

BAB IV

ANALISIS DESAIN VISUAL

REVITALISASI BUDAYA MESTUA BALI

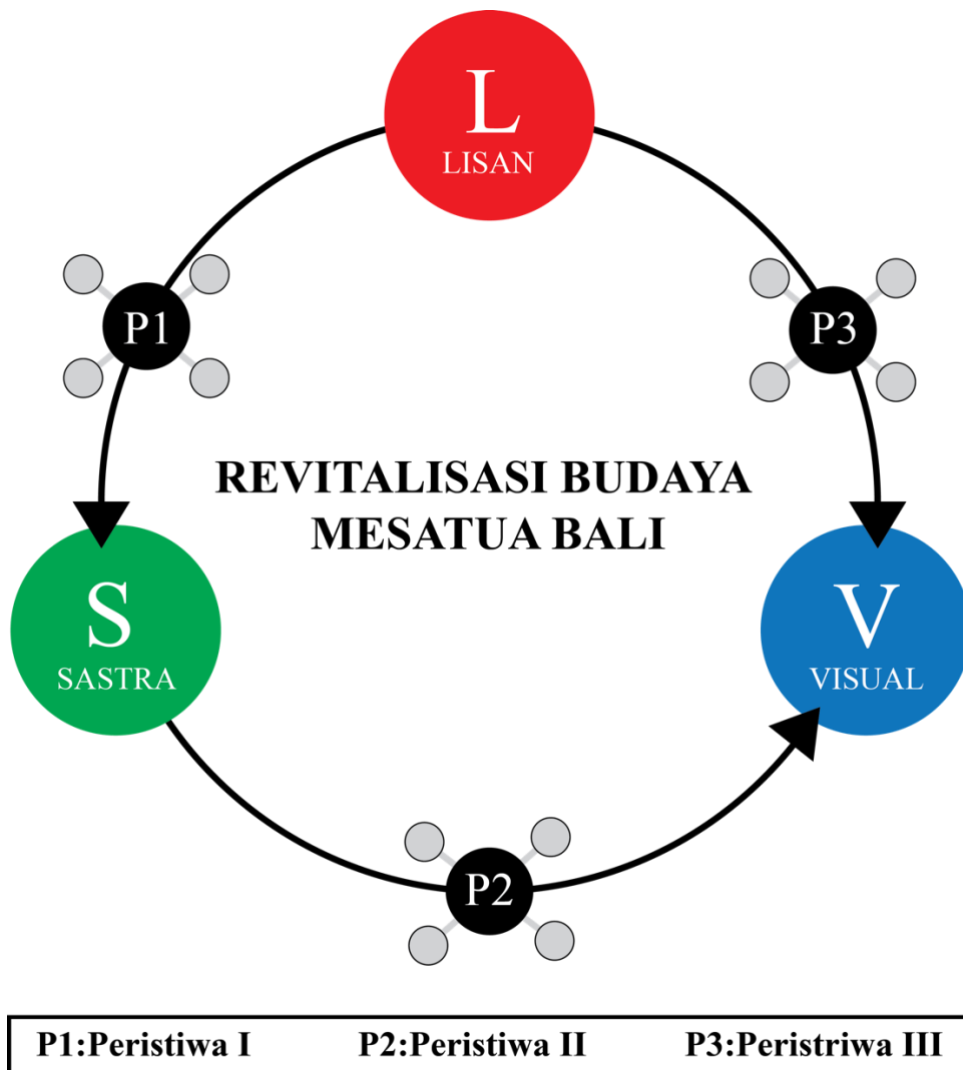
4.1 Analisis Aspek Revitalisasi Budaya Mesatua Bali

(Pelaku - Teknologi - Target)

Pada bab IV ini menjelaskan mengenai analisis dan hasil data dari wawancara, observasi, serta tahapan-tahapan yang dilakukan dalam proses analisis visual pada penelitian ini yang dilakukan berdasarkan pada revitalisasi budaya Mesatua Bali yang dibagi kedalam 3 (tiga) periode, yaitu: budaya Mesatua Bali periode pertama (lisan), budaya Mesatua Bali periode kedua (sastra buku, 1993 -2017), Mesatua Bali periode ketiga (visual digital, 2017-2018).

Kemudian penelitian ini dilanjutkan kepada pembagian aspek-aspek yang terdapat pada revitalisasi budaya Mesatua Bali sebagai sampel, berdasarkan data yang bersumber dari narasumber, antara lain, pelaku, target dan teknologi. Setelah pemilihan aspek-aspek yang terdapat pada revitalisasi budaya Mesatua Bali. Tahapan selanjutnya yaitu menguraikan setimulus yang di hasilkan dari *desa* (ruang), *kala* (waktu), *patra* (suasana) beserta medan indera manusia di setiap periode peristiwa fenomena pada revitalisasi budaya Mesatua Bali, kemudian di komparasikan berdasarkan masing-masing periode objek dengan 3 (tiga) tingkat nilai yaitu, *essential*, *important*, dan *desirable*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan teori-teori yang di kemukakan oleh WH Mayal yang di kembangkan oleh Dr. Ahadiat Joedawinata, antara lain, prinsip totalitas, prinsip waktu dan prinsip nilai. Pendekatan ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman dan menggambarkan fenomena perubahan desain visual antara budaya Mesatua Bali periode pertama (lisan), budaya Mesatua Bali periode kedua (sastra buku, 1993 -2017), Mesatua Bali periode ketiga (visual digital, 2017-2018) berdasarkan waktu periodenya.



Gambar 4.1. Skema Ruang Lingkup Objek Kajian

4.1.1. Analisis Revitalisasi Budaya Mesatua Bali - Peristiwa I

(Lisan - Sastra Tulisan)

Dalam Analisis revitalisasi budaya Mesatua Bali pada peristiwa I (pertama) yaitu terjadinya fenomena perubahan pada budaya Mesatua Bali dari lisan menjadi sastra tulisan yang dimuat kedalam media cetak berupa buku. Berikut table fenomena peneliti sajikan yang berpedoman pada 3 aspek yang berpengaruh dalam peristiwa ini mulai dari pelaku, teknologi, dan target pada masing-masing periode peristiwanya.

PERISTIWA I	LISAN	SASTRA TULISAN
<p style="text-align: center;">Pelaku <i>(maker)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Orang Tua dirumah sebagai Pelaku, menyampaikan dongeng (satua) secara lisan melalui narasi dan lantunan tembang lagu yang unik dan menarik. 	<ul style="list-style-type: none"> Guru disekolah sebagai pelaku, membacakan isi dongeng (satua) yang dimuat dalam buku-buku Satua Bali maupun buku bahan ajar sekolah.
<p style="text-align: center;">Teknologi</p>	<ul style="list-style-type: none"> Dongeng (satua) disampaikan secara lisan melalui narasi dengan memakai Bahasa Bali dan diselingi tembang- 	<ul style="list-style-type: none"> Dongeng (satua) dimuat didalam media cetak berupa buku-buku satua maupun buku bahan ajar mata pelajaran Bahasa Bali yang dapat dibaca

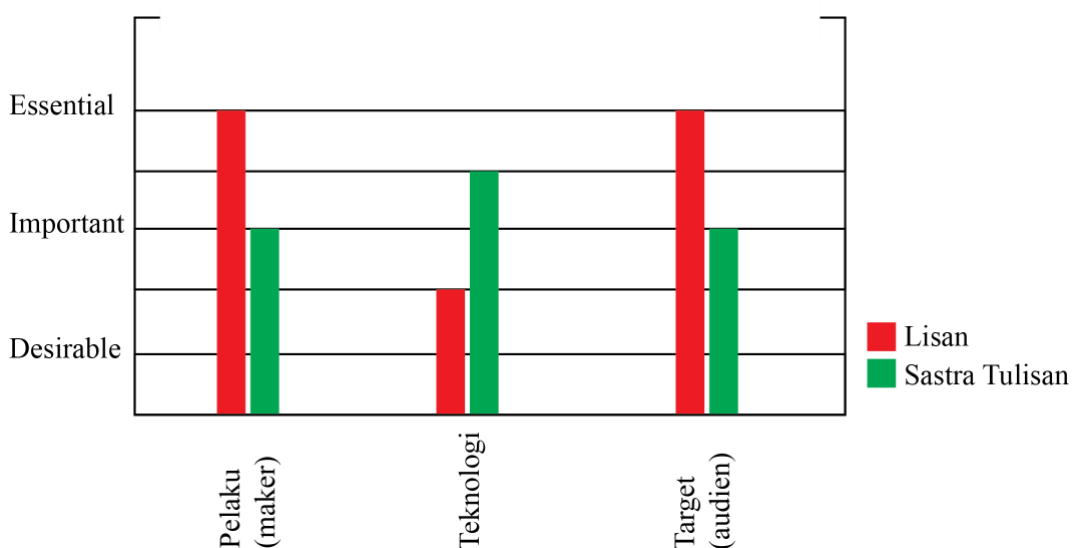
	tembang dengan berbagai macam pupuh.	oleh para siswa di sekolah atau dirumah.
Target <i>(audien)</i>	<ul style="list-style-type: none"> Anak-anak menjadi audien ketika para orang tua mesatua Bali dilingkungan rumah. Hal ini sebagai upaya penyampaian pesan moral di dalam dongeng. 	<ul style="list-style-type: none"> Para siswa menjadi target audien ketika guru di sekolah membacakan buku Satua Bali ataupun para siswa dapat membacanya sendiri.

Tabel 4.1. Tabel Peristiwa I, revitalisasi budaya Mesatua Bali

Pada Peristiwa I (pertama) terjadinya revitalisasi budaya Mesatua Bali dari lisan menjadi sastra visual sangat berpengaruh pada 3 aspek di atas diantaranya pelaku, teknologi dan target pada masing-masing periodenya. Pada Mesatua Bali periode pertama (lisan) menjadikan para orang tua sebagai pelaku utama dalam Mesatua Bali, para orang tua menyampaikan dongeng (satua) secara lisan melalui narasi dan lantunan tembang berbahasa lokal daerah Bali dengan pupuh-pupuh mulai dari pupuh ginada, pupuh ginanti, pupuh pucung, pupuh sinom hingga pupuh semarandana dan lainnya yang unik dan menarik untuk disisipkan dalam setiap bagian gaya Mesatua Bali yang dilakukan orang para orang tua maupun kakek dan nenek dengan suara serak mereka yang seakan mampu membawa anak-anak berimajinasi.

Berbeda dengan budaya Mesatua Bali periode kedua (sastra buku), peran orang tua sebagai pelaku diperiode sebelumnya di bantu dan hampir digantikan oleh para guru disekolah dengan membacakan isi dongeng (satua) yang dimuat dalam buku-buku Satua Bali maupun buku bahan ajar sekolah. Kondisi ini terasa di kota-kota besar dan juga sudah merambah ke pedesaan. Orang tua seakan-akan tidak punya waktu lagi untuk Mesatua. Mesatua juga dianggap tidak sesuai lagi dengan perkembangan zaman. Bahkan lebih tragis lagi, disebutkan bahwa Mesatua merupakan cara kuno dalam mendidik anak yang harus ditanggalkan.

Hal ini dikarenakan kebanyakan orang tua memberikan kesempatan seluas-luasnya bagi putra-putrinya untuk menonton televisi dan memutar video serta bermain play station. Padahal di dalam Mesatua Bali banyak terkandung nilai-nilai budaya yang sangat tinggi mutunnya dan berlaku universal. Salah satu nilai budaya itu adalah perilaku positif di dalam usaha melestarikan lingkungan hidup seperti yang diamanatkan Pancasila dasar Negara Republik Indonesia.



Gambar 4.2 Grafik Komparasi Peristiwa I (Lisan – Sastra Tulisan)

(sumber: Dokumen Pribadi)

4.1.2. Analisis Revitalisasi Budaya Mesatua Bali - Peristiwa II

(Sastra Tulisan – Visual Digital)

Pada Analisis revitalisasi budaya Mesatua Bali pada peristiwa II (kedua) yaitu terjadinya fenomena perubahan pada budaya Mesatua Bali dari sastra tulisan menjadi visual digital yang dimuat kedalam media cetak berupa buku. Berikut tabel fenomena peneliti sajikan yang berpedoman pada 3 aspek yang berpengaruh dalam peristiwa ini mulai dari pelaku, teknologi, dan target pada masing-masing periode peristiwanya.

PERISTIWA II	SASTRA TULISAN	VISUAL DIGITAL
<p style="text-align: center;">Pelaku <i>(maker)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Guru disekolah sebagai pelaku, membacakan isi dongeng (satua) yang dimuat dalam buku-buku Satua Bali maupun buku bahan ajar sekolah. 	<ul style="list-style-type: none"> Komunitas, Ilustrator dan desainer sebagai pelaku dalam memvisualkan dongeng (satua) dari teks menjadi gambar bercerita yang dimuat di media sosial.
<p style="text-align: center;">Teknologi</p>	<ul style="list-style-type: none"> Dongeng (satua) dimuat didalam media cetak berupa buku-buku satua maupun buku bahan ajar mata 	<ul style="list-style-type: none"> Dongeng (satua) divisualisasikan dengan komputerisasi yang disajikan dalam beberapa halaman cerita

	perjalanan Bahasa Bali yang dapat dibaca oleh para siswa di sekolah maupun dirumah.	dan dimuat pada media sosial instagram yang dapat diakses melalui <i>mobile phone</i> .
Target <i>(audien)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Para siswa menjadi target audien ketika guru di sekolah membacakan buku Satua Bali ataupun para siswa dapat membacanya sendiri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengguna media sosial Instagram menjadi target utamanya, dimana demografinya dapat menyesuaikan semua khalayak mulai anak-anak, remaja, & dewasa.

Tabel 4.2. Tabel Peristiwa II, revitalisasi budaya Mesatua Bali

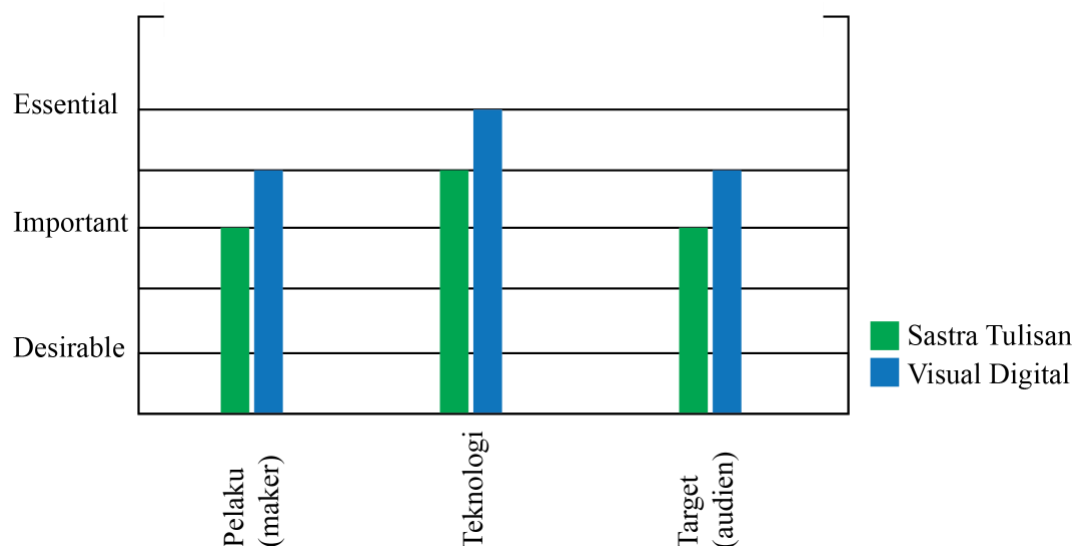
Dalam Peristiwa II (kedua) terjadinya revitalisasi budaya Mesatua Bali dari sastra tulisan menjadi visual digital sangat berpengaruh pada 3 aspek di atas diantaranya pelaku, teknologi dan target pada masing-masing periodenya.

