

BAB I

PENDAHULUAN

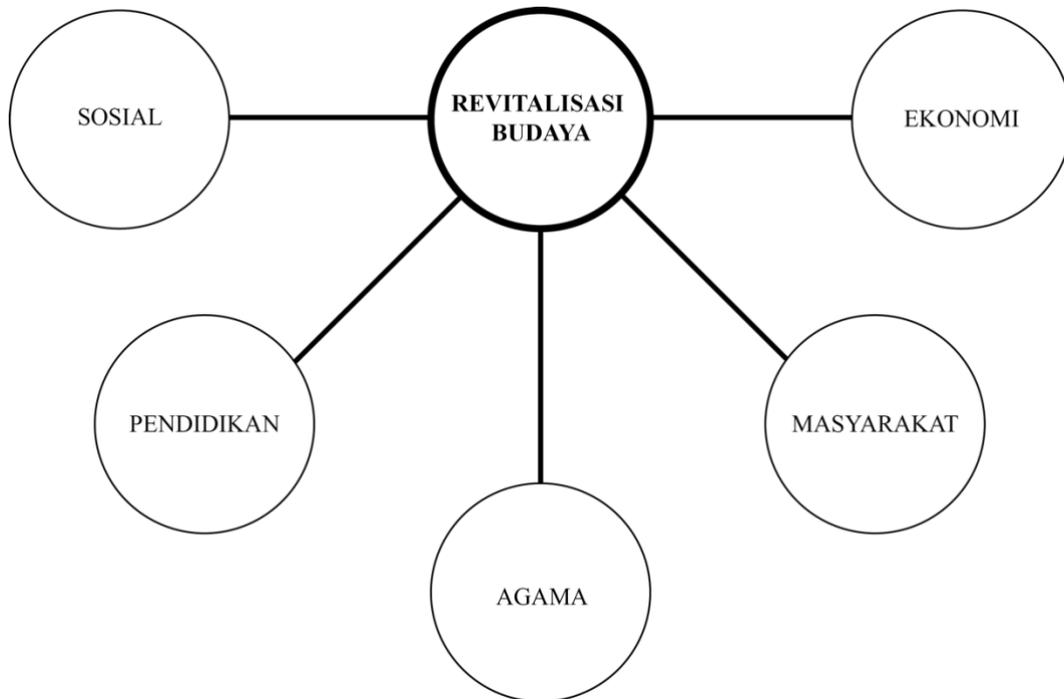
1.1. Latar Belakang

Bali selalu dikenal akan kekayaan budaya serta berbagai macam tradisi yang dimilikinya. Salah satu dari budaya tradisi tersebut adalah “Mesatua Bali” (Mendongeng), sebagai warisan nenek moyang yang mengandung nilai-nilai pendidikan dan pesan-pesan norma kearifan. Budaya tradisi Mesatua di Bali saat ini mulai kembali digemari dan di kenal setelah sekian lama tergerus dengan roda zaman digital atau *gadget*. Semenjak perkembangan era digital sangat jarang di temui orang tua menerapkan tradisi Mesatua Bali kepada anak-anak. Maka dengan perkembangan digital tersebut membuat adanya upaya revitalisasi budaya tradisi Mesatua Bali yang mulanya merupakan budaya lisan (*audio*), kemudian dikembangkan dalam karya sastra tulisan berupa buku (*text*) dan kini budaya Mesatua Bali mulai dikenalkan kembali melalui pemanfaatan teknologi digital yang dikemas dalam sajian cerita gambar (*visual*), hal ini menjadikan budaya Mesatua Bali lisan berkembangnya menjadi *audio visual digital*. Berangkat dari revitalisasi budaya tersebut penelitian ini bertujuan untuk melakukan sebuah kajian desain visual pada revitalisasi budaya Mesatua Bali melalui media digital.

