kancil & Buaya	√	√				3,00
13.	Manik Angkeran	√		√			2,50
Jumlah Pengguna		92%	69%	15%	31%	31%	

(Sumber: Penulis, 2021)

Mahasiswa bernama Arik Yusqi menghasilkan karya menggunakan cerita “Danau Toba”, merupakan salah satu contoh yang mengutamakan pencitraan perwatakan. Kegiatannya diawali dengan pemahaman watak dan perkembangannya akibat perjalanan tokoh terkait, diilustrasikan melalui “metafora kombinasi” menjadi objek teraga, kemudian ditransformasikan ke dalam sketsa. Es batu menjadi metafora Toba yang pekerja keras namun binasa akibat kesalahannya yang namun dipicu oleh faktor eksternal. Mawar berduri mengilustrasikan istrinya yang cantik namun memiliki amarah yang berbahaya. Sedangkan Samosir diibaratkan asap hitam yang memberikan dampak negatif bagi sekitarnya. Watak ketiga tokoh dicitrakan dalam sketsa yang

dilatar belakangi dengan visualisasi pedesaan masa lampau dan perairan (danau).



Gambar 1. Sketsa Gagasan dari Cerita “Danau Toba” Karya Arik (Sumber: Penulis, 2021)

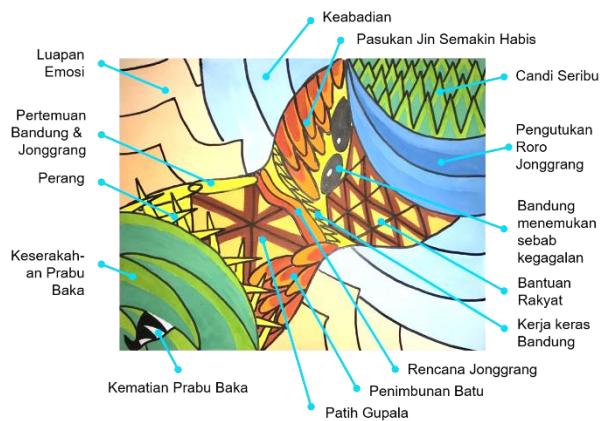
Namun demikian, kegemaran tidak selalu berbanding lurus dengan keberhasilan. Jika dilihat berdasarkan kolom “nilai citra”, tingkat keberhasilan pencitraan lebih banyak dikontribusi oleh komponen “ikon”, yang bersifat teraga. Ikon dapat diartikan sebagai artikulasi wujud suatu sumber (subjek) analogi atau metafora, merupakan penanda yang paling mudah dipahami oleh pengamat karena sebuah ikon melekat terhadap satu jenis subjek saja. Dalam kasus ini, tingkat keberhasilan pencitraan rata-rata menggunakan ikon mencapai 91% dari empat mahasiswa pengguna.



Gambar 2. Sketsa Gagasan dari Cerita “Tangkuban Perahu” Karya Fairuz (Sumber: Penulis, 2021)

Karya Fairuz Bagus mengangkat cerita “Tangkuban Perahu” yang dicitrakan melalui kompilasi perwatakan dan ikon cerita melalui

metafora teraga dan tak-teraga. Pola heksagonal dengan lekukan tegas dan warna serius mengilustrasikan watak keras kepala dan serius seperti milik Sangkuriang. Pola menyerupai bulu burung mengilustrasikan kesetiaan merpati, sedangkan pola garis mengalir berarti penurut. Warna menyerupai api mengilustrasikan amarah pada klimaks cerita. Namun, pemosisian pola-pola tidak dikaitkan dengan alur cerita, bebas. Ikon cerita ini adalah tengkurapnya perahu, digambarkan melalui pola di sisi kiri-atas berwarna biru, karena perahu erat dengan air. Perbedaan karya ini dengan sebelumnya adalah ilustrasi watak tidak dilekatkan dengan ilustrasi tokoh pemiliknya atau alur cerita.