Mulainya revitalisasi budaya Mesatua Bali periode kedua (sastra buku) Beberapa penulis buku, mengumpulkan cerita-cerita rakyat Bali (satua) dengan tujuan mengenalkan dan menyebarluaskan cerita satua Bali, disamping ingin memetik isi yang sebagian besar mengacu kepada pendidikan dan juga sebagai hiburan, terutama bagi anak-anak.

Dengan tersebarnya buku Satua Bali tersebut, harapannya dapat di manfaatkan dan nikmati oleh para siswa maupun mahasiswa, dan tidak merasakan

kesulitan dalam mendapatkan bahan-bahan cerita yang pada saat itu merupakan tugas sekolah dari guru-guru pengajar Bahasa daerah Bali.

Setelah berlangsungnya periode kedua munculah upaya revitalisasi dan pelestarian Mestua Bali dengan mengikuti perkembangan teknologi saat ini. Beberapa satua yang dimuat pada buku-buku satua mulai di revitalisasi melalui visualisasi gambar bercerita oleh komunitas Katur Nusantara dan di muat kedalam media sosial intagram, visualisasi ini lebih dikenal dengan istilah cerita bergambar (*cergam*). Disinilah terlihat perubahan dari pelaku yang pada awalnya adalah para orang tua dan guru sekarang menjadi para ilustrator dan desainer yang menyajikan budaya Mesatua Bali dengan gambar bercerita melalui visual digital yang dikemas dalam beberapa halaman di setiap judul dongengnya (satua). Begitu juga dengan target sasaran dari visual digital yang berkembang saat ini membuat bertambahnya cakupan target yang dituju yang dulunya hanya anak-anak kini bertambah kesasaran target kalangan masyarakat luas.



Gambar 4.3 Grafik Komparasi Peristiwa II (Sastra Tulisan-Visual Digital)
(sumber: Dokumen Pribadi)

4.1.3 Analisis Revitalisasi Budaya Mesatua Bali - Peristiwa III

(Lisan - Visual Digital)

Dalam Analisis revitalisasi budaya Mesatua Bali pada peristiwa III (ketiga) yaitu terjadinya fenomena perubahan pada budaya Mesatua Bali dari lisan menjadi visual digital yang dimuat kedalam media media social berupa cerita bergambar (*cergam*). Berikut tabel fenomena peneliti sajikan yang berpedoman pada 3 aspek yang berpengaruh dalam peristiwa ini mulai dari pelaku, teknologi, dan target pada masing-masing periode peristiwanya.

PERISTIWA III	LISAN	VISUAL DIGITAL
<p style="text-align: center;">Pelaku <i>(maker)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Orang Tua dirumah sebagai Pelaku, menyampaikan dongeng (satua) secara lisan melalui narasi dan lantunan tembang lagu yang unik dan menarik 	<ul style="list-style-type: none"> Komunitas, Ilustrator dan desainer sebagai pelaku dalam memvisualkan dongeng (satua) dari teks menjadi gambar bercerita yang dimuat di media sosial.
<p style="text-align: center;">Teknologi</p>	<ul style="list-style-type: none"> Dongeng (satua) disampaikan secara lisan melalui narasi dengan memakai 	<ul style="list-style-type: none"> Dongeng (satua) divisualisaskani dengan komputerisasi yang disajikan dalam

	Bahasa Bali dan diselingi tembang-tembang dengan berbagai macam pupuh.	beberapa halaman cerita dan dimuat pada media sosial instagram yang dapat diakses melalui <i>mobile phone</i> .
Target <i>(audien)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Anak-anak menjadi audien ketika para orang tua Mesatua Bali dilingkungan rumah. Hal ini sebagai upaya penyampaian pesan moral di dalam dongeng. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengguna media sosial Instagram menjadi target utamanya, dimana demografinya dapat menyesuaikan semua khalayak mulai anak-anak, remaja, & dewasa.

Tabel 4.3. Tabel Peristiwa III, revitalisasi budaya Mesatua Bali

Pada Peristiwa III (ketiga) terjadinya revitalisasi budaya Mesatua Bali dari lisan menjadi visual digital sangat berpengaruh pada 3 aspek di atas diantaranya pelaku, teknologi dan target pada masing-masing periodenya.

Penemuan teknologi modern yang serba canggih, efektif, efisien dan praktis sangat mempengaruhi pola hidup manusia yang menuntut kesejahteraan lahir batin. Masyarakat hidup dalam situasi dan suasana bersaing dan berpacu dengan waktu. Keadaan seperti itu mengancam hilangnya tradisi budaya Mesatua (mendongeng) di rumah tangga yang diwarnai suasana rekreatif, komunikasi dua

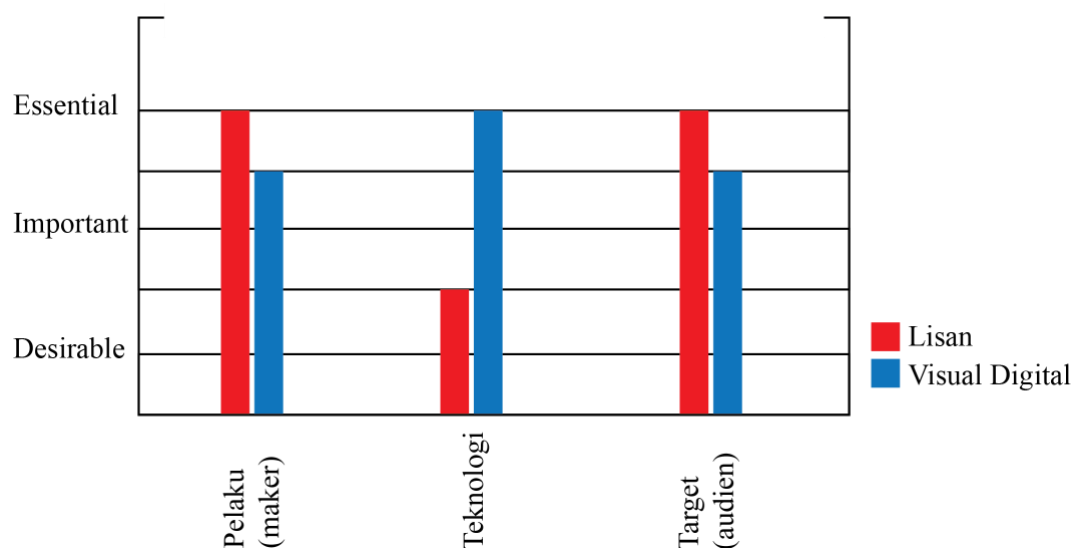
arah, dan hubungan akrab dalam lingkungan keluarga. Diakui, tradisi budaya Mesatua Bali (mendongeng) yang sarat akan nilai moral dan pendidikan karakter itu masih dibutuhkan.

Punahnya tradisi Mesatua di Bali membuat hilangnya budaya tradisonal yang memiliki nilai-nilai budaya yang sangat penting bagi anak-anak. Dimana budaya dalam suatu bangsa merupakan sebuah harta yang tidak ternilai harganya, tanpa adanya budaya suatu bangsa akan dipandang rendah oleh bangsa lain. Dan budaya adalah suatu warisan dari leluhur atau nenek moyang kita yang tidak ternilai harganya. Melestarikan budaya tradisional bukan hanya semata-mata menjadi kepentingan dan tanggungjawab pemerintah, namun juga kewajiban semua lapisan masyarakat. Pentingnya mempertahankan budaya yang ada, karena mulai masuknya budaya-budaya asing yang masuk ke Indonesia. Kurangnya filterisasi terhadap budaya asing yang masuk ke Indonesia membuat budaya yang ada di Indonesia mulai luntur. Sebagai bangsa dan rakyat Indonesia seharusnya pun sadar, akan pentingnya bentuk suatu kebudayaan. Bukan hanya memahami, akan tetapi mulai dari sekarang mencoba untuk tetap melestarikan kebudayaan-kebudayaan yang ada di Indonesia.

Realita kehidupan anak-anak saat ini sangat berpengaruh dalam pelestarian budaya tradisonal, ketertarikannya semakin kurang terhadap hal-hal yang berbau tradisi dan budaya. Segala sesuatu yang berkaitan dengan budaya tradisi dianggap kuno, ketinggalan zaman dan hanya milik generasi sebelumnya saja. Pada hakikatnya budaya tradisional sebagai produk asli para leluhur terkandung banyak nilai-nilai luhur pembentuk jati diri bangsa. Generasi muda sebagai elemen yang sangat penting dan tidak bisa digantikan dengan apapun dalam melestarikan

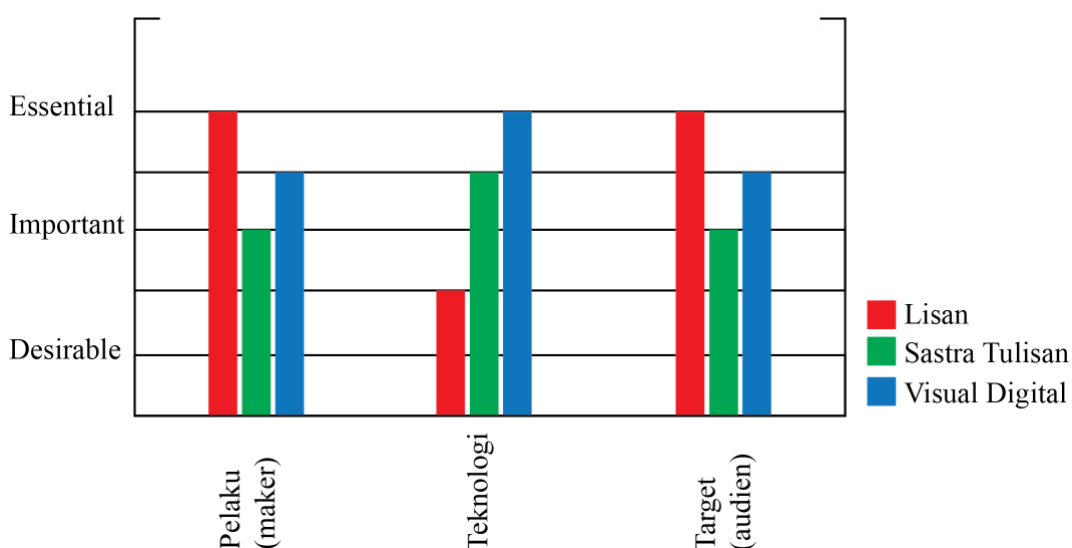
kebudayaan harus menyadari pentingnya menjaga budaya tradisonal. Memang akan susah memulainya tetapi mulai dari hal kecil maka kecintaan terhadap tanah air dan kebudayaan bangsa Indonesia akan tumbuh karena kebudayan itu tidak muncul sendiri tapi kebudayaan ada karena diwariskan dari generasi ke generasi dan sebagai generasi muda harus melestarikan kebudayaannya sehingga negara tersebut dapat diakui oleh negara lain dan kebudayaan Indonesia tidak diklaim oleh negara lain, karena tidak mudah untuk melestarikan kebudayaan yang ada.

Upaya revitalisasi budaya Mesatua Bali untuk membangkitkan kembali tradisi lisan mesatua ini tampaknya jauh kalah dibandingkan tradisi tulisan. Mesatua yang dulunya bersifat lisan, kini akan lebih efektif dan menarik jika disalin ke dalam cerita bergambar, dan akan lebih menariknya lagi jika di sajikan dalam media digital. Menariknya sebuah cerita bergambar sangat berpengaruh pada minat baca-baca anak, dengan cerita bergambar yang di buat oleh komunitas Katur Nusantara berusaha menampilkan visual yang dapat menghantarkan imajinasi anak-anak kedalam sebuah cerita yang dimuat.



Gambar 4.4. Grafik Komparasi Peristiwa III (Lisan – Visual Digital)
(sumber: Dokumen Pribadi)

Berikut grafik komparasi dari hasil analisis revitalisasi budaya Mesatua Bali periode pertama (lisan), budaya Mesatua Bali periode kedua (sastra buku), Mesatua Bali periode ketiga (visual digital) berdasarkan waktu periodenya yang diawali dengan mengidentifikasi 3 (tiga) aspek dari setiap peristiwanya yaitu pelaku, teknologi, dan target. Adapun tinjauan aspek-aspek tersebut, yaitu:



Gambar 4.5. Grafik Komparasi 3 Peristiwa Revitalisasi Budaya Mesatua Bali
(sumber: Dokumen Pribadi)

Setelah diketahui identifikasi dari objek penelitian, yaitu revitalisasi budaya Mesatua Bali periode pertama (lisan), budaya Mesatua Bali periode kedua (sastra buku), Mesatua Bali periode ketiga (visual digital), kemudian data hasil dari identifikasi tersebut akan dianalisis sebagai data komparasi pada tabel selanjutnya, menggunakan 4 (empat) indikator perubahan berdasarkan waktu, sebagai berikut:

	LISAN	SASTRA TULISAN	VISUAL DIGITAL
Apa Yang Baru	<ul style="list-style-type: none"> Mesatua Bali sebagai budaya lisan yang disampaikan dengan narasi dan tembang. 	<ul style="list-style-type: none"> Mesatua Bali sebagai karya sastra yang dimuat kedalam media cetak berupa buku. 	<ul style="list-style-type: none"> Mesatua Bali disajikan dalam bentuk gambar bercerita dengan visual digital.
Apa Yang Berubah	<ul style="list-style-type: none"> Orang tua sebagai pelaku utama dalam Mesatua Bali dilingkungan rumah. 	<ul style="list-style-type: none"> Para Guru di sekolah menjadi pelaku utama dalam membacakan buku satua Bali. 	<ul style="list-style-type: none"> Komunitas, Ilustrator dan desainer sebagai pelaku dalam visualisasinya.
Apa yang hilang	<ul style="list-style-type: none"> Interaksi orang tua bersama anak-anak dalam Mesatua yang menumbuhkan imajinasi anak. 	<ul style="list-style-type: none"> Anak-anak jarang dapat melakukan aktivitas Mesatua Bali di rumah. 	<ul style="list-style-type: none"> Berkurangnya Imajinasi anak ataupun target, karena sudah disajikan gambar.
Apa Yang Tetap	<ul style="list-style-type: none"> Anak-anak sebagai target utama dalam Mesatua Bali. 	<ul style="list-style-type: none"> Anak-anak sebagai target utama dalam Mesatua Bali. 	<ul style="list-style-type: none"> Anak-anak sebagai target utama dalam Mesatua Bali.