Keberagaman itu indah, namun perlu ketahanan budaya untuk meredam kekuatan-kekuatan yang timbul sebagai dampak dari keberagaman. Bila keberagaman dipandang sebagai perbedaan, maka dapat menimbulkan dominasi budaya yang gilirannya akan menimbulkan benturan budaya. Menurut Hobsbawm (1992), 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 lokal adalah respon terhadap dinamika keberagaman budaya yang berkembang, serta bagian proses reformulasi identitas diri dan strategi menghadapi perubahan yang bernilai filosofis dan historis. Oleh karena itu, revitalisasi sebagai modal ketahanan budaya menjadi metode utama untuk menghindarkan benturan-benturan budaya.

Revitalisasi budaya yang dimaksudkan merupakan upaya pelestarian dalam penelurusan, menghidupkan atau menggiatkan kembali nilai-nilai budaya lokal yang mungkin banyak penyimpangan di kalangan penganut budaya, penyimpangan-penyimpangan tersebut bisa di tinjau dari perspektif agama, sosial, pendidikan, ekonomi maupun masyarakat, sehingga keberadaan budaya lokal tidak hanya menguntungkan salah satu pihak di satu sisi, namun tetap berkaitan dan menguntungkan sisi yang lainnya. Hal ini dikarenakan budaya lokal adalah kekayaan dan juga identitas suatu bangsa. Merevitalisasi tradisi budaya lokal pada dasarnya merupakan upaya pelestarian dalam konteksnya yang lama dengan 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 (Margaretha, 2017:67).



Gambar 1.1. Tinjauan Revitalisasi Budaya

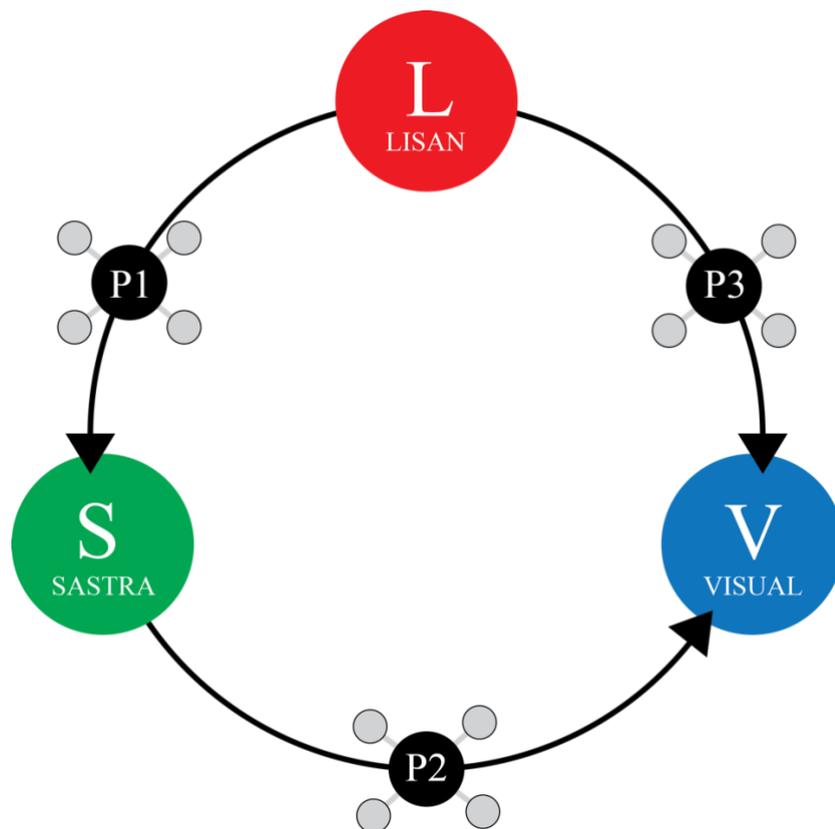
(sumber: Margaretha, 2017)

Ode (2015) menyatakan bahwa, “Nilai-nilai kebudayaan lokal di Indonesia merupakan aset bangsa yang tak ternilai harganya.” Budaya lokal muncul secara turun-temurun dan terdapat makna mendalam di balik kemunculannya. “Kearifan lokal merupakan salah satu sumber pengetahuan (kebudayaan) masyarakat, ada dalam tradisi dan sejarah, dalam pendidikan formal dan informal, seni, agama, dan interpretasi kreatif lainnya” (Mufid, 2010). Hampir setiap komunitas masyarakat memiliki kearifan lokal tersendiri (Amirrachman, 2007: 79). Menurut Azra (2002: 209) “bahwa kearifan lokal tersebut dapat dijadikan sebagai mekanisme sosio-kultural yang terdapat dalam tradisi masyarakat Indonesia. Tradisi tersebut diyakini dan telah terbukti sebagai sarana yang ampuh menggalang persaudaraan dan solidaritas antarwarga yang telah melembaga dan mengkristal dalam tatanan sosial dan budaya”.

