

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Legenda merupakan cerita rakyat yang berhubungan dengan peristiwa sejarah tertentu dalam kehidupan masyarakat. Cerita rakyat berperan sebagai elemen budaya yang melekat pada identitas daerah. Cerita rakyat berupa sastra lisan yang bermula dari masyarakat, bertumbuh di masyarakat, dan berkembang bersama masyarakat [1]. Cerita rakyat juga hasil pemikiran leluhur bangsa yang mewariskan berbagai pesan dan nilai sosial, moral, gagasan, harapan, dan pedoman kehidupan [1]. Kisah yang diwariskan secara turun-temurun itu menjadi ciri khas keanekaragaman budaya dan sejarah setiap daerah di Indonesia. Di beberapa legenda antar daerah terkadang ditemukan adanya kemiripan. Hal tersebut dikarenakan wilayah kerajaan jaman dahulu yang sangat luas, sedangkan pada saat ini sudah terbagi menjadi beberapa daerah. Hal tersebut justru semakin memperkaya alur cerita yang tumbuh di setiap daerah, karena terdapat lebih dari satu versi cerita.

Di Jawa sendiri terdapat aneka ragam cerita rakyat yang mencerminkan kekayaan budaya dan tradisi masyarakat. Dalam perkembangannya, cerita rakyat ini tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pendidikan moral dan sosial, serta penghormatan terhadap alam dan leluhur. Cerita rakyat di Jawa juga banyak dipengaruhi oleh budaya Hindu-Buddha, yang memperkaya tema dan karakter seperti kisah-kisah yang mengangkat tokoh pahlawan, raja, dan juga dewa-dewi. Salah satu cerita rakyat yang berisi tentang legenda yaitu, kisah *Calon Arang*. Tokoh utama dari *Calon Arang* sendiri dipercayai sebagai simbol pahlawan perempuan yang menunjukkan keberanian luar biasa dalam menghadapi dominasi laki-laki yang memegang kekuasaan [2].

Calon Arang juga merupakan suatu wujud cagar budaya yang berada di Desa Sukorejo, Kecamatan Gurah, Kabupaten Kediri. Terdapat situs cagar budaya, berupa petilasan Nyai Girah atau *Calon Arang*. Tokoh ini tidak asing bagi

masyarakat Jawa dan Bali. *Calon Arang* adalah seorang janda dari desa yang disebut Girah. Ia berilmu sakti dan dipercaya pernah menyebarkan teluh atau ilmu hitam ke beberapa tempat yang pernah ia tinggali. Begitu juga, tokoh ini digambarkan sebagai tokoh yang sangat jahat dan bengis pada buku karya Pramudya Ananta Toer [3]. Sedangkan pada buku karya Toety Heraty memaknai tokoh *Calon Arang* dari perspektif yang berbeda, ilmu hitam yang dimilikinya ia gunakan sebagai bentuk bela diri [4]. Tokoh yang dikenal kejam di masyarakat ini digambarkan sebagai korban kekejaman patriarki [5]. Berdasarkan dua karya tersebut penulis memiliki dua sudut pandang berbeda, antara tokoh yang memiliki citra mengerikan dan citra korban dari ketidakadilan.

Kisah *Calon Arang* adalah salah satu cerita rakyat dari Jawa yang menceritakan tentang seorang wanita berkekuatan gaib yang luar biasa. *Calon Arang* berfokus pada kisah pembalasan, di mana sihir digunakan untuk melawan ketidakadilan yang dialami. Dalam hal ini, ia dikenal sebagai seorang penyihir yang sangat kuat dan memiliki ilmu hitam yang menakutkan, bahkan mampu menyebabkan wabah penyakit atau kerusakan besar di wilayah kerajaan. Cerita ini dikenal terutama di kalangan masyarakat Jawa dan disebut sebagai cerita setengah sejarah setengah legenda yang mengandung pesan moral tentang cinta kasih, pembalasan, dan pengorbanan.

Karya pendahulu legenda *Calon Arang* memiliki nilai moral dan sosial yang menunjukkan bahwa perempuan pada zaman dahulu dikisahkan dari perspektif patriarki. Sedangkan pada sendratari Bali, *Calon Arang* dikisahkan dari perspektif feminis, di mana *Calon Arang* dianggap sebagai simbol perlawanan dan pahlawan perempuan, bukan sebaliknya. Pada situs *Calon Arang* sendiri mempercayai bahwa Nyai Girah merupakan sosok tabib yang dijadikan kambing hitam dari bencana yang terjadi saat itu. Perspektif yang berbeda dari penulisan kedua karya buku *Calon Arang* membentuk rangkaian kisah berdasarkan hubungan kausalitas. Meskipun penggambaran karakternya sebagai sosok bengis, akan tetapi penting pula untuk diceritakan bagaimana tokoh *Calon Arang* digambarkan sebagai sosok jahat sesuai dengan konsep kronologis berdasarkan kisah yang dipercayai di wilayah situs *Calon Arang*.

Di era modern ini, penting untuk generasi sekarang melestarikan warisan budaya dan melanjutkan edukasi melalui cerita rakyat. Cerita rakyat sebagai budaya lokal harus dikenal dan dilestarikan karena memiliki nilai-nilai kehidupan yang dapat dipetik [6]. Cerita yang diwariskan oleh masyarakat harus kembali lagi ke masyarakat. Dengan harapan agar generasi di masa depan masih dapat mengenali kebudayaan daerah dan dapat mempelajarinya sebagai pedoman hidup. Melalui pemahaman yang lebih universal tanpa mengategorikan perspektif gender, runut dari perspektif universal yang tidak menonjolkan keberpihakan. Semakin dalam mengenal tokoh dari suatu cerita, semakin banyak nilai-nilai yang bisa digunakan sebagai edukasi diri.