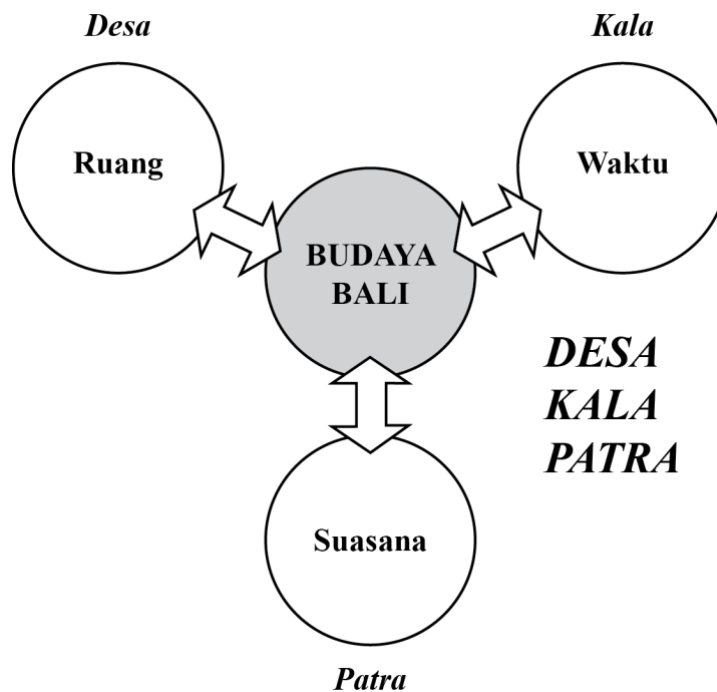
Tabel 4.4. Tabel Analisa Komparasi Aspek Perubahan
Revitalisasi Budaya Mesatua Bali

4.2 Analisis Stimulus Revitalisasi Budaya Mesatua Bali

(*Desa – Kala – Patra & Medan Indra Manusia*)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis stimulus pada fenomena revitalisasi budaya Mesatua Bali. Dalam psikologi, stimulus disebut sebagai bagian dari respon stimuli yang berhubungan dengan kelakuan yang berhubungan dengan perubahan lingkungan internal atau eksternal yang dapat diketahui. Ketika stimuli dimasukkan kedalam reseptor sensoris, stimulus akan mempengaruhi refleks melalui transduksi stimulus. Aspek stimulus yang di analisis dalam penelitian ini, diantaranya; ruang, waktu, suasana (*desa-kala-patra*) dan medan indera manusia berdasarkan revitalisasi budaya Mesatua Bali periode pertama (lisan), budaya Mesatua Bali periode kedua (sastra buku), Mesatua Bali periode ketiga (visual digital).

Aspek stimulus dari ruang, waktu dan suasana dikenal dengan konsepsi *Desa – Kala - Patra* yang merupakan suatu konsep yang diwarisi dari leluhur orang Bali guna menyatukan segala perbedaan yang ada di pulau bali (kultur, agama, tempat, ornamen, tata ruang, dll), dan dapat menerima kenyataan bahwa di dalam keseragaman pasti akan ada keragaman dan dalam kesatuan pasti ada perbedaan. Sehingga orang bali tidak akan bersikap aprioris dalam melihat permasalahan-permasalahan yang dihadapi, melainkan akan mencoba melihat fenomena atau permasalahan itu dari aspek-aspek *desa* (tempat), *kala* (waktu), *patra* (suasana) yaitu, dimana permasalahan atau fenomena itu terjadi, kapan permasalahan atau fenomena itu muncul, dan siapa subjek-subjek yang terlibat dan terkait dalam penanganan permasalahan tersebut.



Gambar 4.6. Skema *Desa – Kala - Patra*
(sumber: Dokumen Pribadi)

4.2.1. Stimulus *Desa* (ruang) Dalam Budaya Mesatua Bali

Desa (ruang), pada stimulus perilaku manusia mempunyai ruang kebebasan untuk berpikir dan memilih. Dengan memilih apa response yg ingin diberikan terhadap stimulus yang diterima. Dengan kebebasan memilih ini, manusia bisa menciptakan response yang berdampak positif yang tidak merugikan kedua belah pihak. Yang akhirnya dengan membiasakan untuk memberikan ruang untuk memilih guna menciptakan sinergi. Pada budaya Mesatua Bali periode pertama (lisan) ruang menjadi pilihan utama yang harus ditentukan, Mesatua Bali secara lisan biasa dilakukan di dalam ruangan ataupun kamar tidur dalam lingkungan rumah tinggal. Dimana dalam ruangan itulah para orang tua dan anak-anaknya melakukan aktivitas Mesatua Bali. *Desa* (ruang) menjadi penentu tersampainya dengan baik dongeng (satua) atau tembang yang di lantunkan.

Pada Budaya Mesatua Bali periode kedua (sastra tulisan) tetap menjadikan ruang sebagai pilihan utama, namun ruang pada periode ini berkembang selain ruang tidur ada juga ruang belajar dan lingkungan sekolah menjadi ruang utamanya, dengan adanya buku-buku satua pada periode kedua membuat anak-anak sudah dapat membacanya sendiri dirumah, disekolah maupun diperpustakaan. Pada Budaya Mesatua Bali periode ketiga (visual digital) dapat dikatakan bahwa ruang tidak menjadi pilihan, hal ini dikarenakan budaya Mesatua Bali yang sudah divisualisasikan sudah dapat diakses dengan mudah dan dimana saja hanya dengan menggunakan *mobile phone*.

Dapat terlihat dan terasa sangat jelas sekali, perbedaan pemanfaatan *desa*(ruang) dari masing-masing periode budaya Mesatua Bali. Mulai dari periode I (lisan), rumah, kebun dan tempat tidur sebagai bagian aspek peting dalam *desa*(ruang). Pada periode II (sastra), *desa*(ruang) dijangkau atau dimanfaatkan semakin luas dan bertambah keluar lingkungan rumah seperti sekolah, perpustakaan, took buku dan lain sebagainya. *Desa* (ruang) yang dapat dikatakan tanpa batas terjadi pada periode III (visual digital), dimana pelaku maupun target audien tidak lagi terbatas oleh *desa* (ruang) dalam Mesatua Bali. Hal ini dikarenakan kegiatan Mesatua Bali sudah dapat diakses di media sosial instagram dengan mudah melalui akses internet *mobile phone* maupun *smartphone* masing-masing.

4.2.2. Stimulus *Kala* (waktu) Dalam Budaya Mesatua Bali

Kala (waktu), Banyak orang tua yang mengeluh tidak bisa Mesatua Bali, apalagi dengan gaya yang menarik. Perasaan tidak bisa melakukan dan kesibukan orang tua menjadikan salah satu penyebab Mesatua Bali jarang dilakukan baik di saat menjelang tidur malam atau kapanpun. Padahal Mesatua Bali memiliki banyak keuntungan bagi anak. Mesatua Bali mempunyai efek yang kuat untuk perkembangan emosional anak. Mungkin sulit para orang tua untuk mencari waktu bersama anak. Namun, waktu Mesatua Bali dapat memainkan peran penting dalam membentuk ikatan batin yang kuat antara anak dan orang tua.

Pada budaya Mesatua Bali periode pertama (lisan), Mesatua Bali sering dilakukan pada malam hari oleh para orang tua kepada anak-anaknya sebagai penghantar tidur dan juga penyampaian pesan-pesan moral yang sangat amat kental yang terdapat di setiap cerita dalam Mesatua Bali dengan cara Mesatua Bali yang unik dan menarik pesan moral dan norma-norma tersebut dapat di terima dengan baik oleh anak-anak. Akan tetapi dengan adanya keterbatasan kemampuan dan waktu para orang tua untuk Mesatua Bali pada budaya Mesatua Bali periode kedua (sastra buku), anak-anak mulai belajar dan dapat membaca sendiri satu-satua bali yang dimuat dalam buku-buku sekolah. Dengan adanya perkembangan teknologi saat ini pada Mesatua Bali periode ketiga (visual digital) semakin mudah untuk dilakukan dan diakses dimanapun dan kapanpun tanpa dibatasi oleh waktu pagi, siang, maupun malam semuanya dapat diakses melalui media sosial Instagram yang harus didukung dengan koneksi internet yang baik.

4.2.3. Stimulus *Patra* (suasana) Dalam Budaya Mesatua Bali

Patra (suasana), saat duduk di bangku sekolah dasar merupakan fase di mana anak-anak diharapkan mampu berinteraksi sosial dengan lingkungan. Kisah-kisah tentang persahabatan dalam Mesatua Bali sangatlah bermanfaat untuk membantu anak-anak mampu menjalin hubungan dengan teman sebaya. Anak-anak akan mulai berpikir hal-hal yang logis pada usia ini. Anak-anak sudah mampu menghubungkan sebab akibat suatu kejadian.

Mesatua Bali secara lisan pada periode pertama sangat dikenal dengan keunikannya yang tidak monoton dengan suara yang datar. Tetapi dengan ekspresif dan memakai gerak tubuh sehingga akan membuat anak-anak tertarik untuk menyimak *satua* (dongeng) yang disampaikan. Mesatua Bali tidak akan menarik jika anak-anak masih bermain atau bercanda. Pesan yang ingin disampaikan yang terkandung dalam dongeng pun tidak akan sampai ke dalam benak anak. Karena ia masih terkonsentrasi pada kegiatan yang lainnya. Suasana pada zaman dahulu dapat dikatakan lebih tenang dan dapat dirasakan aura mistis dari suasana remang dengan lampu pijar menerangi memberikan kesan disetiap sudut ruang sekitar pada waktu Mesatua Bali di malam hari. Hal inilah yang mampu menumbuhkan imajinasi kepada anak-anak sebagai audiennya.

Begitu juga suasana ketenangan yang dibutuhkan pada budaya Mesatua Bali periode kedua (sastra buku) dalam memahami isi *satua* dalam buku membutuhkan konsentrasi yang tinggi untuk dapat membayangkan dan berimajinasi tentang apa isi, gagasan, dan pesan yang terdapat dari masing-masing *satua* Bali. Prioritas suasana ketenangan sangat berpengaruh pada Mesatua Bali

periode ketiga (visual digital) karena dapat dilakukan dimana saja dan kapanpun itu hanya dengan disajikan gambar anak-anak sebagai audien sudah dapat memahami karakter, beserta isi cerita yang terdapat dalam sajian atau tampilan visual cerita bergambar (*cergam*) Mesatua Bali. Namun, pada periode ketiga ini dapat mengurangi interaksi sosial antara orang tua dan anak-anak yang seharusnya mampu memunculkan Imjainasi, namun sebaliknya yang muncul ialah pemahaman yang berbeda dari target audien.

4.2.4. Stimulus Medan Indra Manusia Dalam Budaya Mesatua Bali

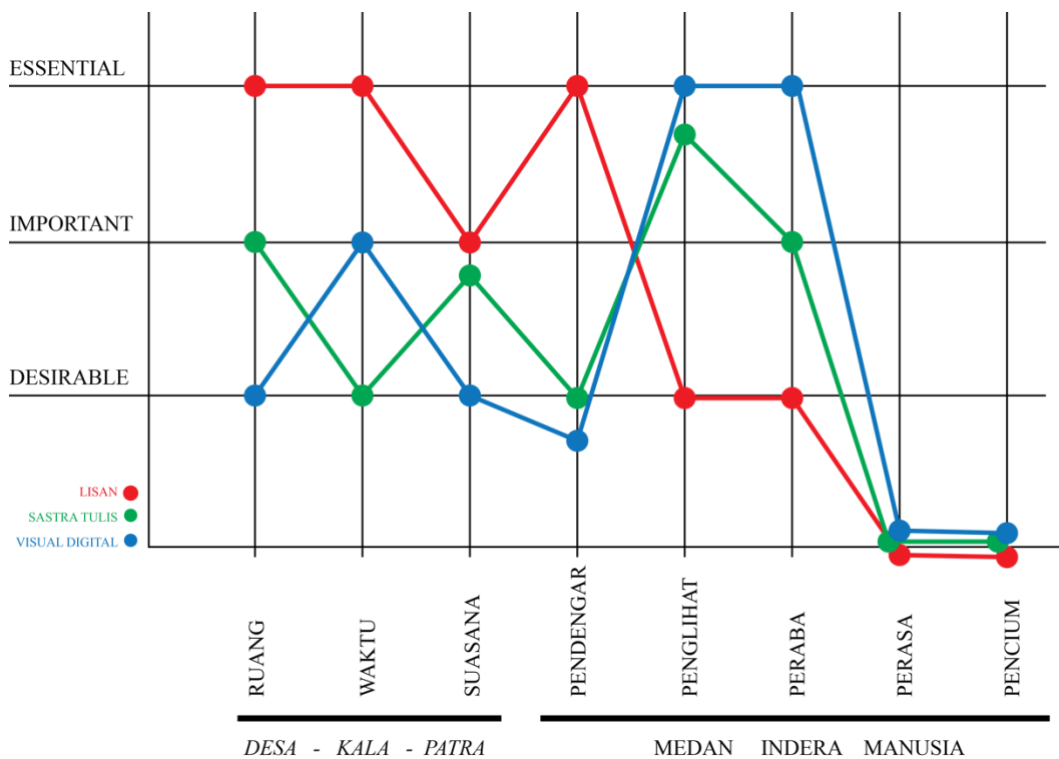
Medan indra manusia ada 5 (lima), Indra atau indria sebuah antarmuka, kontak antara jiwa dalam bentuk spiritual kesadaran diri dengan materi lingkungan. Lima jenis fungsi sensorik sebagai sensor dalam bahasa Sansekerta disebut lima indriya dan di Indonesia lebih dikenal dengan panca indera yaitu; Alat pembantu untuk melihat (mata), Alat pembantu untuk mendengar (telinga), dan, Alat pembantu untuk merasakan (kulit/indera peraba) yang sangat berpengaruh pada stimulus budaya Mesatua Bali, sedangkan Alat pembantu untuk mengecap (lidah), Alat pembantu untuk membau (hidung) dapat dikatakan tidak memiliki pengaruh stimulus pada budaya Mesatua Bali.

Indra manusia pertama yang sangat berpengaruh stimulusnya adalah indra pendengaran (telinga). Telinga adalah organ yang mampu mendeteksi, mengenali suara dan juga peran lebih besar dalam keseimbangan dan posisi tubuh. Pada budaya Mesatua Bali periode pertama (lisan) pendengaran menjadi stimulus pertama yang menerimanya. Hal ini terjadi ketika para orang tua Mesatua Bali secara lisan dengan narasi, intonasi dan tembang-tembang lagu disitulah

situmulus pendengaran (telinga) anak-anak menangkap suara yang di lantunkan oleh para orang tua dalam Mesatua Bali. Suara dalam hal ini merupakan bentuk energi yang bergerak melalui udara, air, atau benda lainnya, dalam sebuah gelombang. Meskipun telinga yang mendeteksi suara, pengakuan dan interpretasi fungsi yang dilakukan di otak dan sistem saraf pusat. Terdengar stimuli disampaikan ke otak melalui saraf yang menghubungkan telinga dan otak (saraf vestibulokoklearis) dengan inilah dapat memunculkan imajinasi di dalam otak manusia. Begitu juga budaya Mesatua Bali periode kedua (sastra buku) indra pendengaran (telinga) masih menangkap setimulus ketika seorang guru membaca buku satua kepada para siswa disekolah. Sedangkan Mesatua Bali periode ketiga (visual digital) indra pendengaran hampir tidak menangkap stimulus karena tidak adanya sumber suara yang muncul pada budaya Mesatua Bali periode ketiga (visual digital).