Salah satu budaya lokal Bali yang mengalami revitalisasi adalah budaya Mesatua Bali (mendongeng). Mesatua Bali merupakan tradisi lisan yang dilakukan oleh para orang tua pada anak-anaknya, dimana akan terlihat dari perilaku anak tersebut sehari-harinya, apalagi ditambah dengan gaya bertutur yang baik diterima anak, ada respon dari mereka maka akan berpengaruh pada kemampuan mentalnya dalam membedakan baik dan buruk. Mesatua Bali pada umumnya memakai bahasa pengantar bahasa daerah Bali (Suarjana, 1994:5). Seiring perkembangan zaman, anak-anak zaman sekarang, harus sering-sering diberikan cerita-cerita yang dapat menggugah kesadaran mereka akan pentingnya cinta kasih terhadap sesama dan makhluk lainnya (Pratama, 2015).

Satua (dongeng) merupakan salah satu cerita rakyat lisan di Bali. Bila dikaitkan dengan ilmu folklor, satua termasuk dalam kelompok folklor lisan. Secara definitif, folklor adalah sebagian kebudayaan suatu kolektif, yang tersebar dan diwariskan secara turun temurun. Folklor dapat digolongkan menjadi tiga kelompok yaitu folklor lisan, folklor sebagian lisan, folklor bukan lisan. Folklor lisan adalah folklor yang bentuknya memang murni lisan, yang termasuk dalam bentuk ini yaitu bahasa rakyat, ungkapan tradisional, pertanyaan tradisional, sajak dan puisi rakyat, cerita prosa rakyat, dan nyanyian rakyat. Folklor sebagian lisan yaitu folklore yang merupakan campuran dari unsur lisan dan unsur bukan lisan, yang termasuk dalam bentuk ini yaitu kepercayaan rakyat dan permainan rakyat. Folklor bukan lisan yaitu folklor yang bentuknya bukan lisan walaupun cara pembuatannya dilakukan secara lisan. Folklor bukan lisan dibagi menjadi dua kelompok yaitu material dan non-material. Yang termasuk material yaitu

arsitektur rakyat dan kerajinan tangan rakyat, serta yang termasuk dalam non-material yaitu gerak isyarat tradisional, bunyi isyarat seperti kulkul dan gamelan (Dananjaya, 1984: 21-22). Sehingga satua maupun budaya Mesatua Bali dapat digolongkan kedalam kelompok folklor lisan.



Gambar 1.2. Skema Fenomena Mesatua Bali
(sumber: Dokumen Pribadi)

Adapun dalam perkembangannya budaya Mesatua Bali dikenalkan melalui karya sastra berupa buku. Menurut Ni Nyoman Karmini (2017), Dalam kehidupan bermasyarakat terdapat asas kekeluargaan yang kuat, karena pada dasarnya manusia merupakan makhluk pribadi dan sekaligus makhluk sosial. Merupakan fakta juga, bahwa dewasa ini krisis moral dan akhlak melanda kehidupan masyarakat. Salah perkataan, sengaja maupun tidak sengaja menimbulkan

permasalahan yang panjang. Hal ini sebenarnya dapat diatasi dengan pengendalian diri dan pembinaan watak walaupun butuh waktu. Untuk pembinaan watak salah satunya dapat dilakukan atau diterapkan lewat pembelajaran sastra, baik di sekolah maupun di rumah. Artinya, lewat materi sastra ajaran moral disampaikan secara jujur dan benar, karena sebuah karya sastra bersumber dari kenyataan-kenyataan yang hidup dalam masyarakat (realitas-objektif). 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 (Karmini, 2011:2).

