

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Bantul merupakan salah satu kabupaten yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta dan ibu kotanya sendiri adalah kota Bantul sendiri. Bantul mempunyai motto Projo tamansari, yang merupakan singkatan dari Produktif-Profesional, *Ijo royo royo*, Tertib, Aman, Sehat dan Asri. Kabupaten Bantul berbatasan dengan Kota Yogyakarta dan Kabupaten Sleman di sebelah Utara, Kabupaten Gunung Kidul di sebelah Timur, Samudra Hindia di sebelah Selatan, serta Kabupaten Kulon Progo di sebelah Barat. Bagian Selatan kabupaten Bantul merupakan pegunungan kapur, yakni ujung Barat dari Pegunungan Sewu. Terdapat sungai besar yang mengalir, diantaranya Kali Progo yang membatasi kabupaten ini dengan Kabupaten Kulon Progo, Kali Opak, Kali Tapus, beserta anak-anak sungainya. Keberadaan Kabupaten Bantul memiliki sebuah cerita sejarah yang penting dalam menjadi bagian Daerah Istimewa Yogyakarta.

Keraton Mataram menjadi kekuatan yang dominan dan sentral di Tanah Jawa. Para penguasa pesisir Brang Wetan dan Brang Kulon harus tunduk pada hegemoni politik Dinasti Panembahan Senopati. Konsolidasi kekuasaan Mataram tiba-tiba mengalami hambatan yang sangat berarti, Desa Mangir merupakan salah satu desa yang berlokasi di Kabupaten Bantul. Desa Mangir memiliki riwayat menarik dalam perjalanan sejarah pada Dinasti Mataram hingga kini. Desa ini terkenal dengan seorang sosok tokoh yang cukup melekat, yaitu Ki Ageng Mangir. Ki Ageng Mangir adalah tokoh yang sakti mandraguna karena mempunyai pusaka ampuh yaitu Kyai Baruklinthing. Dari segi genetika, ia pun masih keturunan Prabu Brawijaya, Raja Majapahit. Dan sampai saat ini, Ki Ageng Mangir masih menjadi tokoh ingatan yang disegani turun-temurun.

Legenda Mangir terbagi menjadi beberapa versi, dari generasi Ki Ageng Mangir, yakni bercerita tentang masa awal kehidupannya, bercerita bagaimana

beliau menjadi ayah dari Naga Baru Klinting hingga Naga tersebut menjadi sebuah tombak, hingga kisah cinta bersama putri Rara Pembayun yang merupakan anak dari Panembahan Senapati yang ditugaskan untuk menundukan Ki Ageng Mangir. Dari kisah yang ada sebenarnya seluruh kejadian tersebut tidak ditempuh oleh satu Ki Ageng Mangir, namun dari keturunan anak-anaknya. Makna yang terkandung dari kisah perjalanan Ki Ageng Mangir banyak mengajarkan tentang kebijaksanaan dan bertanggung jawab atas kehidupan seperti yang diceritakan di buku yang ditulis oleh Dr. Purwadi dalam buku Babad Ki Ageng Mangir.

Menurut pengamatan penulis, di era modern saat ini semakin banyak tokoh-tokoh legenda yang cukup dikenal anak-anak Indonesia. Tokoh-tokoh ini dikenali karena memiliki kisah dan pesan moral yang cukup terkenal dimasing-masing daerah tokoh ini berasal. Contoh si Pitung yang berasal dari Betawi, ia merupakan seorang *centeng* (sebutan lain dari pencuri) yang biasa merampok dari Belanda pada jaman itu, dan ia dijuluki Robin Hood Betawi. Si Pitung juga merupakan tokoh yang sakti, dipercaya bahwa ia kebal dari tembakan peluru. Atau yang lebih familiar yaitu Gatotkaca, walaupun ia adalah seorang tokoh dalam *wiracarita Mahabharata*, namun di Indonesia ia menjadi tokoh yang sangat populer dalam pewayangan Jawa. Dalam wayang Jawa ia dikenal sebagai Gatotkoco, seorang *superhero* yang terkenal dengan julukan "*Satria otot kawat balung wesi*". Disini penulis ingin memperkenalkan seorang tokoh yang tidak banyak dikenal namun diteladankan sifatnya dan berasal dari sejarah lisan Yogyakarta, Yaitu Ki Ageng Mangir. Berdasarkan hal inilah penulis ingin mengangkat tokoh lokal yang diharapkan bisa menjadi inspirasi anak SD dari keteladanan sikapnya, sekaligus belajar keteladanan sikap dari tokoh pria Jawa. Selain itu dikarenakan sudah berkembangnya teknologi saat ini seperti penggunaan *gadget* juga semakin mendominasi, hal ini dapat mempermudah penulis menjangkau anak-anak menerima cerita melalui *e-book* yang dapat diakses kapan saja. Sedangkan masa-masa pra-sekolah merupakan masa dimana sang anak sedang mengenali karakteristik anak dan cara menghadapinya.