Indra pelihat (mata) merupakan organ penglihatan yang mendeteksi cahaya. Mata sederhana melakukan apa-apa tetapi hanya menentukan apakah lingkungan terang atau gelap. Mata yang lebih kompleks digunakan untuk memberikan rasa visual. Pada budaya Mesatua Bali periode pertama (lisan) indra pelihat dominan digunakan untuk melihat interaksi dan mimik ucapan orang tua ketika menyampaikan narasi secara lisan. Indra pelihat (mata) lebih cenderung di manfaatkan pada budaya Mesatua Bali periode kedua (sastra buku), dimana mata di peruntukan untuk dapat membaca tulisan yang ada di dalam buku satua bali. Begitu juga pada Mesatua Bali periode ketiga (visual digital) stimulus dari indra penglihatan sangat dibutuhkan dalam melihat visual dalam cerita bergambar (*cergam*) yang di ditampilkan. Sedangkan Indera Peraba (kulit) yang merupakan

perasa sentuhan. Dalam kulit yang ujung saraf dari sentuhan. Tidak semua permukaan kulit adalah alat yang sebagai peraba sensitif. Bagian yang paling sensitif adalah ujung jari dan bibir. Kulit dapat membedakan kasar, halus, dll. Indera Peraba (kulit) lebih cenderung didapatkan setimulusnya pada budaya Mesatua Bali periode kedua (sastra buku) dimana kulit dapat merasakan tekstur dari kasa atau halusnya buku-buku sastra Bali yang dipegang dan dapat dibaca. Dibawah ini peneliti tampilkan graphic komparasi stimulus dan indikator fenomena perubahan pada revitalisasi budaya Mesatua Bali.



Gambar 4.7. Grafik Komparasi Stimulus Budaya Mesatua Bali
(sumber: Dokumen Pribadi)

	LISAN	SASTRA TULISAN	VISUAL DIGITAL
Apa Yang Baru	<ul style="list-style-type: none"> Mesatua Bali sebagai budaya lisan dapat dinikmati dirumah. 	<ul style="list-style-type: none"> Mesatua Bali sebagai karya sastra tulis dapat dinikmati disekolah 	<ul style="list-style-type: none"> Mesatua Bali dalam visual digital dapat diakses dimanapun & kapanpun
Apa Yang Berubah	<ul style="list-style-type: none"> Indra Pendengaran (telinga) sebagai penangkap stimulus utama suara. 	<ul style="list-style-type: none"> Indra Penglihatan (mata) sebagai penangkap stimulus utama tulisan. 	<ul style="list-style-type: none"> Indra Penglihatan (mata) sebagai penangkap stimulus utama visual.
Apa yang hilang	<ul style="list-style-type: none"> Ruang, waktu, dan suasana (<i>desa-kala-patra</i>) dirumah pada malam hari bersama keluarga. 	<ul style="list-style-type: none"> Ruang, waktu dan suasana (<i>desa-kala-patra</i>) disekolah pada siang hari bersama teman. 	<ul style="list-style-type: none"> Ruang, waktu dan suasana (<i>desa-kala-patra</i>) dimanapun dan kapanpun.
Apa Yang Tetap	<ul style="list-style-type: none"> Anak-anak sebagai target utama dalam Mesatua Bali. 	<ul style="list-style-type: none"> Anak-anak sebagai target utama dalam Mesatua Bali. 	<ul style="list-style-type: none"> Anak-anak sebagai target utama dalam Mesatua Bali.

Tabel 4.5. Tabel Analisa Komparasi Stimulus Revitalisasi Budaya Mesatua Bali
(sumber: Dokumen Pribadi)

4.3. Analisis Desain Visual Revitalisasi Budaya Mesatua Bali

Keberadaan seni dan budaya di Bali yang beraneka ragam bentuknya khusus pada bidang seni rupa salah satu diantaranya adalah gambar seni prasi. Menurut Suardana (2001) Seni prasi merupakan gambar dan teks yang digoreskan pada daun lontar dengan menggunakan pisau kecil dengan ujungnya yang runcing (pengutik, Bali), kemudian diberikan warna hitam dibuat dari buah kemiri yang di bakar. Seni prasi yang berkembang di Bali dibuat diatas daun lontar yang ditulisi (teks) penuh tanpa adanya gambar, dan lontar yang penuh dengan gambar (keseluruhannya gambar tanpa teks) serta lontar yang berisi tulisan dan gambar.



Gambar 4.8. Lontar Tulisan Aksara Bali

(sumber: Harmoko,1997:16)



Gambar 4.9. Lontar Bali Bergambar
(sumber: Gallop, 2002:40)



Gambar 4.10. Lontar Bali Bergambar - Bertulisan Aksara

(sumber: Gallop, 2002:40)

Di Bali tradisi penulisan dan penyalinan naskah diatas daun lontar telah berkembang pada akhir abad ke-XV pada zaman kerajaan Gelgel, setelah masuknya pengaruh Majapahit ke Bali. Pada waktu itu raja yang berkuasa di Gelgel adalah Dalem Watu Renggong. Setelah pusat kerajaan pindah ke Klungkung pada awal abad ke XVIII, maka banyak naskah dalam bentuk kekawin dan kidung digubah kedalam bentuk “Geguritan atau Parikan” (karya sastra Bali yang dibentuk oleh pupuh-pupuh / bait-bait tembang), demikian pula bidang seni rupa yaitu gambar terdapat di dalam naskah-naskah kuno yang dibuat dari daun lontar, yang digores dengan pengrupak, lalu diwarnai dengan buah kemiri (Widia.1987:199).

Membicarakan masalah rupa, dalam hal ini merupakan bentuk atau wujud itu sendiri yang bisa dilihat secara nyata (visualisasi bentuk), bentuk dalam seni rupa disebut juga bahasa rupa, rupa bercerita, rupa yang dimaksud adalah suatu bentuk atau wujud suatu benda, abik benda yang berwujud secara dwimatra maupun trimatra, sehingga pada bahasa rupa dwimatra dan bahasa rupa trimatra tampak wujudnya (Tabrani, 1991:3). Suatu Karya rupa yang berbentuk gambar merupakan visualisasi bentuk yang kasat mata. Gambar yang tampak pada suatu bidang yang relatif datar biasanya berupa sketsa, gambar, lukisan, foto, karya grafis, relief, layar lebar, layar kaca (TV), layar monitor (Komputer) dan sebagainya (Tabrani, 2000:1).

Berikut analisis desain visual pada revitalisasi budaya Mesatua Bali yang dibagi kedalam 3 (tiga) periode, yaitu: budaya Mesatua Bali periode pertama (lisan), budaya Mesatua Bali periode kedua (sastra buku), Mesatua Bali periode ketiga (visual digital) yang berdasarkan unsur-unsur visual diantaranya; gambar, huruf, warna dan layout. Kemudian di komparasikan berdasarkan masing-masing periode objek dengan 3 (tiga) tingkat nilai yaitu, *essential*, *important*, dan *desirable*.

4.3.1. Analisis Desain Visual Revitalisasi Budaya Mesatua Bali

Periode I (Lisan)

Mesatua Bali dikenal sebagai budaya tradisi yang dilakukan para orang tua pada anak-anak dengan menyampaikan satua (dongeng) secara lisan melalui narasi dan tembang-tembang lagu berupa pupuh yang bermacam-macam diantaranya pupuh ginada, pupuh gunanti, pupuh pucung, pupuh sinom hingga pupuh semarandana dan lainnya yang unik dan menarik, lantunan tembang selalu disisipkan dalam setiap bagaian gaya Mesatua Bali yang di lakukan para orang tua maupun kakek dan nenek dengan suara serak mereka yang seakan mampu membawa anak-anak berimajinasi. Dengan berimajinasi anak-anak akan menemukan wujud-wujud visual ciptaanya yang ada dalam pikiran mereka. Imajinasi diketahui berasal dari kata dasar *image* atau gambar, sehingga kata imajinasi dapat diartikan sebagai daya pikir untuk membayangkan atau menciptakan 'gambar' yang mencakup kondisi, karangan, lukisan, atau hal lainnya, dari sebuah kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang.



Gambar 4.11. Pekak Botak Mesatua Bali

(sumber: Dokumen Pribadi)

Dampak Mesatua Bali akan terlihat dari perilaku anak sehari-harinya, apalagi ditambah dengan gaya bertutur yang baik diterima anak, ada respon dari anak-anak maka akan berpengaruh pada kemampuan mentalnya dalam membedakan baik dan buruk. Mesatua Bali pada umumnya memakai bahasa pengantar bahasa daerah Bali. Seiring perkembangan zaman, anak-anak zaman sekarang, harus sering-sering diberikan cerita-cerita yang menggugah kesadaran mereka akan pentingnya cinta kasih terhadap sesama dan makhluk lainnya.

4.3.2. Analisis Desain Visual Revitalisasi Budaya Mesatua Bali

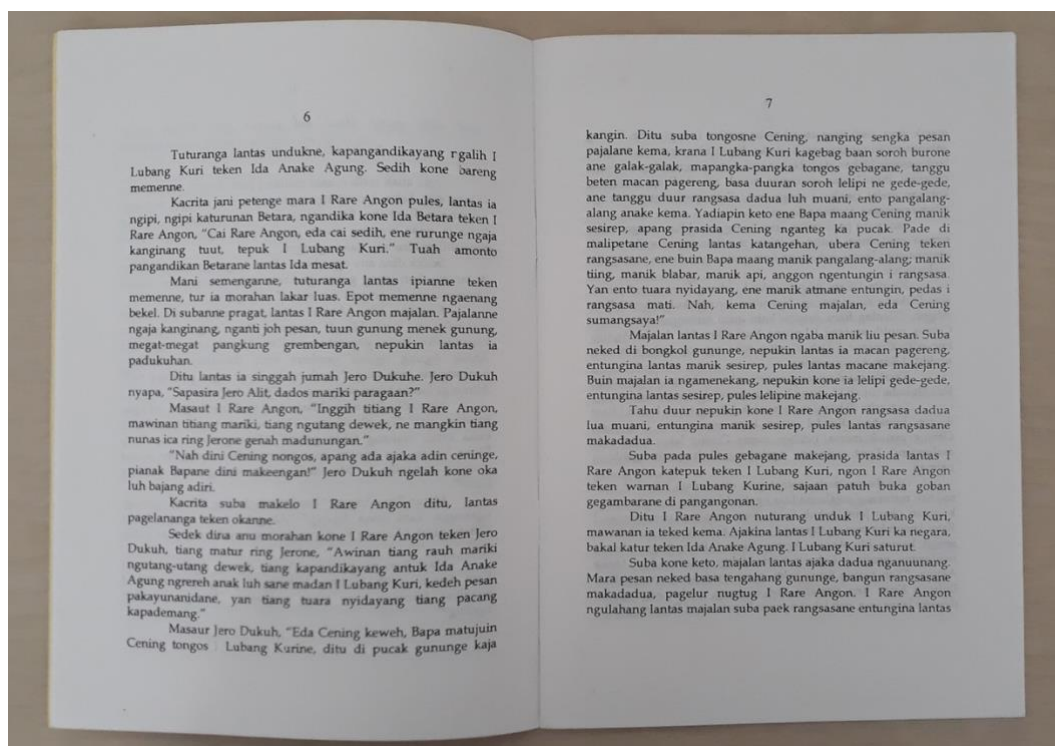
Periode II (Sastra Tulisan - Visual)

Karya sastra tidak hanya mengungkapkan realitas objektif melainkan juga mengungkapkan nilai-nilai. Karya sastra bukan semata-mata tiruan dari alam (*imitation of nature*) atau tiruan dari hidup (*imitation of life*), tetapi juga merupakan penafsiran-penafsiran tentang alam dan kehidupan itu (*interpretation of life*). Karya sastra mengungkapkan masalah-masalah manusia dan kemanusiaan, tentang makna hidup dan kehidupan. Sastra melukiskan penderitaan-penderitaan manusia, perjuangannya, kasih sayangnya, nafsunya, dan segala sesuatu yang dialaminya. Lewat karya sastra, pengarang ingin menampilkan nilai-nilai yang lebih tinggi dan lebih agung. Lewat karya sastra dapat menafsirkan tentang makna hidup dan hakikat hidup.

Perkembangan budaya Mesatua Bali dalam karya sastra, seorang penulis buku *Satua-Satua Bali* pada tahun 1993 bernama INengah Tinggen yang juga merupakan Dosen Luar Biasa di PGSD – STKIP Negeri Singaraja, mengumpulkan cerita-cerita rakyat Bali (satua) dengan tujuan mengenalkan dan menyebarkan cerita satua Bali, disamping ingin memetik isi yang sebagian besar mengacu kepada pendidikan dan juga sebagai hiburan, terutama bagi para anak-anak.

Bahan cerita tersebut sebagian besar didapatkan dari Gedung Kirtia Singaraja, hanya saja ejaanya telah dirubah sesuai dengan “ejaan Bahasa Daerah Bali yang disempurnakan (huruf latin). Beberapa buku yang ditulis dan

diterbitkan oleh INengah Tinggen pada budaya Mesatua Bali periode kedua (sastra buku) belum berisikan ilustrasi visual didalamnya.



Gambar.4.12. Isi Buku Satua-Satua Bali Karangan I Nengah Tinggen

(sumber: Dokumen Pribadi, 2018)

Kumpulan cerita pada Buku Satua-Satua Bali Karangan I Nengah Tinggen di terbitkan oleh Toko Buku “INDRA JAYA” Singaraja dalam 15 jilid. Diterbitkan mulai pada tahun (1993–2002.) Harapan dengan tersebarnya buku Satua Bali tersebut dapat di manfaatkan dan nikmati oleh para siswa maupun mahasiswa dan tidak merasakan kesulitan dalam mendapatkan bahan-bahan cerita yang pada saat itu merupakan tugas sekolah dari guru-guru pengajar Bahasa daerah Bali.



Gambar 4.13. Buku Satua-Satua Bali Karangan I Nengah Tinggen
(sumber: Dokumen Pribadi, 2018)

Menurut Made Taro, seorang penulis yang juga merupakan Maestro Seni Tradisi Lisan di Bali menyatakan bahwa, penemuan teknologi modern yang serba canggih, efektif, efisien dan praktis sangat mempengaruhi pola hidup manusia yang menuntut kesejahteraan lahir batin. Masyarakat hidup dalam situasi dan suasana bersaing dan berpacu dengan waktu. Keadaan seperti itu mengancam hilangnya tradisi budaya Mesatua (mendongeng) di rumah tangga yang diwarnai suasana rekreatif, komunikasi dua arah, dan hubungan akrab. Diakui, tradisi budaya Mesatua Bali (mendongeng) yang sarat akan nilai moral dan pendidikan karakter itu masih dibutuhkan.