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 menyebarluaskan cerita satua Bali, disamping ingin memetik isi yang sebagian besar mengacu kepada pendidikan dan juga sebagai hiburan,

terutama bagi anak-anak. Bahan cerita tersebut sebagian besar didapatkan dari Gedung Kirtia Singaraja, hanya saja ejaannya telah dirubah sesuai dengan “ejaan Bahasa Daerah Bali yang disempurnakan (huruf latin).



Gambar 1.3. Buku Satua-Satua Bali Karangan I Nengah Tinggen
(sumber: Dokumen Pribadi)

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 dimanfaatkan 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 dalam mata pelajaran bahasa daerah Bali (Tinggen, 2002).

Zaman yang telah berubah, tradisi Mesatua di kalangan orang tua terasa kian lama kian pupus. 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 (Pratama, 2018). Menurut Nyoman Suarjana (1994:5) di dalam Mesatua Bali banyak terkandung nilai-nilai budaya yang sangat tinggin mutunnya dan berlaku universal. Salah satu nilai budaya itu adalah perilaku positif di dalam usaha melestarikan lingkungan hidup seperti yang diamanatkan Pancasila.

Surutnya budaya Mesatua di masyarakat membuat tradisi Mesatua di masyarakat Bali hampir punah. Hal ini patut disesalkan. Salah satu penyebabnya adalah merebaknya arus informasi dari berbagai penjuru dunia melalui media elektronika seperti televisi. Hampir setiap hari, baik pagi, siang, sore maupun malam hari, televisi menyuguhkan dongeng berupa film kartun. Cerita dongeng modern tersebut yang kebanyakan film impor sangat digandrungi anak-anak. Dibandingkan dongeng televisi, Mesatua secara langsung jauh lebih efektif dalam mendidik anak-anak sejak dini. Mesatua memiliki nilai-nilai kebaikan seperti kejujuran, kesetiaan kerja keras, hingga sopan santun. Nilai-nilai ini akan dapat diserap anak-anak kalau Mesatua tersebut dapat disampaikan dengan baik dan benar. Film kartun yang ditayangkan di televisi tidak seperti ibu dan anak yang

bisa berkomunikasi secara langsung dengan anak atau cucunya. Pesawat televisi hanya bisa bercerita satu arah dan bersifat kaku, sehingga nilai-nilai dongeng tersebut tidak dapat diterima oleh si anak (<http://www.balipost.co.id>).

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 suasa 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 1.4. Buku Satua-Satua Bali (Dongeng) Karangan Made Taro
(sumber: Dokumen Pribadi)

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.

Punahnya tradisi Mesatua di Bali membuat hilangnya budaya tradisional 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 (Mulyana dan Rahmat 2006:26).

Menurut I Putu Sedana, yang merupakan Kepala Bagian Pelestarian dan Pengembangan Seni Dinas Kebudayaan Provinsi Bali menyatakan bahwa, realita kehidupan anak-anak saat ini sangat berpengaruh dalam pelestarian budaya tradisional, 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 tradisional. Memang akan susah memulainya tetapi mulai dari hal kecil maka kecintaan terhadap tanah air dan kebudayaan bangsa Indonesia akan tumbuh karena kebudayaan itu tidak muncul sendiri tapi kebudayaan ada karena diwariskan dari generasi ke generasi dan sebagai generasi muda harus melestarikannya 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 disajikan dalam media digital. Menariknya sebuah cerita bergambar (*cergam*) 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 1.5. Cerita Gambar Komunitas Katur Nusantara
(sumber: Dokumen Pribadi)

Dalam sebuah cerita bergambar (*cergam*) karya – karya 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 melalui media digital.