Gambar 3. Sketsa Gagasan dari Cerita “Roro Jonggrang” Karya Nur (sumber: penulis, 2021)

Sedangkan dalam kasus Nur Romadhoni, ia berusaha mengabadikan setiap kejadian dalam cerita (adegan) secara rinci, serta mengkomposikannya dalam sketsa sesuai alur cerita. Alur cerita berjalan dari kiri-bawah menuju kanan-atas, dimulai dari perang Prambanan, bahkan mengilustrasikan meninggalnya Prabu Baka, hingga menuju pengutukan Roro Jonggrang menjadi suatu keabadian. Cerita yang melibatkan tokoh pendamping pun tidak luput. Contohnya, keberadaan jin yang semakin berkurang menjelang akhir, Patih Gupala yang berusaha menimbun batu, bahkan rakyat yang ditugasi membuat situasi seakan telah datangnya fajar. Wujud melebar di awal dan akhir alur dalam sketsa menggambarkan alur cerita yang memang meledak-ledak di awal dan klimaks di akhir. Sedangkan di tengah cerita, berisi tentang kejadian-kejadian rinci yang membangun menuju klimaks secara bertahap.

Faktor lain yang diduga meningkatkan tingkat keberhasilan pencitraan cerita rakyat dalam studio ini adalah ragam komponen cerita yang digunakan. Ragam komponen yang dimaksud adalah tercantum dalam Tabel 1. Semakin banyak jenis komponen cerita yang dicitrakan dalam sketsa gagasan, maka semakin baik pula tingkat kemudahan citra dalam sketsa gagasan untuk ditangkap oleh pengamat. Namun demikian, dalam studio ini hanya 69% dari jumlah mahasiswa menggunakan kurang dari tiga komponen cerita dalam tugasnya. Tabel di bawah ini menunjukkan rata-rata keberhasilan pencitraan sketsa gagasan dalam kategori sejumlah mahasiswa yang menggunakan dua hingga empat ragam komponen.

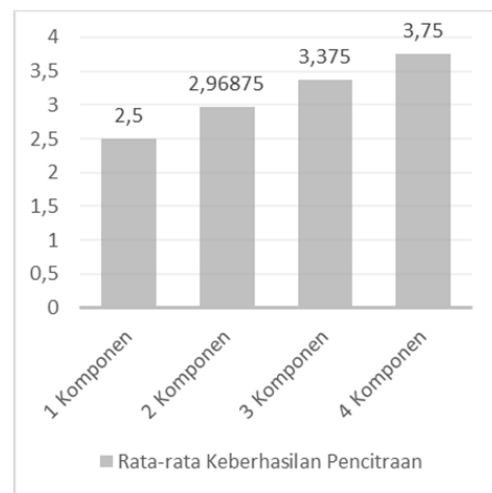


Diagram 1. Tingkat Keberhasilan Pencitraan Berdasarkan Jumlah Komponen yang Digunakan (Sumber: Penulis, 2021)

Cerita “Keong Emas” karya Fahri Gunar adalah contoh yang sederhana, namun mengkompilasi beragam komponen cerita dalam sketsa sehingga citra mudah ditangkap oleh pengamat. Perwatakan setia, iri, dan penolong diilustrasikan masing-masing. Ikon cerita, keong emas, digunakan untuk mewakili tokoh utama dan diposisikan sesuai alur dan adegan cerita. Di awal cerita, tokoh keong emas terdampak oleh kedengkian yang diilustrasikan dengan sulur berduri. Di akhir, diliputi kesetiaan pasangannya yang diilustrasikan dengan pelukan sayap-sayap kesetiaan. Sedangkan di tengah, tertolongnya keong mas diilustrasikan melalui jabatan dua warna biru yang berbeda. Tinggi dan rendah

alur cerita juga menjadi pedoman ukuran pola atau rupa yang dikompilasi.



Gambar 4. Sketsa Gagasan dari Cerita “Keong Emas” Karya Fahri (Sumber: Penulis, 2021)

Selain memperoleh keterkaitan berbagai komponen cerita rakyat, diketahui pula proses dan cara yang dilakukan oleh mahasiswa dalam studio untuk menghasilkan sketsa gagasannya. Metode “analogi” atau “metafora” dan “transformasi” sering dimanfaatkan dalam kegiatan ini. Keduanya merupakan metode jenis “tak-teraga” (Antoniades, 1990). Sedangkan metode dalam kategori “teraga” yang didayagunakan dalam studio ini adalah “geometri”.