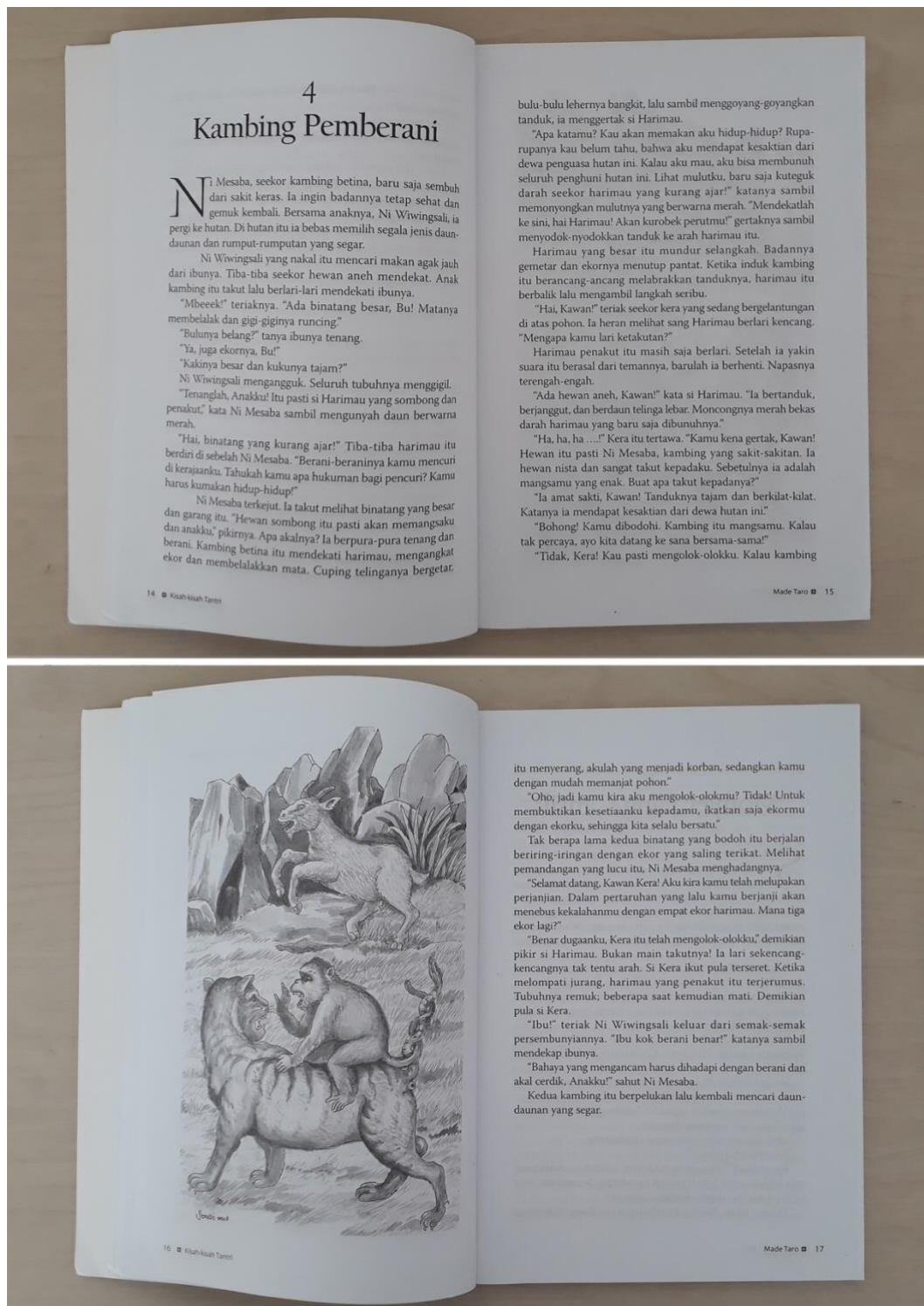
Gambar 4.14. Buku Satua-Satua Bali (Dongeng) Karangan Made Taro (sumber: Dokumen Pribadi, 2018)

Beberapa buku yang dituliskan oleh Made Taro diterbitkan pada tahun (2006-2017), buku-buku ini terdiri dari cerita Mesatua Bali yang sudah disadur kedalam Bahasa Indonesia. Didalam buku ini pun sudah dilengkapi dengan berbagai ilustrasi di masing-masing judulnya. Cerita yang terkumpul dalam buku ini merupakan hasil olahan yang memerlukan cukup waktu. Made Taro mulai dengan mempublikasikan cerita tersebut melalui tabloid “Tokoh” dan “Lintang” yang terbit di Denpasar.

Salah satu judul satua yang diambil peneliti pada buku karangan Made Taro adalah satua dengan judul “Kambing Takutin Macan”. Pada satua tersebut selain berisikan naskah cerita juga terdapat ilustrasi dari satua tersebut. Digambarkan 3 tokoh yaitu Kambing, Macan, dan Kera dalam cerita pada satu ilustrasi di muat dalam satu halaman penuh.

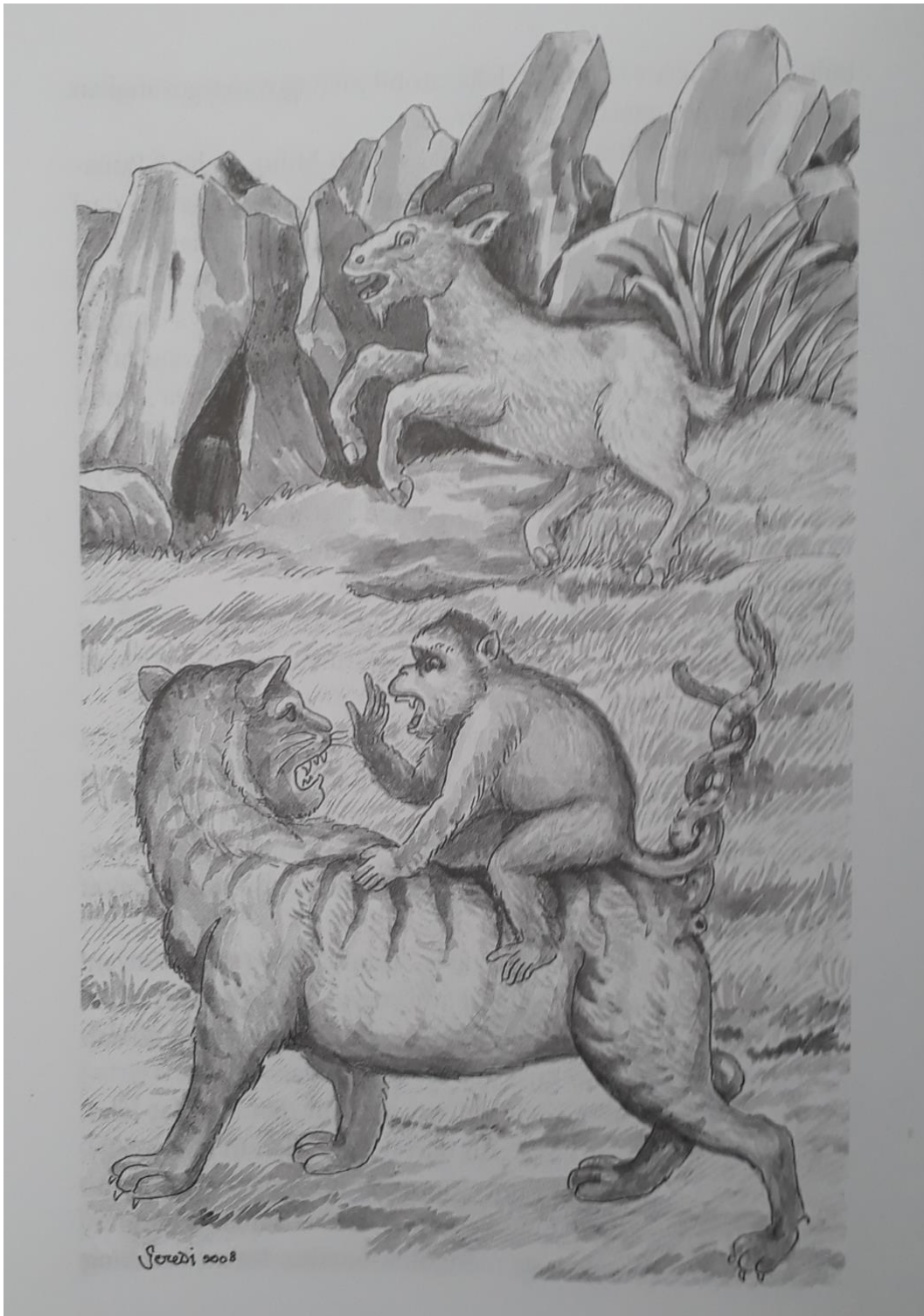


Gambar 4.15. Cover pada Buku Kisah-Kisah Tantri
“Kambing Pemberani” Karangan Made Taro
(sumber: Made Taro, 2015)



Gambar 4.16. Isi Buku Kisah-Kisah Tantri
"Kambing Pemberani" Karangan Made Taro

(sumber: Made Taro, 2015)



Gambar 4.17. Ilustrasi Buku Kisah-Kisah Tantri
“Kambing Pemberani” Karangan Made Taro

(sumber: Made Taro, 2015)

Gaya gambar yang dipergunakan pada ilustrasi diatas terlihat jelas dengan penggambar sketsa realis yang diarsir berwarna hitam putih. Penggambarannya pun sangat detail dengan layout penataan yang tepat adanya teks di sebelah kanan sebagai keterangan dari cerita yang dimuat. Ejaan tulisan yang digunakan sudah disadur kedalam Bahasa Indonesiabaku yang mudah untuk dipahami.

Adapun salah satu objek penelitian pendukung pada budaya Mesatua Bali periode kedua (sastra buku) yang terkait dengan gaya visual yang sama dan juga dengan judul satua yang sama yaitu “Kambing Takutin Macan” karangan I.N.K.Suparta menyajikan satua Bali masih dalam Ejaan Bahasa daerah Bali dengan penataan layout yang sama dengan Ilustrasi buku di atas yang menunjukkan gaya gambar khas daerah Bali.

Pada buku ini terlihat bahwa penerapan tulisan (teks) lebih banyak daripada visual, dimaan ilustrasi (visual) disini sebagai pendukung di setiap halamannya. Penggambaran visual dari ilustrasi pilihan (satu) Nampak terlihat jelas kalau masih memegang erat gaya visual bali yang menonjolkan kebaliaannya. Mulai dari penggambaran visual karakter dari Macan, Monyet, Kambing yang di gambar secara realis. Begitu juga dengan penggambaran latar mulai dari pepohonan, pegunungan hingga burung-burung digambar secara realsis yang memiliki khas gaya gambar visual Bali yang terdapat pada seni prasi wayang yang di torehkan di atas daun lontar.



Gambar 4.18. Cover pada Buku Satua Bali
“Kambing Takutin Macan” Karangan I.N.K. Suparta
(sumber: Suparta, 2010)

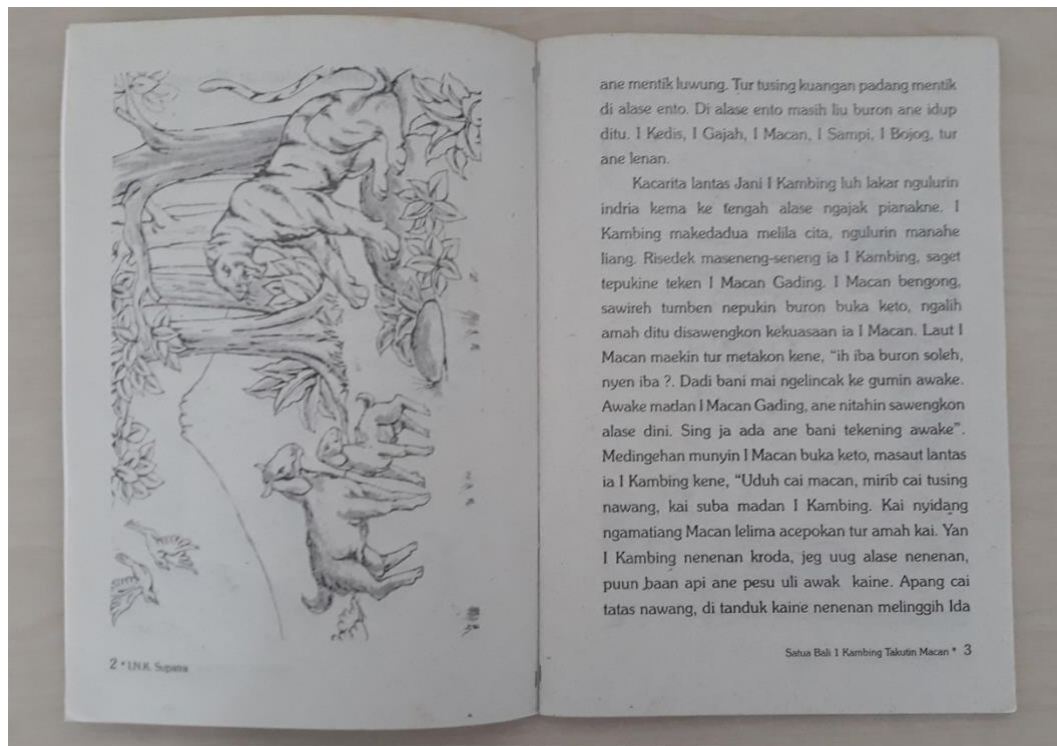
I Kambing Takutin Macan

Ditu di alas rangrang, kacerita ane malu ada pakulewargan ia I Kambing'luh madan Ni Rabi. Ngelah pianak aukud madan I Ubu. Risedek sasih kapat, alase lumlum gadang, bet ulian kekayuan