Gambar 1.6. Salah Satu Cerita Gambar Komunitas Katur Nusantara
(sumber: Dok. Pribadi)

Lev Manovich dalam *The Language of New Media* menjelaskan bahwa pemahaman umum mengenai media baru atau media digital lebih identik dengan penggunaan komputer untuk penyebaran dan pertunjukkan daripada proses produksinya. Padahal jika kita ingin melihat dan memahami efek komputerisasi dalam budaya seutuhnya, maka definisi ini terlalu terbatas (Manovich, 2001:19). Media baru atau nama lainnya media digital, menghadapi tantangan atas konsep transparansi realisme. Artis (orang yang memunculkan diri di media baru) yang hadir di internet misalnya, memiliki kesempatan untuk menghadirkan dunia dan wilayah alternatif dimana pengunjung diposisikan bukan sebagai penonton saja, namun juga sebagai agen aktif yang terlibat dalam dialog artistik. Artinya orang-orang yang hadir di internet mendorong pengunjung memiliki keterlibatan dalam proses kreatif yang mereka hadirkan, baik dengan memberikan suara, komentar, dukungan atau kritik.

Penelitian mengenai objek Mesatua Bali cukup banyak dilakukan, salah satu contohnya penelitian dengan judul “Kajian Morfologi Generatif dalam Satua Bali Tales *From* Bali”. oleh I Gusti Ayu Agung Dian Susanthi. Namun hingga saat ini belum ada penelitian dengan objek Mesatua Bali dari sudut pandang revitalisasi desain visual budaya Mesatua Bali.

Sehingga hal tersebut menjadi salah satu faktor utama alasan dan ketertarikan penulis untuk melaksanakan penelitian dengan objek budaya Mesatua Bali mulai dari periode lisan, sastra buku, dan visual digital dengan sudut pandang revitalisasi desain visual budaya Mesatua Bali. Selain itu ketertarikan lain untuk meneliti penelitian ini adalah karena ketertarikan pribadi dari diri peneliti.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti mengambil identifikasi masalah sebagai berikut; Adanya fenomena perubahan dalam revitalisasi budaya Mesatua Bali mulai dari periode lisan, sastra buku, dan visual digital

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dijelaskan diatas, maka peneliti mengambil rumusan masalah sebagai berikut:

- Aspek-aspek apa saja yang mendorong perubahan revitalisasi budaya Mesatua Bali mulai dari periode lisan, sastra buku, dan visual digital.
- Apa yang berubah, apa yang tetap (dipertahankan), apa yang hilang, dan apa yang baru, dari budaya Mesatua Bali mulai dari periode lisan, sastra buku, dan visual digital.
- Apa dampak yang dihasilkan dari revitalisasi budaya Mesatua Bali mulai dari periode lisan, sastra buku, dan visual digital.

1.4. Batasan Masalah

Dalam meneliti budaya Mesatua Bali tentunya banyak hal yang akan tercakup, namun waktu, tempat serta sumber informasi yang diperlukan juga tentu tidak singkat. Untuk itu, peneliti membatasi penelitian ini sebagai berikut:

- Fenomena artefak yang diteliti adalah 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).

- Penelitian berfokus pada unsur-unsur desain komunikasi visual pada budaya Mesatua Bali periode pertama (lisan), budaya Mesatua Bali periode kedua (sastra buku, 1993 -2017), Mesatua Bali periodeketiga (visual digital, 2017-2018).
- Penelitian dilakukan di Bali pada tahun 2018-2019.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan batasan masalah di atas, tujuan penelitian ini, yaitu:

- Untuk mengetahui faktor-faktor yang menyebabkan revitalisasi budaya Mesatua Bali mulai dari periode lisan, sastra buku, dan visual digital.
- Untuk menganalisis apa yang berubah, apa yang tetap (dipertahankan), apa yang hilang, apa yang baru pada revitalisasi budaya Mesatua Bali mulai dari periode lisan, sastra buku, dan visual digital.
- Untuk memahami dampak yang dihasilkan dari revitalisasi budaya Mesatua Bali mulai dari periode lisan, sastra buku, dan visual digital.

1.6. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat bagi pengembangan keilmuan dalam berbagai bidang khususnya pada bidang desain, sebagai berikut:

1.6.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai penunjang referensi bagi kalangan akademis, khususnya bagi anak-anak dan mahasiswa dalam hal

penerapan unsur desain melalui perkembangan teknologi media digital dalam pelestarian budaya tradisional terkait dengan topik, obyek dan metodologi yang serupa.