Tabel 2. Ragam Proses dan Metode Mewujudkan Sketsa Gagasan

NO.	INPUT	PROSES PEWUJUDAN		KOMPILASI
		Tahap 1	Tahap 2	
1.	Watak	Metafora: Setiap watak dianalogikan suatu benda/makhluk	Transformasi: Wujud watak diubah menjadi lebih geometris	Sesuai alur cerita
2.	Watak	Geometri: Setiap watak diwujudkan geometris sesuai kemiripan sifat		Sesuai alur cerita
3.	Watak	Geometri: Setiap watak diwujudkan geometris sesuai kemiripan sifat		Bebas dari alur cerita (dekomposisi)
4.	Watak & Ikon	Metafora: Setiap watak dianalogikan suatu benda/makhluk	Transformasi: Wujud watak dan ikon diubah menjadi lebih geometris	Bebas dari alur cerita (dekomposisi)
5.	Watak & Latar	Metafora: Setiap watak dianalogikan suatu benda/makhluk	Transformasi: Wujud watak dan latar diubah menjadi lebih geometris	Bebas dari alur cerita (dekomposisi)
6.	Watak & Adegan	Metafora: Setiap watak dan adegan dianalogikan suatu benda/makhluk	Transformasi: Wujud watak dan adegan diubah menjadi lebih geometris	Sesuai alur cerita
7.	Adegan & Ikon	Metafora: Setiap adegan dianalogikan suatu benda/makhluk	Transformasi: Wujud adegan dan ikon diubah menjadi lebih geometris	Sesuai alur cerita (nur)
8.	Watak, Adegan, & Ikon	Metafora: Setiap watak dan adegan dianalogikan suatu benda/makhluk	Transformasi: Wujud watak, adegan, dan ikon diubah menjadi lebih geometris	Sesuai alur cerita

(Sumber: Penulis, 2021)

Berdasarkan tabel di atas, dapat digeneralisasi bahwa input sebagai awalan proses pencitraan

adalah “watak”, “latar”, “adegan”, dan “ikon”. Untuk mewujudkan/merupakan input, digunakan metode metafora yang dilanjutkan dengan transformasi, atau cukup dengan geometri. Untuk mengkomposisikan wujud input tersebut dalam sketsa gagasan, 36% mahasiswa menggunakan metode de-komposisi atau de-konstruksi, yakni menyusun ulang tanpa mempertimbangkan alur cerita. Sedangkan sebagian besar mahasiswa menggunakan “alur” sebagai pedoman pengkomposisian tersebut, bertujuan untuk memperkuat citra cerita dalam sketsa.

Dalam pemanfaatan “alur” untuk pengkomposisian, unsur intrinsik cerita tersebut divisualisasikan dahulu berupa histogram sehingga terlihat dimana tahap pengenalan, penanjakan, klimaks, antiklimaks, hingga penyelesaian. Terdapat pula mahasiswa yang menggambarkan alur cerita rotasi atau memutar. Contohnya adalah gagasan dari cerita “Cindelas” karya Ibrahim Fata. Sesuai alur cerita, tokoh utama dari istana, dibuang, kemudian kembali ke istana melalui usahanya. Dalam sketsa ini pula, terlihat ilustrasi perwatakan yang melekat pada tokoh, disusun memutar dari kiri ke atas, kanan, bawah, kembali ke kiri, yang berarti kembali bersama sang raja ke istana.



Gambar 5. Sketsa Gagasan dari Cerita “Cindelas” Karya Ibrahim (sumber: penulis, 2021)

KESIMPULAN

Cerita rakyat sebagai kristalisasi kearifan lokal, dapat dimanfaatkan sebagai sumber gagasan untuk perancangan arsitektur. Dalam mengeksplorasi gagasan perancangan menggunakan sumber tersebut, perancang dapat

memilih beberapa komponen pencitraan dari unsur-unsur dalam cerita, antara lain: “perwatakan”, “alur”, “latar”, “adegan” (kejadian dalam cerita), dan “ikon”. Semakin banyak komponen yang digunakan, maka semakin tinggi pula kecenderungan keberhasilan pencitraan cerita dalam sketsa gagasan rancangan. Komponen teraga, mencakup latar dan ikon, penggunaannya lebih mampu meningkatkan tingkat keberhasilan pencitraan daripada komponen lainnya yang bersifat tak-teraga.