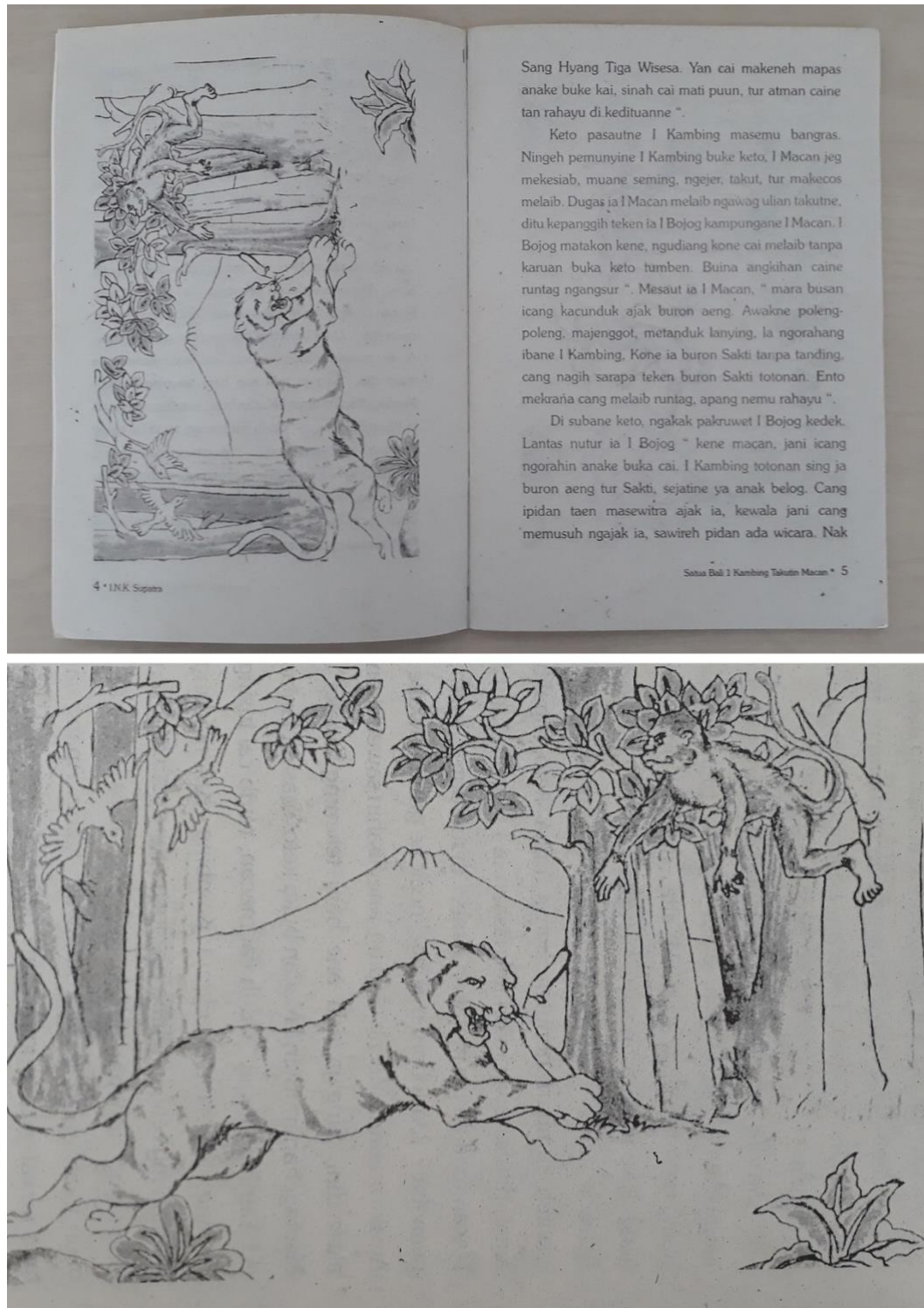


Satua Baii 1 Kambing Takutin Macan * 1

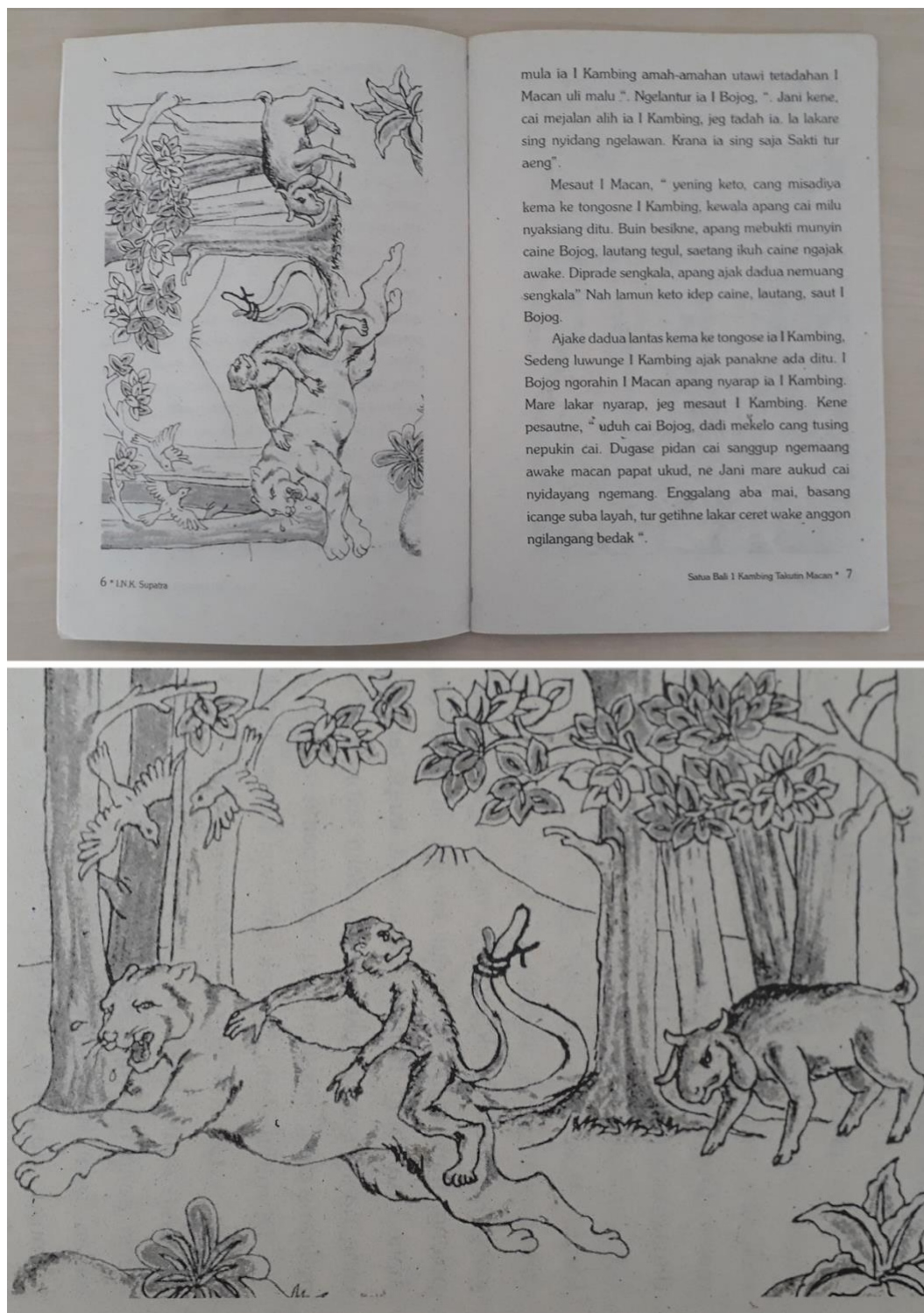
Gambar 4.19. Ilustrasi I pada Isi Buku Satua Bali
“Kambing Takutin Macan” Karangan I.N.K. Suparta
(sumber: Suparta, 2010)



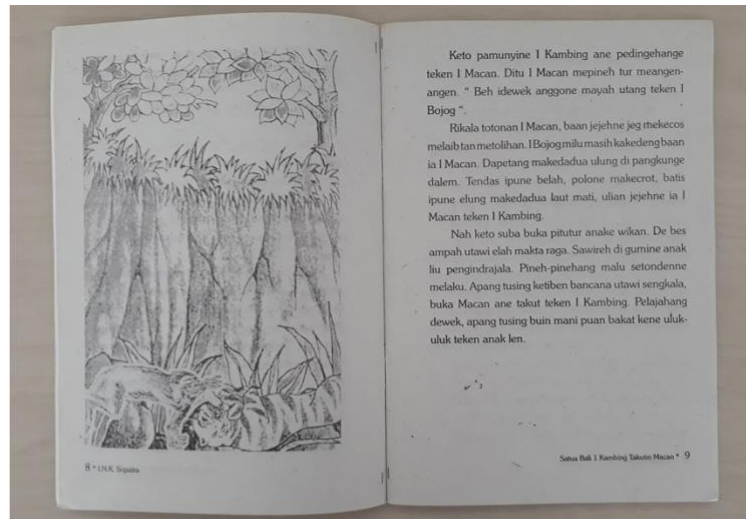
Gambar 4.20. Ilustrasi II pada Isi Buku Satua Bali
 “Kambing Takutin Macan” Karangan I.N.K. Suparta
 (sumber: Suparta, 2010)



Gambar 4.21. Ilustrasi III pada Isi Buku Satua Bali
 “Kambing Takutin Macan” Karangan I.N.K. Suparta
 (sumber: Suparta, 2010)



Gambar 4.22. Ilustrasi IV pada Isi Buku Satua Bali
 “Kambing Takutin Macan” Karangan I.N.K. Suparta
 (sumber: Suparta, 2010)



Gambar 4.23. Ilustrasi V pada Isi Buku Satua Bali
 “Kambing Takutin Macan” Karangan I.N.K. Suparta
 (sumber: Suparta, 2010)

4.3.3. Analisis Desain Visual Revitalisasi Budaya Mesatua Bali Periode III (Visual Digital)

Upaya revitalisasi budaya Mesatua Bali untuk membangkitkan kembali tradisi lisan mesatua ini tampaknya jauh kalah dibandingkan tradisi tulisan. Mesatua yang dulunya bersifat lisan, kini akan lebih efektif dan menarik jika disalin ke dalam cerita bergambar, dan akan lebih menariknya lagi jika di sajikan dalam media digital. Menariknya sebuah cerita bergambar sangat berpengaruh pada minat baca-baca anak, dengan cerita bergambar yang di buat oleh komunitas Katur Nusantara berusaha menampilkan visual yang dapat menghantarkan imajinasi anak-anak kedalam sebuah cerita yang dimuat.



Gambar 4.24. Cerita Gambar Komunitas Katur Nusantara pada Media Instagram

(sumber: Dokumen Pribadi, 2018)

Dalam sebuah cerita bergambar karya-karya Komunitas Katur Nusantara mengangkat beberapa cerita Mesatua Bali selain menampilkan visual gambar

yang mampu memikat anak-anak harus mampu juga menyajikan alur dari sebuah cerita yang menarik pula bagi anak-anak, karena melalui sebuah ide ceritalah dapat di ciptakan visual yang mampu menarik minat baca anak dalam upaya pelestarian budaya tradisional di Bali dan disajikan dalam media digital berupa cerita bergambar (*cergam*).

Segi daya tarik penampilan cerita bergambar (*cergam*), yakni tutur cerita dan gambar ilustrasi. Lewat media *cergam* ini sesungguhnya segala bentuk cerita bisa disodorkan, kendati bentuk bentuk karya sastra terberat sampai kepada catatan perjalanan hidup seseorang tokoh. *Cergam* memiliki keluesan tertentu sebagai media tutur yang mudah dicerna. Oleh sebab itu pada tahap kegemaran membaca paling awal, seorang anak dapat memahami isi bacaan secara lebih mudah melalui cerita bergambar.

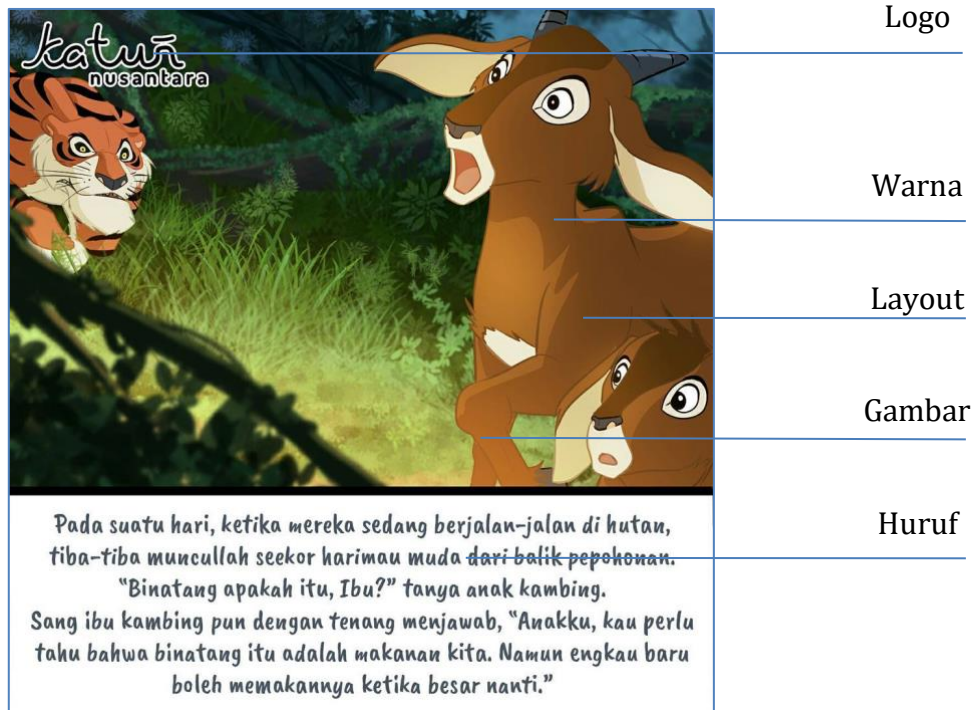
Dari berbagai karya visualisasi *satua* Bali yang dibuat oleh Komunitas Katur Nusantara, peneliti memilih satu judul *satua* yang sudah ditentukan judulnya yaitu “Kambing Takutin Macan”. Pada karya visual digital disini judul dan *satua* tersebut sudah disadur kedalam bahasa Indonesia dengan judul “Kecerdikan Kambing”. *Satua* ini dibagi mejadi 10 halaman mulai dari cover dan isi, dimana pada masing halaman tersebut terdapat gambar yang mendominasi disetiap halamannya dan didukung dengan tulisan sebagai keterangan alur cerita pada masing-masing adegan ilustrasinya.



Gambar 4.26. Cover Satua Bali Visual Digital
(sumber: www.instagram.com/katurnusantara, 2018)



Gambar 4.27. Ilustrasi Halaman II Satua Bali Visual Digital
(sumber: www.instagram.com/katurnusantara, 2018)



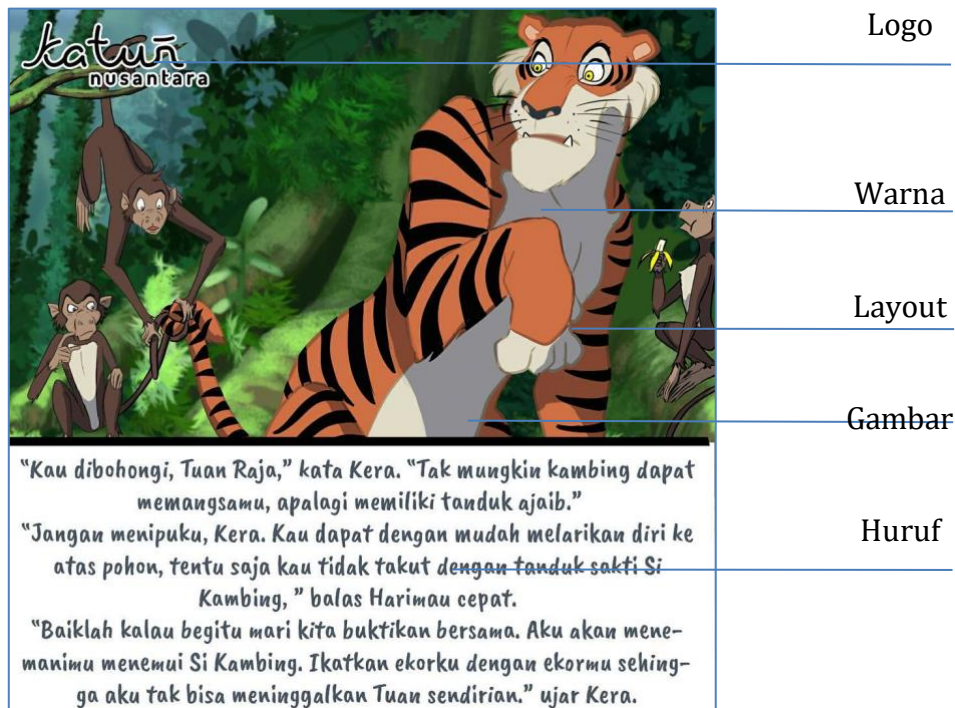
Gambar 4.28. Ilustrasi Halaman III Satua Bali Visual Digital (sumber: www.instagram.com/katurnusantara, 2018)



Gambar 4.29. Ilustrasi Halaman IV Satua Bali Visual Digital (sumber: www.instagram.com/katurnusantara, 2018)



Gambar 4.30. Ilustrasi Halaman V Satua Bali Visual Digital (sumber: www.instagram.com/katurnusantara, 2018)



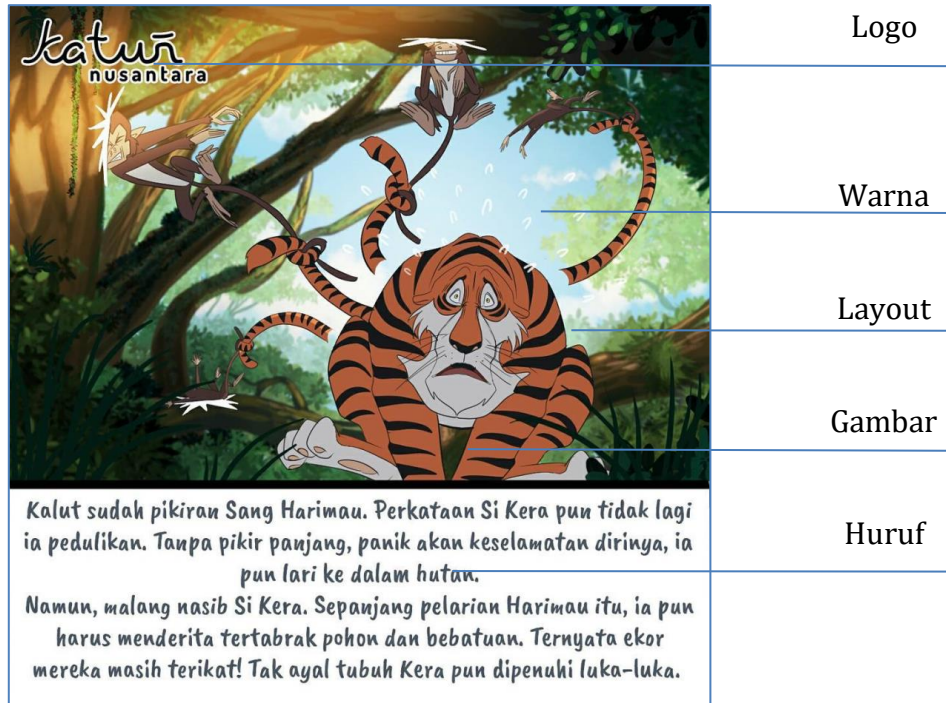
Gambar 4.31. Ilustrasi Halaman VI Satua Bali Visual Digital (sumber: www.instagram.com/katurnusantara, 2018)