Sugiyanto (2001: 3) mengungkapkan menjelang masuk SD, anak telah mengembangkan keterampilan berpikir bertindak dan pengaruh sosial yang lebih

kompleks. Sampai pada masa ini, anak pada dasarnya *egosentris* (berpusat pada diri sendiri). Preston (2018) anak-anak SD berciri-ciri mudah merespons terhadap macam-macam aspek dari dunia sekitarnya. Selain itu anak-anak kaya akan imajinasi, dorongan ini dapat dikembangkan dalam pengalaman-pengalaman seni yang dilaksanakan dalam pembelajaran IPS sehingga dapat memahami orang-orang di sekitarnya. Lidwina (2019) mengatakan bahwa pada usia 7 tahun, anak-anak memiliki kemampuan konsentrasi yang cukup untuk memperhatikan guru di kelas. Secara psikologis mereka sudah mampu memilih dan membedakan hal-hal mana yang harus diperhatikan dan mana yang tidak. Secara kognitif pada umumnya anak yang sudah berusia 7 tahun telah menguasai kemampuan *calistung*.

Hal perkembangan pada anak meliputi 2 aspek yaitu aspek perkembangan kepribadian dan aspek perkembangan moral. Kata kepribadian dalam bahasa asing disebut dengan kata *personality*. Kata ini berasal dari kata latin, yaitu *persona* yang berarti topeng atau seorang individu yang berbicara melalui sebuah topeng yang menyembunyikan identitasnya dan memerankan tokoh lain dalam drama. Hal penting dalam perkembangan kepribadian adalah ketetapan dalam pola kepribadian atau *presistensi*. Artinya, terdapat kecenderungan ciri sifat kepribadian yang menetap dan relatif tidak berubah sehingga mewarnai timbul perilaku khusus terhadap diri seseorang. Moral berasal dari bahasa latin *mos/moris* yang dapat diartikan sebagai peraturan, nilai-nilai, adat istiadat, kebiasaan dan tatacara kehidupan. Sedangkan moralitas lebih mengarah pada sikap untuk menerima dan melakukan peraturan, nilai dan prinsip moral. Perkembangan moral berkaitan dengan aturan dan konvensi mengenai apa yang seharusnya dilakukan oleh individu dalam interaksinya dengan orang lain. Menurut kacamata teori psikoanalisa, perkembangan moral adalah proses internalisasi norma-norma masyarakat dan dipengaruhi oleh kematangan biologis individu. Sedangkan dari sudut pandang teori behavioristic, perkembangan moral dipandang sebagai hasil rangkaian stimulus-respons yang dipelajari oleh anak, antara lain berupa hukuman dan pujian yang sering dialami.

Dengan adanya hal seperti ini, maka penulis akan merancang buku cerita yang hanya menceritakan kejadian-kejadian yang memiliki pelajaran moral dan teladan yang terkandung dalam cerita perjalanan hidup Ki Ageng Mangir. Didukung dengan ilustrasi yang menarik, menggambarkan sosok yang mudah dikenal dan bahasan yang ringan diharap dapat menambah minat baca pada anak-anak. Selain sebagai media budaya, buku ini juga menjadi pengantara orang tua untuk menanamkan nilai-nilai moral. Selain itu juga melalui cerita atau konflik-konflik yang ada pada *e-book* cerita bergambar, anak-anak akan belajar tentang bagaimana cara bersikap ketika menghadapi persoalan. Anak-anak akan mencoba mengekspresikan diri dan pikirannya. Penulis akan menggunakan gaya *cartoonish*/kartun dalam perancangan ini. Kartun sebagaimana komik merupakan multiguna sebab keberadaan kartun tidak hanya menyajikan hiburan dari humor yang terkandung di dalamnya tetapi mempunyai beragam fungsi lain; (Ahmad, 2006 14-25) diantaranya: media hiburan, media bercerita, media pendidikan, media ekspresi dan eksploitasi, media refleksi pemikira, media imperialisme modern, dan media propaganda.

I.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang sebuah buku cerita rakyat bergambar Legenda Ki Ageng Mangir yang menarik dan komunikatif?
2. Bagaimana tampilan *visual/style* gambar yang bisa diterima oleh target audiens?

I.3. Batasan Perancangan

Dalam pembuatan buku ini yang menjadi batasan perancangan adalah hanya pada pembuatan konten *e-book* cerita bergambar saja, dan berfokus pada ilustrasi, tipografi, warna, alur cerita dan layout. Cerita berasal dari buku Babad Mangir oleh Dr. Purwadi karena menggambar watak dan kebiasaan Ki Ageng Mangir dalam

kehidupannya, dan buku Drama Mangir oleh Pramoedya yang lebih kuat menceritakan kisah cinta Ki Ageng Mangir bersama Putri Pembayun.

I.4. Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan diatas, tujuan perancangan ini yaitu merancang sebuah *e-book* cerita bergambar tentang Ki Ageng Mangir sekaligus memberikan edukasi pengetahuan sejarah, moral dan sebagai wahana dalam melestarikan budaya cerita rakyat Bantul.

