

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kisah Ki Ageng Mangir merupakan sebuah legenda dimana cerita tersebut merupakan sejarah yang di transmisi oleh masyarakat pendukungnya. Hal ini menjadikan banyaknya versi kisah Mangir yang berkembang di masyarakat baik yang pro dengan Ki Ageng Mangir ataupun Panembahan Senopati. Dengan adanya cerita tersebut juga menghadirkan fungsi tersendiri di masyarakatnya.

Penulis memandang tokoh Mangir sebagai sosok yang berdaulat menjaga keutuhan daerahnya. Penulis tertarik dengan kehebatan Mangir dalam melawan kekuasaan raja yang ingin memperluas wilayah untuk kepentingan pribadinya. Karena besar rasa cinta kepada istrinya Mangirpun rela berkorban dengan menyerahkan diri ke hadapan musuhnya. Bagi seorang kesatria ini merupakan keputusan yang sangat berat karena dengan begitu Mangir harus kehilangan segala-galanya.

Dengan terciptanya karya Parodi Kisah Mangir ini penulis bermaksud mengapresiasi kisah-kisah Mangir yang sudah pernah ada. Lalu dikombinasikan dengan tokoh-tokoh populer yang pernah dijumpai oleh penulis semenjak masa kecil. Hal itu dilakukan sebagai suatu tantangan bagi penulis untuk menggabungkan cerita fiksi populer di media massa dengan cerita rakyat.

Tentunya melalui proses kreatif yang dikerjakan penulis dapat menjadikan pengalaman yang sangat bermanfaat untuk menciptakan karya-karya selanjutnya. Di dalam bentuk parodi karya dihadirkan agar lebih otentik sebagai karya asli penulis sendiri. Kisah Mangir telah hadir dalam banyak versi cerita, sehingga penulis mendapatkan ide untuk mengemasya dalam bentuk parodi. Dengan menghadirkan Parodi Kisah Mangir dalam seni grafis dengan teknik etsa, penulis berharap dapat menjadi karya yang berbeda dengan kisah-kisah Mangir yang sudah ada.

Dalam proses menghadirkan karya parodi dengan teknik etsa penulis menjumpai beberapa kendala yang justru sangat menguntungkan. Tuntutan untuk

memutar otak dalam menggabungkan unsur dramatis, parodi dan ilustrasi ke dalam teknik etsa merupakan sebuah tantangan bagi penulis. Memasukkan karakter-karakter kartun dan menggabungkannya ke dalam ilustrasi adegan tidaklah mudah. Tokoh-tokoh yang terdapat pada kisah Mangir hadir dalam gaya yang lebih realistik, lalu dikombinasikan dengan karakter kartun yang bergaya *pop* yang kemudian disesuaikan dengan alur cerita.

Hasil yang didapatkan oleh penulis ternyata cukup memuaskan. Dengan teknik etsa kesan dramatis dapat tercapai dalam karya ini, penggambaran figur realistik dan kartun dapat terwujud dengan garis-garis asir yang membantu dalam pembentukan volume. Karya ini merupakan penemuan baru bagi pengalaman penulis karena inilah pertama kali penulis membuat karya visual dengan konsep parodi dalam karya etsa. Setelah melakukan pengamatan pada semua karya yang telah ditempuh, ternyata terdapat keunikan diluar spekulasi penulis sendiri. Dari tahapan proses yang telah ditempuh, kendala yang dijumpai ternyata justru menuai hasil yang memuaskan dalam penciptaan karya ini.

Penulis berharap karya ini bisa menambah warna baru di dalam perkembangan seni rupa masa kini. Semoga karya ini dapat mewakili kisah mangir serta bermanfaat di tengah masyarakat dan generasi-generasi berikutnya. Cerita rakyat merupakan warisan budaya yang harus tetap hidup untuk waktu yang akan datang. Begitu pula kisah Mangir, walaupun banyak menuai kontroversi tetapi banyak pelajaran yang dapat dipetik di dalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Ananta Toer, Pramoedya, 2015. *Drama Mangir*, Jakarta: KPG
- Dwiyanto, D. Bugiswanto, H. Pardiyono, 2013, *Kajian Naskah Babad Bedhahing Mangir*, Yogyakarta, (Program Kegiatan Pengkajian Koleksi Museum Negeri Sasonobudoyo, Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa)
- Purwadi, 2013. *Sejarah Kebudayaan Jawa*, Diktat Kuliah, Yogyakarta: Program Studi Sejarah Kebudayaan Jawa, Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah, Fakultas Bahasa dan Seni
- Jameson, Fredric, 2003. *Pasca Modernisme dan Masyarakat Konsumer*, terj. Saut Situmorang, Yogyakarta: Nyala
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Keempat. PT. Gramedia, Jakarta: 2014
- Lusian, Vivin, 2015. *Cerita Rakyat Bantul Ki Ageng Mangir Wonoboyo Menjadi Inspirasi Penciptaan Naskah Drama MAHOGRA*, Pengkajian S1 Program Studi Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Lucy Mueller, white, 2002. *Printmaking as Therapy: Frameworks for Freedom*, London: Jessica Kingsley Publisher.
- M.Boggs, Joseph, 1992. *Cara Menilai Sebuah Film*, terj. Asrul Sani, Jakarta: Yayasan Citra
- Sayuti, Suminto A., 2017. *Berkenalan dengan Prosa Fiksi*, Yogyakarta: Cantrik Pustaka
- Sanyoto, Sadjiman Ebd, 2009. *Nirmana: Elemen-Element Seni dan Desain*, Yogyakarta: Jalasutra.

WAWANCARA

- Retno (49 th.), Juru Kunci Petilasan Ki Ageng Mangir Wanabaya, wawancara tanggal 11 Maret 2019, pukul 11.21WIB, Yogyakarta
- Suparno (69 th.), Pecinta cerita pewayangan, wawancara tanggal 28 Maret 2019, pukul 13.15 WIB, Klaten

WEB

<https://blog.ruangguru.com/mengenal-unsur-unsur-naskah-drama> (Diakses online 1 juni 2019 pukul 13.00 wib)

<http://edition.cnn.com/2009/SHOWBIZ/books/03/18/superhero.history/index.html>
(Diakses online 15 juni 2019 pukul 13.00 wib)