Gambar 4.32. Ilustrasi Halaman VII Satua Bali Visual Digital (sumber: www.instagram.com/katurnusantara, 2018)



Gambar 4.33. Ilustrasi Halaman VIII Satua Bali Visual Digital (sumber: www.instagram.com/katurnusantara, 2018)



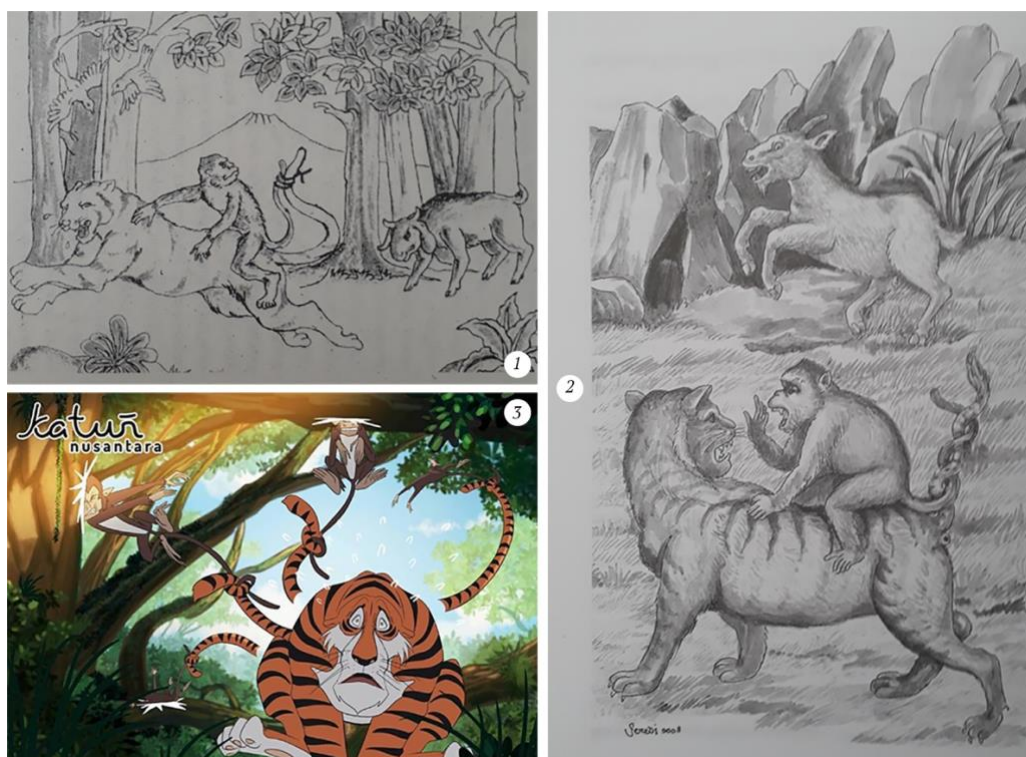
Gambar 4.34. Ilustrasi Halaman IX Satua Bali Visual Digital (sumber: www.instagram.com/katurnusantara, 2018)



Gambar 4.35. Ilustrasi Halaman X Satua Bali Pada Visual Digital (sumber: www.instagram.com/katurnusantara, 2018)

Melalui analisis yang telah dilakukan sebelumnya dari 3 periode mulai dari budaya Mesatua Bali periode pertama (lisan), budaya Mesatua Bali periode kedua (sastra buku), Mesatua Bali periode ketiga (visual digital), peneliti menemukan adanya 3 ilustrasi yang memiliki cerita adegan yang sama, namun dengan gaya penggambaran yang berbeda. Maka dari itu peneliti memilih 3 ilustrasi tersebut untuk dikomparasikan dengan berpedoman pada gaya penggambaran visual Bali yaitu Seni Prasi Wayang di atas daun lontar. Hal ini dilakukan untuk mengetahui fenomena perubahan yang terjadi.

Ilustrasi yang diambil memiliki adegan yang sama dengan cerita sebagai berikut; “Dimana pada suatu ketika Si Macan ketakutan melihat sosok Kambing yang mengelabuinya dengan tanduk dan perkataannya. Hal itu membuat Macan panik dan membuatnya lari dengan ekornya yang masih terikat dengan Si Kera”.



Gambar 4.36. Komparasi 3 Ilustrasi Satua Bali “Kambing Takutin Macan”
(sumber: Dokumen Pribadi)

PERSEPSI SELEKTIF, menginterpretasikan secara selektif apa yang dilihat seseorang yang berdasarkan minat, latar belakang, pengalaman, situasi dan sikap seseorang.

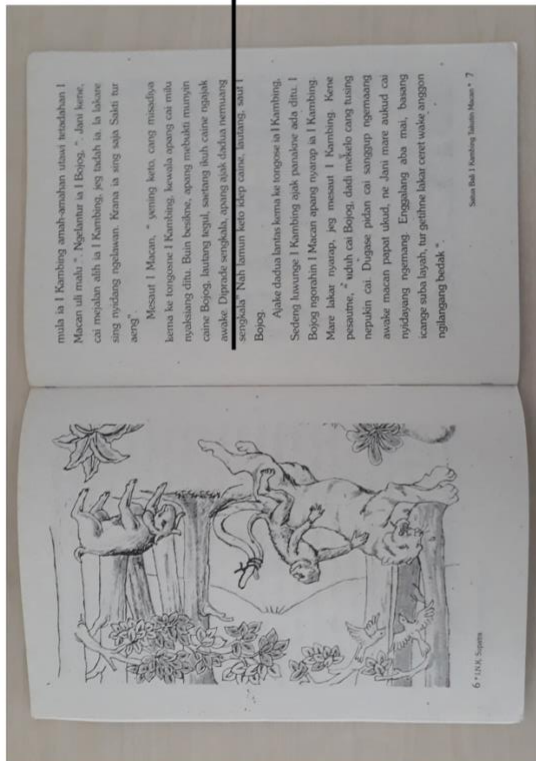
HURUF yang digunakan jenis huruf *Agyptian* yang memiliki ciri kaki/sirip/serif berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan adalah kokoh, kuat, kekang dan stabil.

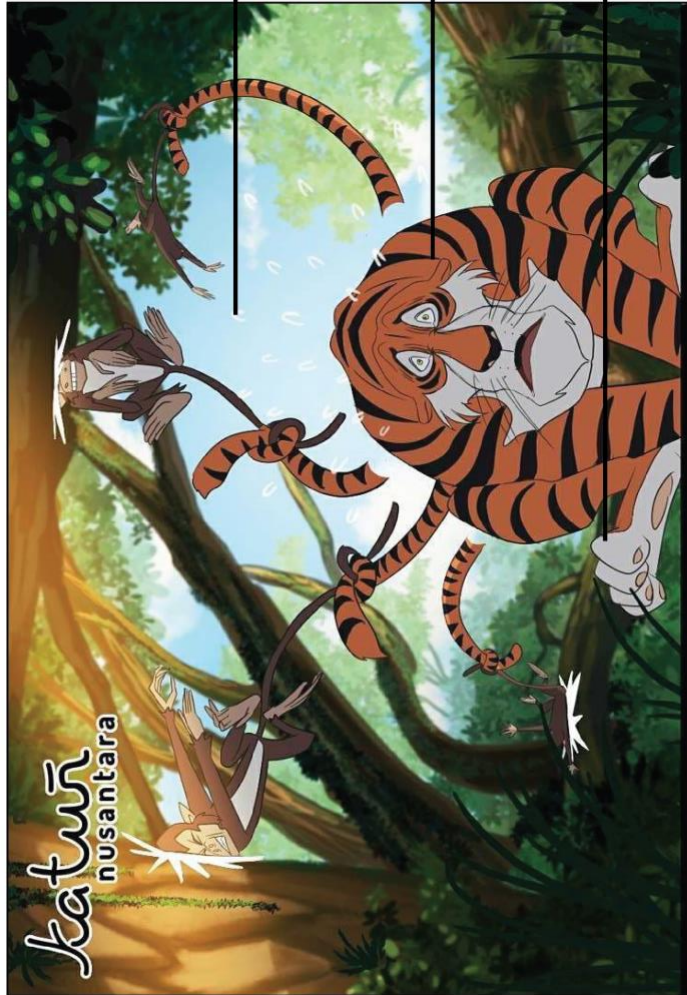
Menjelaskan bahwa huruf yang digunakan "*readability*" berhubungan dengan tingkat keterbacaan suatu teks. Teks yang readable berarti keseluruhannya mudah dibaca.

WARNA yang digunakan hitam (*black*) menunjukkan kesan klasik, kekuatan, hal – hal duniawi, formal, elegan, kaya, gaya, mengikuti kecenderungan sosial, putih (*white*) menunjukkan kesan suci, netral, bersih, netral, cahaya, penghormatan, kebenaran, damai, simpel, keterbukan.

GAMBAR, penggambaran yang diterapkan dengan menggunakan ilustrasi realis di setiap objeknya yang memberikan kesan nyata. Penggambaran pada ilustrasi ini masih menerapkan konsepsi estetika gaya gambar Bali.

LAYOUT simetris berarti membagi bidang sama besar dan menentukan komposisi. Letak dari unsur-unsur visual yang dipilih dalam ukuran bidang yang telah ditentukan agar tercapainya sebuah desain yang seimbang, harmonis dan menarik. Layout simetris cenderung berkesan menciptakan keseimbangan desain yang formal, konservatif, tenang dan terkesan kurang dinamis.





PERSEPSI VISUAL, didapatkan dari indera penglihatan. Persepsi ini adalah persepsi yang paling awal berkembang. Persepsi visual merupakan hasil dari apa yang kita lihat baik sebelum kita melihat atau masih membayangkan dan sesudah melakukan pada objek yang dituju.

LAYOUT asimetris berarti pembagian bidang yang tidak sama besar dan cenderung adanya keseimbangan yang dinamis, bergerak, hidup, atraktif dan ritmis, sehingga proses komunikasi dan penyampaian pesan makna lebih dari sekedar penampilan.

GAMBAR, penggambaran yang diterapkan pada karya ini menggunakan penggambaran dinamis di setiap objeknya, melainkan lebih bergaya kartun dengan gaya penggambaran atau visual barat.

WARNA yang digunakan sesuai dengan warna objek aslinya terlihat keserasian (proporsi) warna yang tepat. Proporsi atau perbandingan adalah menyangkut ukuran, dalam arti tidak ada yang menonjol, dengan perbandingan keluasaan warna yang digunakan.

HURUF yang digunakan jenis huruf *San Serif* (tanpa sirip/sarif), jadi huruf jenis ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien.

Menjelaskan bahwa huruf yang digunakan "*readability*" berhubungan dengan tingkat keterbacaan suatu teks. Teks yang *readable* berarti keseluruhannya mudah dibaca. & *visibility* menunjukkan kemampuan suatu huruf, kata, atau kalimat dalam suatu karya desain komunikasi visual dapat terbaca dalam jarak baca tertentu.

Kalut sudah pikiran Sang Harimau. Perkataan Si Kera pun tidak lagi ia pedulikan. Tanpa pikir panjang, panik akan keselamatan dirinya, ia pun lari ke dalam hutan.
Namun, malang nasib Si Kera. Sepanjang pelarian Harimau itu, ia pun harus menderita tertabrak pohon dan bebatuan. Ternyata ekor mereka masih terikat! Tak ayal tubuh Kera pun dipenuhi luka-luka.