Metode eksplorasi yang banyak digunakan adalah metafora atau analogi, transformasi, dan geometri. Usaha mewujudkan/merupakan perwatakan dan adegan, kombinasi metafora dan transformasi sangat membantu. Sedangkan sebelum dituangkan ke dalam lembar kompilasi, metode geometri banyak dibutuhkan untuk menyederhanakan atau “menyempurnakan” wujud komponen-komponen tersebut, termasuk latar dan ikon. Pola kompilasi akhir dapat menggunakan de-komposisi, atau menjadikan alur cerita sebagai pedoman agar lebih mudah mencitrakan cerita dalam sketsa gagasan rancangan.

Pembelajaran mengenai eksplorasi gagasan merupakan kegiatan yang penting dan memiliki kemungkinan ragam keputusan yang luas pula. Keragaman ini tidak hanya dipicu oleh sumber gagasan beragam, melainkan juga proses dan metode mengeksplorasinya untuk dijadikan konsep rancangan. Proses dan metode tersebut juga dipengaruhi oleh faktor internal perancang. Oleh karena itu, kajian kegiatan eksplorasi tersebut pada studio akademis maupun profesional memiliki potensi yang besar untuk memperluas wawasan perancangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Antoniades, A. C. (1990). *Poetics of Architecture: Theory of Design*. Van Nostrand Reinhold.
- Dahliani, Soemarno, I., & Setijanti, P. (2015). Local Wisdom in Built Environment in Globalization Era. *International Journal of Education and Research*, 3(6), 157–166.
- Groat, L. N., & Wang, D. (2013). *Architectural Research Methods* (Second). John Wiley & Sons.
- Hardiyanti, D., Arisal, & Marhani. (2018). Nilai Kearifan Lokal Dalam Cerita Rakyat dan Peranannya Dalam Membentuk Karakter Anak Didik. *Prosiding Seminar Nasional Administrasi Pendidikan Dan Manajemen Pendidikan*, 313–319. <https://ojs.unm.ac.id/semappfip>
- Keshkar, E., & Faizi, M. (2015). Effect of Cultural and Poem Identity on The Architectural Design. *The International Journal of Engineering and Science*, 4(2), 21–27. <http://www.theijes.com/Vol,4,Issue,2.html>
- Liddicoat, S. (2018). The Role of Poetry in Teaching Architectural Design. *Axon Journal*. <https://www.axonjournal.com.au/issue-13/role-poetry-teaching-architectural-design>
- Paryoko, V. G. P. J. (2019). Efektifitas Metode Eksplorasi Konsep dalam Studio Perancangan Arsitektur Tematik Bagi Mahasiswa Studi Kasus: Universitas Merdeka Surabaya . *Arsitektura*, 17, 249–260. <https://doi.org/10.20961/arst.v17i2.33154>
- Sudikno, A. (2017a). Arsitektur Lokal di Tengah Pengaruh Global. *Seminar Nasional Kearifan Lokal Dalam Perspektif Global, January*. <https://seminararsitekturlingkunganbinaan.wordpress.com/2017/04/11/prosiding/>
- Sudikno, A. (2017b). Memaknai Lokalitas dalam Arsitektur dan Lingkungan Binaan. *Seminar Nasional Arsitektur Dan Tata Ruang, October*.
- Susilo, V. F., Nugroho, M. D., & Nilasari, P. F. (2014). Perancangan Interior Restoran dengan Penerapan Cerita Rakyat di Blitar dengan Konsep “ Through the Time .” *INTRA*, 2(2), 367–376. <http://publication.petra.ac.id/index.php/desain-interior/article/view/2134>
- Yetti, E. (2019). Kearifan Lokal dalam Cerita Rakyat Nusantara: Upaya Melestarikan Budaya Bangsa. *Mabasan*, 5(2), 13–24. <https://doi.org/10.26499/mab.v5i2.207>