Pengangkatan cerita *Calon Arang* sebagai karya sastra yang mengandung sejarah dan legenda dapat menjadi sarana edukasi budaya yang menarik bagi anak-anak. Hingga saat ini, belum ada karya yang mengemas cerita *Calon Arang* dengan cara yang menyenangkan untuk dibaca dan dijadikan bahan pembelajaran anak-anak. Kurangnya publikasi cerita ini untuk anak-anak sangat disayangkan, dikarenakan legenda *Calon Arang* mengandung banyak nilai budaya yang penting untuk dipahami oleh anak-anak. Selain itu, terdapat berbagai versi cerita *Calon Arang* yang muncul dari perspektif yang berbeda, yang menunjukkan kekayaan interpretasi terhadap kisah ini. Oleh karena itu, penting untuk memperkaya variasi cerita rakyat yang dapat digunakan sebagai media edukasi untuk anak-anak, sehingga mereka dapat memahami nilai-nilai budaya yang terkandung dalam cerita tersebut.

Pemilihan media perancangan buku *pop-up* oleh penulis yakni bertujuan untuk menjadikan legenda *Calon Arang* sebagai edukasi budaya, agar anak-anak terus menjadi generasi yang berbudaya. Terutama di era digital saat ini, buku *pop-up* tetap relevan sebagai media edukasi anak karena berbagai alasan yang berhubungan dengan keterlibatan fisik. Banyak paparan layar pada anak-anak dapat berdampak negatif pada perkembangan kognitif mereka [7]. Sedangkan interaksi dengan media taktil seperti buku *pop-up* mendukung keterlibatan yang lebih mendalam dan pengembangan berbagai keterampilan. Buku *pop-up* tetap relevan sebagai media edukasi anak meskipun dunia digital semakin mendominasi. Hal ini dikarenakan media digital seperti audio visual memberikan informasi secara pasif.

Sedangkan buku *pop-up* memberikan manfaat dalam hal pengembangan keterampilan motorik halus, keterlibatan sosial, stimulasi visual dan imajinasi, serta mengurangi ketergantungan pada layar. Dengan memberikan pengalaman interaktif yang lebih konkret dan menyenangkan, buku *pop-up* mampu menyediakan ruang bagi anak-anak untuk belajar dengan cara yang lebih mendalam dan bermakna, yang tidak dapat digantikan sepenuhnya oleh media digital.

Dengan perancangan buku *pop-up* yang mengangkat cerita rakyat diharapkan mampu memberikan wawasan kepada generasi muda terhadap kisah *Calon Arang* yang memiliki sisi sejarah dan legenda. Dengan terus diangkatnya suatu kebudayaan akan menjaga warisan leluhur untuk terus dilestarikan dengan media yang disesuaikan dengan perkembangan zaman. Buku *pop-up* termasuk ke dalam media visual nyata atau model tiga dimensi yang mewakili benda aslinya [8]. Buku *pop-up* merupakan jenis buku yang berisi lipatan dan tumpukan gambar ilustrasi tiga dimensi dan bergerak kinetik. Hal tersebut memberikan pengalaman yang menarik dan menghibur karena ilustrasinya bisa digerakkan dan memiliki efek timbul saat halaman dibuka. Oleh karena itu, media ini dirasa berdampak bagi edukasi budaya daerah kepada anak-anak.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Bagaimana proses perancangan buku *pop-up* legenda Kediri *Calon Arang* sebagai edukasi budaya daerah?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Merancang buku *pop-up* legenda Kediri *Calon Arang* sebagai edukasi budaya daerah.

1.4. Batasan Perancangan

Batasan dalam perancangan ini meliputi:

1. Penyusunan buku *pop-up* legenda *Calon Arang* berdasarkan data yang dikumpulkan dari penjaga situs *Calon Arang* dan Arsip Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kediri.

2. Merancang buku *pop-up* legenda Kediri *Calon Arang* sebagai edukasi budaya yang ditujukan untuk anak-anak.
3. Merancang buku *pop-up* legenda Kediri *Calon Arang* dengan menggunakan Teknik *v-fold*, *pull-tabs*, *volvelles*, *carousel*, dan *flaps*.
4. Membuat media pendukung promosi buku *pop-up* yang berupa poster, pembatas buku, kaos, *totebag*, *tumbler*, dan *display character*.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

(1) Keilmuan DKV

Sebagai masukan dan wawasan bagi studi keilmuan desain komunikasi visual khususnya bidang ilustrasi, juga menjadi rujukan untuk penelitian selanjutnya. Dengan adanya penelitian perancangan buku *pop-up Calon Arang* dapat menambah wawasan baru terhadap buku *pop-up* legenda, sekaligus tokoh *Calon Arang*.

(2) Universitas

Sebagai sumber referensi bagi mahasiswa lain untuk terus berinovasi di bidang ilustrasi dengan tujuan edukasi budaya. Sebagai sumber referensi dalam proses pembelajaran pada mata kuliah yang berkaitan dengan buku ilustrasi cerita.

(3) Masyarakat

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan wawasan generasi muda terhadap tokoh *Calon Arang*. Penelitian ini dapat membekali generasi muda dengan nilai, pesan, dan pedoman hidup yang berasal dari kisah masyarakat, agar dapat diwariskan kembali ke generasi yang akan datang untuk menjaga kelestarian warisan budaya daerah.