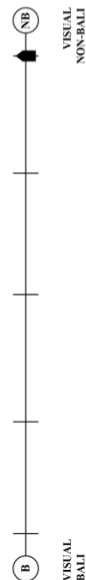


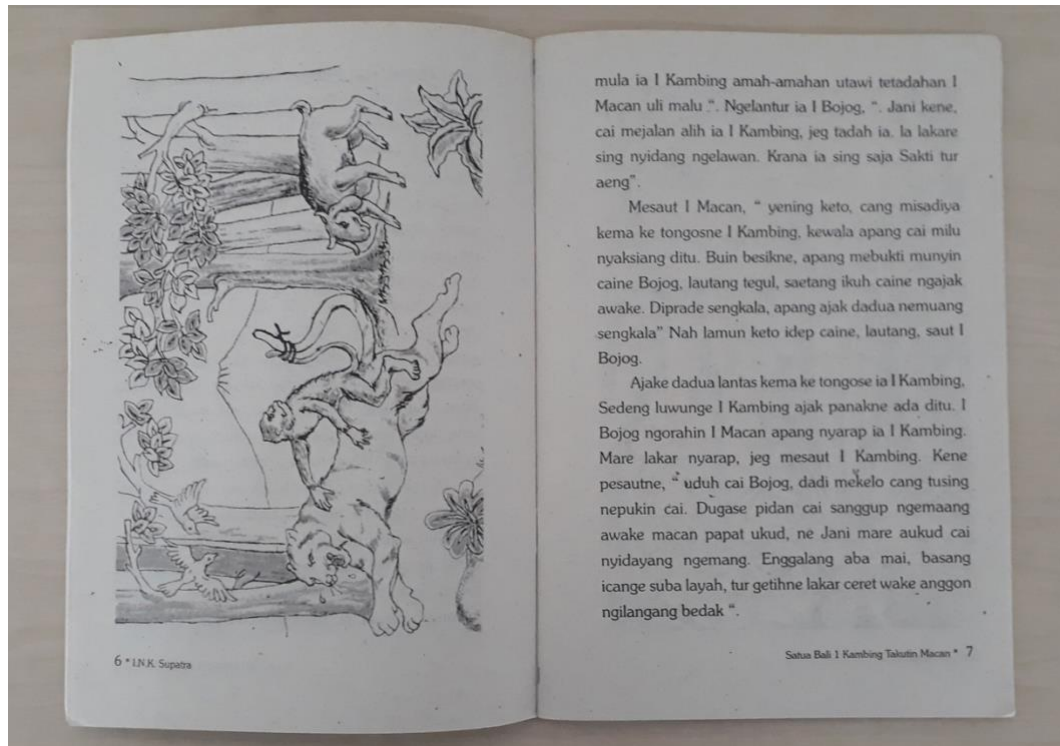
**KOMPARASI ANALISIS
ILUSTRASI VISUAL
MESATUA BALI**

**1. Ilustrasi Visual
“Kambing Takutin Macan”
INK.Supartana, 2010**

**2. Ilustrasi Visual
“Kambing Pemberani”
Made Taro, 2015**

**1. Ilustrasi Visual
“Kecerdikan Kambing”
Komunitas Katur Nusanantara
2017**



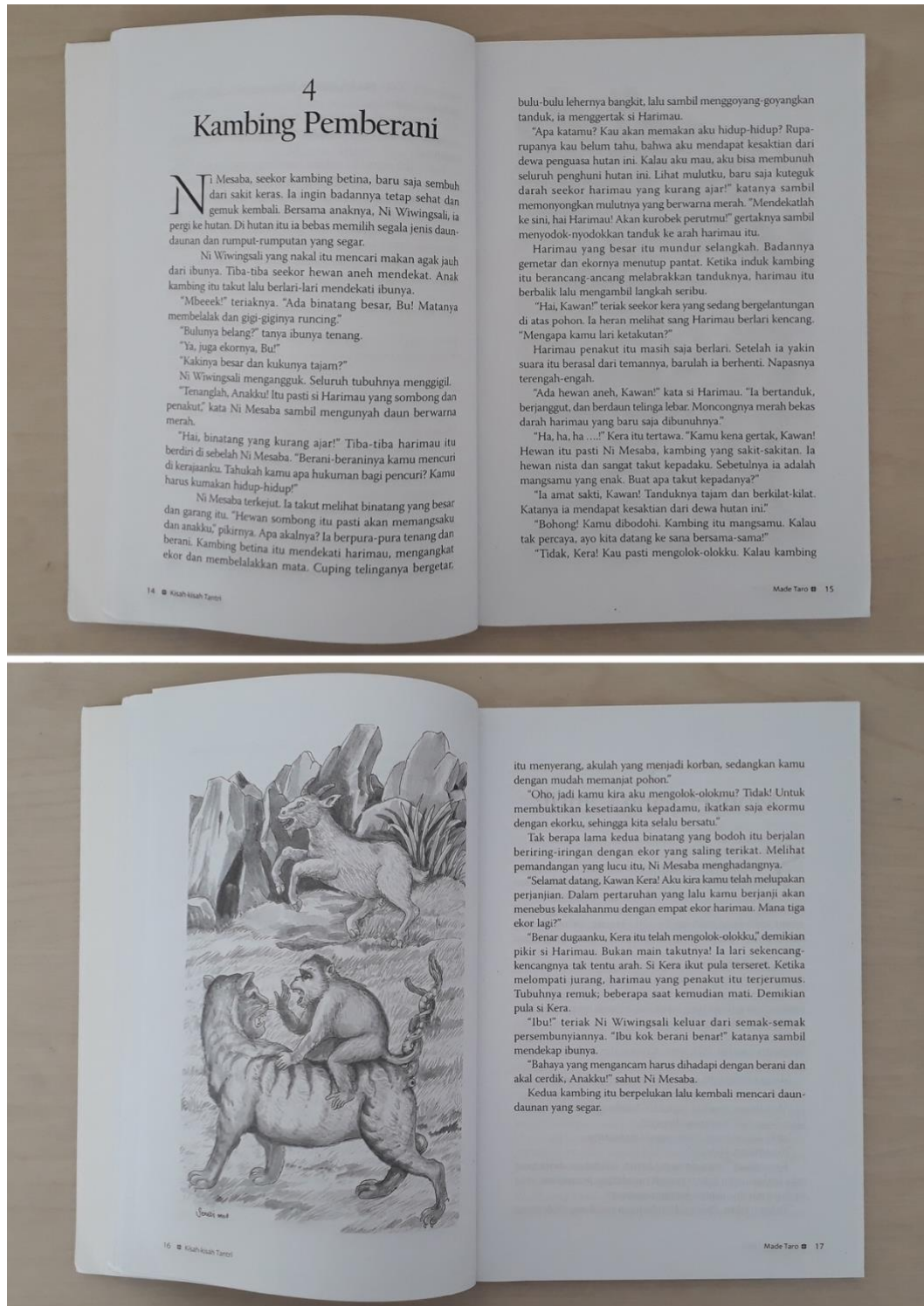


Gambar 4.37. Adegan Ilustrasi Pilihan I “Kambing Takutin Macan”

(sumber: Suparta, 2010)

Adegan ilustrasi pilihan (satu) merupakan salah satu karya ilustrasi yang terdapat pada buku Satua Bali “Kambing Takutin Macan” karangan I.N.K. Suparta pada tahun 2010. Dari 5 ilustrasi pada satua tersebut dipilihlah 1 (satu) ilustrasi yang memiliki adegan yang sama dengan sumber ilustrasi satua lainnya. Pada buku ini terlihat bahwa penerapan teks lebih banyak dan ilustrasi (visual) sebagai pendukung di setiap halamannya. Penggambaran visual dari ilustrasi pilihan (satu) Nampak terlihat jelas kalau masih memegang erat gaya visual Bali yang menonjolkan keBaliannya. Mulai dari penggambaran visual karakter dari Macan, Monyet, Kambing yang di gambar secara realis. Begitu juga dengan penggambaran latar mulai dari pepohonan, pegunungan hingga burung-burung digambar secara realis yang memiliki khas gaya gambar visual Bali yang terdapat pada seni prasi wayang yang di torehkan di atas daun lontar.

Perubahan gaya visual mulai terlihat pada adegan ilustrasi pilihan II (dua) yang terdapat pada buku Kisah-Kisah Tantri karangan Made Taro di tahun 2015. Ilustrasi pada buku tersebut dibuat dengan format *portrait* dalam satu halaman penuh. Berbeda dengan buku yang diulas sebelumnya yang memiliki 5 (lima) ilustrasi, sedangkan pada buku karangan Made Taro ini memiliki 1 (satu) ilustrasi disetiap judul satunya sebagai pendukung dalam penyampaian cerita dengan cerita tulisan (teks). Gaya visual pada ilustrasi ini meskipun masih terlihat menyerupai ilustrasi pada buku sebelumnya masih banyak gaya visual Bali yang ditinggalkan dan tidak dituangkan pada ilustrasi pilihan II (dua). Penggambaran secara realis sudah nampak mulai berbeda begitu juga dengan teknik arsirannya, namun dari segi pewarnaan masih menerapkan pewarnaan gelap terang hitam-putih di setiap karakter maupun objek yang diterapkan.



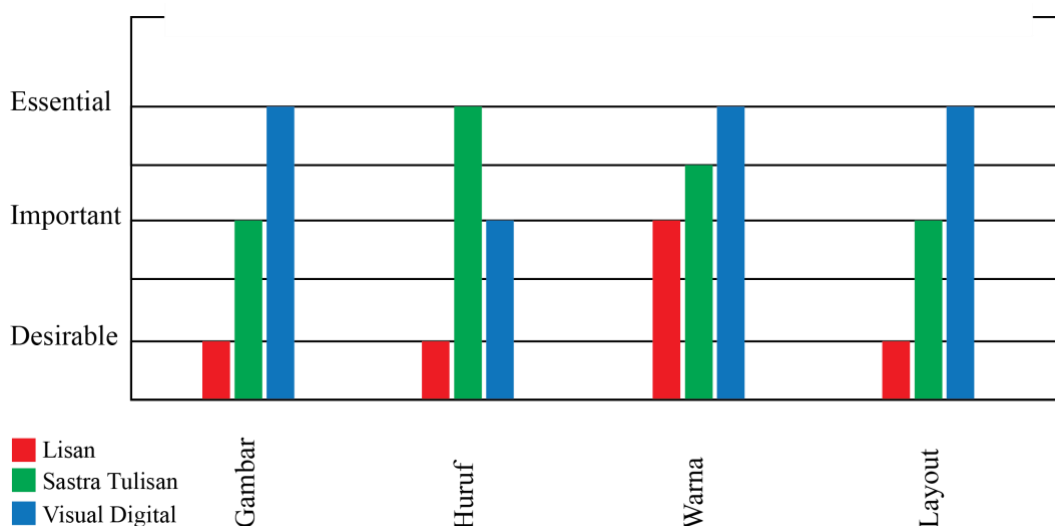
Gambar 4.38. Adegan Ilustrasi Pilihan II "Kambing Pemberani"
(sumber: Made Taro, 2015)



Gambar 4.39. Adegan Ilustrasi Pilihan III “Kambing Takutin Macan”
(sumber: www.instagram.com/katurnusantara, 2018)

Perubahan dan perbedaan penggambaran ilustrasi satua Bali semakin terlihat jelas pada ilustrasi pilihan III (tiga). Ilustrasi ini merupakan karya visual yang disadur dari satua Bali “Kambing Takutin Macan” oleh Komunitas Katur Nusantara kedalam karya cerita bergambar (*cergam*) dengan judul “Kecerdikan Kambing” unsur visual kebalian yang dicirikan dengan gaya gambar realis tidak ada terlihat sedikipun diterapkan pada karya ilustrasi ini, gaya penggambaran visual seperti ini lebih condong pada gaya gambar barat yang lebih mengutamakan ekspresip karakter. Namun, uniknya pada ilustrasi ini di gambarkan seakan-akan bercerita dengan sistem RWD (ruang-waktu-datar), terlihat penggambaran tokoh monyet dan ekor macan yang digambar dinamis

serta berula-rulang yang menandakan adanya pergerakan dalam ilustrasi ini. Ilustrasi ini digambar full dalam satu halaman dengan ditambahkan alur cerita berupa tulisan (teks) sebagai pendukungnya. Berbeda dengan 2 ilustrasi sebelumnya dimana visual sebagai pendukung teks, begitu juga penggambar pada ilustrasi sebelumnya digambar seperti gambar mati (*still picture*) yang lebih dikenal dengan sistem NPM (*naturalis – perspektif – moment opname*), dimana semua didasarkan seperti apa dilihat oleh mata manusia. Berikut grafik komparasi dari hasil analisis desain visual revitalisasi budaya Mesatua Bali periode pertama (lisan), budaya Mesatua Bali periode kedua (sastra buku), Mesatua Bali periode ketiga (visual digital) berdasarkan waktu periodenya dengan mengidentifikasi berdasarkan unsur-unsur visual diantaranya; gambar, huruf, warna dan layout. Kemudian di komparasikan berdasarkan masing-masing ilustrasi yang dipilih dengan adegan yang sama berserta periodenya, dengan 3(tiga) tingkat nilai yaitu, *essential*, *important*, dan *desirable* serta dilengkapi dengan tabel indikator fenomena perubahan.



Gambar 4.40. Grafik Komparasi Desain Visual Revitalisasi Budaya Mesatua Bali

	LISAN	SASTRA TULISAN	VISUAL DIGITAL
Apa Yang Baru	<ul style="list-style-type: none"> Mesatua Bali sebagai budaya lisan disampaikan dengan narasi dan tembang-tembang. 	<ul style="list-style-type: none"> Mesatua Bali sebagai karya sastra tulis disampaikan dengan teks dan didukung dengan gambar. 	<ul style="list-style-type: none"> Mesatua Bali dalam visual digital disajikan dalam cerita bergambar dan didukung teks.
Apa Yang Berubah	<ul style="list-style-type: none"> Mesatua Bali sebagai budaya lisan. 	<ul style="list-style-type: none"> Mesatua Bali sebagai budaya sastra tulisan. 	<ul style="list-style-type: none"> Mesatua Bali sebagai budaya visual.
Apa yang hilang	<ul style="list-style-type: none"> Penyampaian melalui narasi lisan yang memunculkan imajinasi. 	<ul style="list-style-type: none"> Membaca isi tulisan pada buku tanpa harus mendengarkan narasi lisan. 	<ul style="list-style-type: none"> Penyampaian melalui narasi dan gaya penggambaran visual Bali.
Apa Yang Tetap	<ul style="list-style-type: none"> Imajinasi sebagai ciptaan visual dalam pikiran. 	<ul style="list-style-type: none"> Imajinasi sebagai ciptaan visual dalam pikiran. 	<ul style="list-style-type: none"> Imajinasi sebagai ciptaan visual dalam pikiran.

Tabel 4.6. Tabel Komparasi Analisa Desain Visual Budaya Mesatua Bali
(sumber: Dokumen Pribadi)

Belajar dari sejarah dan lingkungan serta menjawab yang dirasakan terhadap budaya Mesatua Bali yang teridentifikasi, serta mengalami pasang surut kontestasi budaya sebagai dampak mobilisasi masyarakatnya, telah mendorong tuan rumahnya untuk merevitalisasi budayanya ditengah hiruk pikuk heterogenitas budaya. Upaya revitalisasi budaya tersebut tidaklah mudah, karena harus berhadapan dengan berbagai stigma kultural yang disampirkan. Di sinilah masyarakat Bali harus menunjukkan kemampuannya untuk menegosiasikan kembali posisi budaya Mestua Bali, melakukan resistensi dengan membangkitkan kesadaran seluruh masyarakatnya.

Langkah revitalisasi tradisi budaya Mesatua Bali pada dasarnya merupakan upaya pelestarian antara tradisi dalam konteksnya yang lama menjadi tradisi dengan konteks kekinian. Dengan Kata lain merupakan tindakan menghidupkan kembali suatu hal yang sebelumnya kurang berdaya menjadi penting, atau beberapa bagian dipertahankan dan lainnya diaktualisasikan sehingga berbeda dari wujud lamanya.

Merevitalisasi tradisi budaya Mesatua Bali di tengah keberagaman wujud peneguhan kembali sebagai ‘tanda’ yang membedakan dengan budaya lain tercerminkan dalam budaya Mesatua Bali yang di tuangkan kedalam media digital seperti sekarang ini. Mesatua Bali tetap merupakan bagian dari tradisi budaya, sejarah dan produk sejarah dari pengalaman individu dan kolektif masyarakat Bali yang diciptakan (*created*) dan diciptakan kembali (*recreated*) sebagai refleksi yang diekspresikan sekaligus di proyeksikan. Artinya tetap melestarikan masa lalu

yang dianggap sesuai, memasukkan kembali sejarah masa lalu kedalam tradisi baru, sehingga karakteristik budaya Mesatua Bali sebagai kearifan lokal menjadi sangat bervariasi dan tidak tergilas oleh zaman.

Hal terpenting dalam memahami keberagaman budaya sebagai produksi dan reproduksi ada dalam prosesnya, yaitu formalisasi, ritualisasi, dan pengkarakteran yang mengacu pada masa lampau. Mungkin, bagi generasi tua, revitalisasi budaya lokal tidak serta merta dapat diterima, sehingga proses adaptasi masih tetap berlangsung, karena membangkitkan nilai-nilai budaya Mesatua Bali adalah respon terhadap dinamika keberagaman budaya yang berkembang, serta bagian proses reformulasi identitas diri dan strategi menghadapi perubahan yang bernilai filosofis dan historis. Dimana di Bali terkenal dengan gaya lukisnya yang khas, pada perkembangannya saat ini sangat berbeda, hal ini terlihat jelas ilustrator maupun desainer masa kini sebagai pelaku (*maker*) belum dapat dan mampu untuk menghasilkan karya-karya ilustrasi dengan gaya gambar khas Bali yang memiliki konsep estetika Bali yang dijiwai agama Hindu melahirkan kebudayaan yang bersifat vertikal dan horizontal. Bersifat vertikal yang dimaksudkan adalah kebudayaan sebagai persembahan yang dilandasi niat suci dan sikap tanpa pamernih, yang didalamnya menyiratkan pesan-pesan moral yang disajikan melalui keindahan dengan pakem-pakem perupaian estetika klasik. Bersifat horizontal dimaksudkan memberikan kenikmatan bagi semua orang dan bersifat terbuka bagi kebudayaan luar. Kuatnya landasan konsepsi dan pakem-pakem perupaian estetika klasik mengharuskan masyarakat Bali selalu adaptif terhadap kebudayaan luar untuk memperkaya identitas kebaliaannya.