I.5. Manfaat Perancangan

1. Bagi Lembaga

Memperoleh sumbangsih berupa pembahasan dan karya yang bisa digunakan oleh dosen dan mahasiswa sebagai bagian kajian untuk meneliti ilmu yang bertitik tolak tidak jadi dari bidang kepedulian kebudayaan khususnya sejarah cerita rakyat Kabupaten Bantul. Selain itu, perancangan ini diharapkan dapat bermanfaat dan menjadi suatu wacana yang dapat memperluas wawasan.

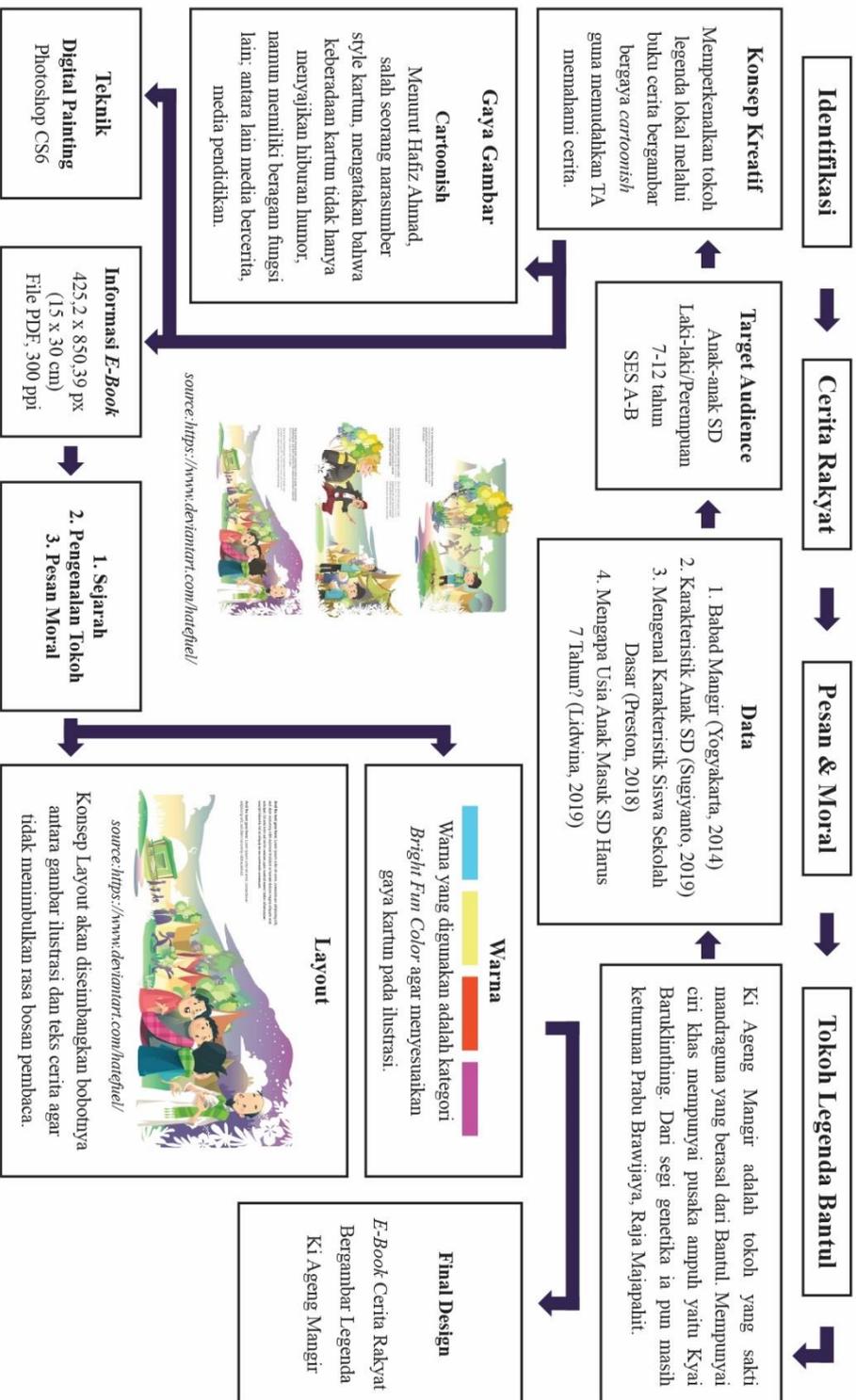
2. Bagi Bidang Keilmuan DKV

Hasil perancangan ini dapat membuktikan teori ilustrasi dan media cetak menurut DKV pada keadaan sesungguhnya di masyarakat melalui buku cerita Legenda Ki Ageng Mangir

3. Bagi Masyarakat

Memberikan informasi tentang cerita rakyat kepada masyarakat Kabupaten Bantul. Bagi pelajar, cerita rakyat dapat berguna sebagai sarana edukasi guna menambah wawasan.

Perancangan E-Book Cerita Rakyat Bergambar “Legenda Ki Ageng Mangir”



I.6. Skema Perancangan