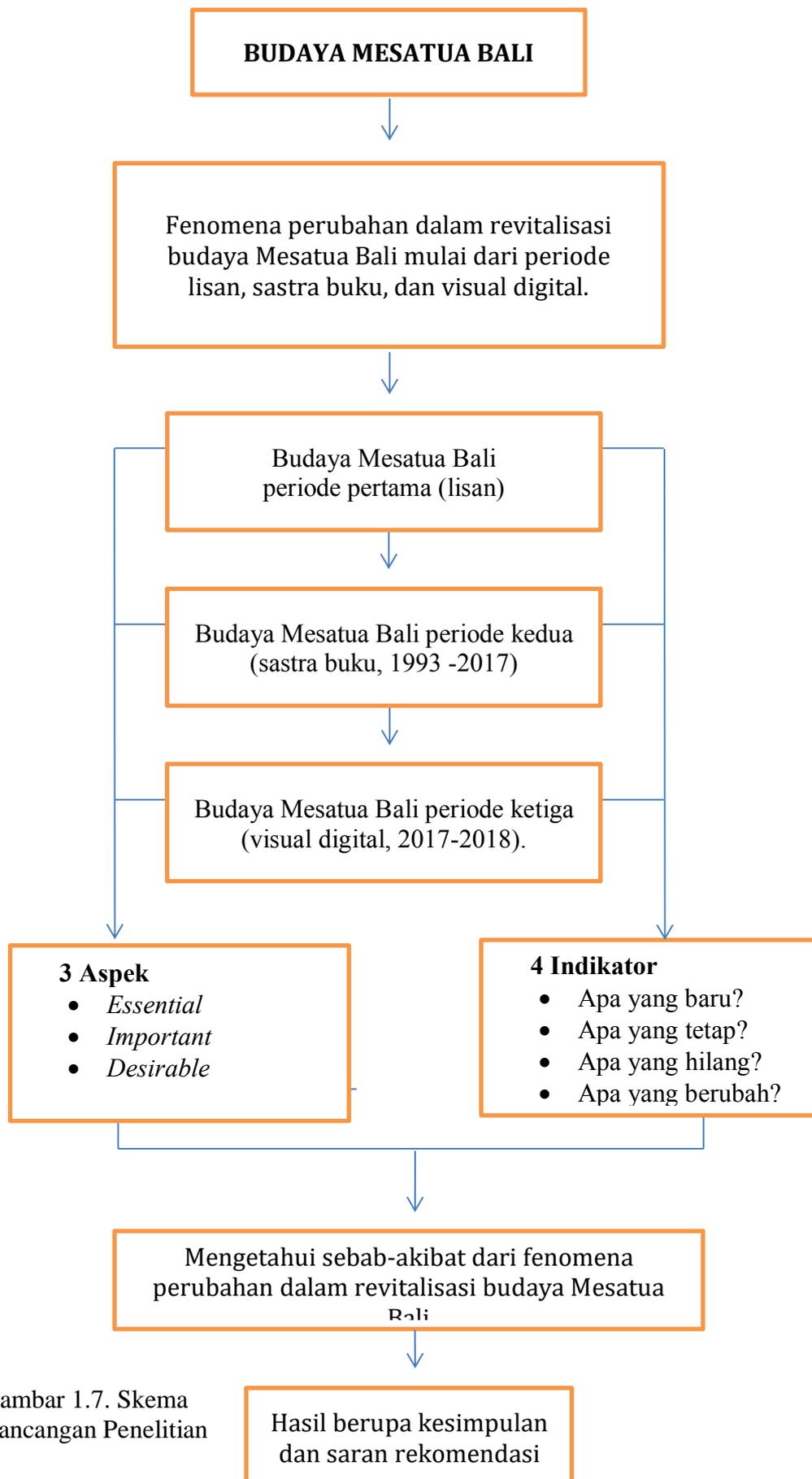
1.6.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan bisa diterapkan oleh para desainer maupun ilustrator sebagai pelaku dan memberikan informasi terhadap instansi yang bersangkutan, masyarakat dan pihak-pihak lain dalam menghasilkan karya – karya visual yang dapat memunculkan imajinasi tinggi terhadap audiennya, serta tetap mampu mempertahankan suatu identitas dalam setiap karyanya.

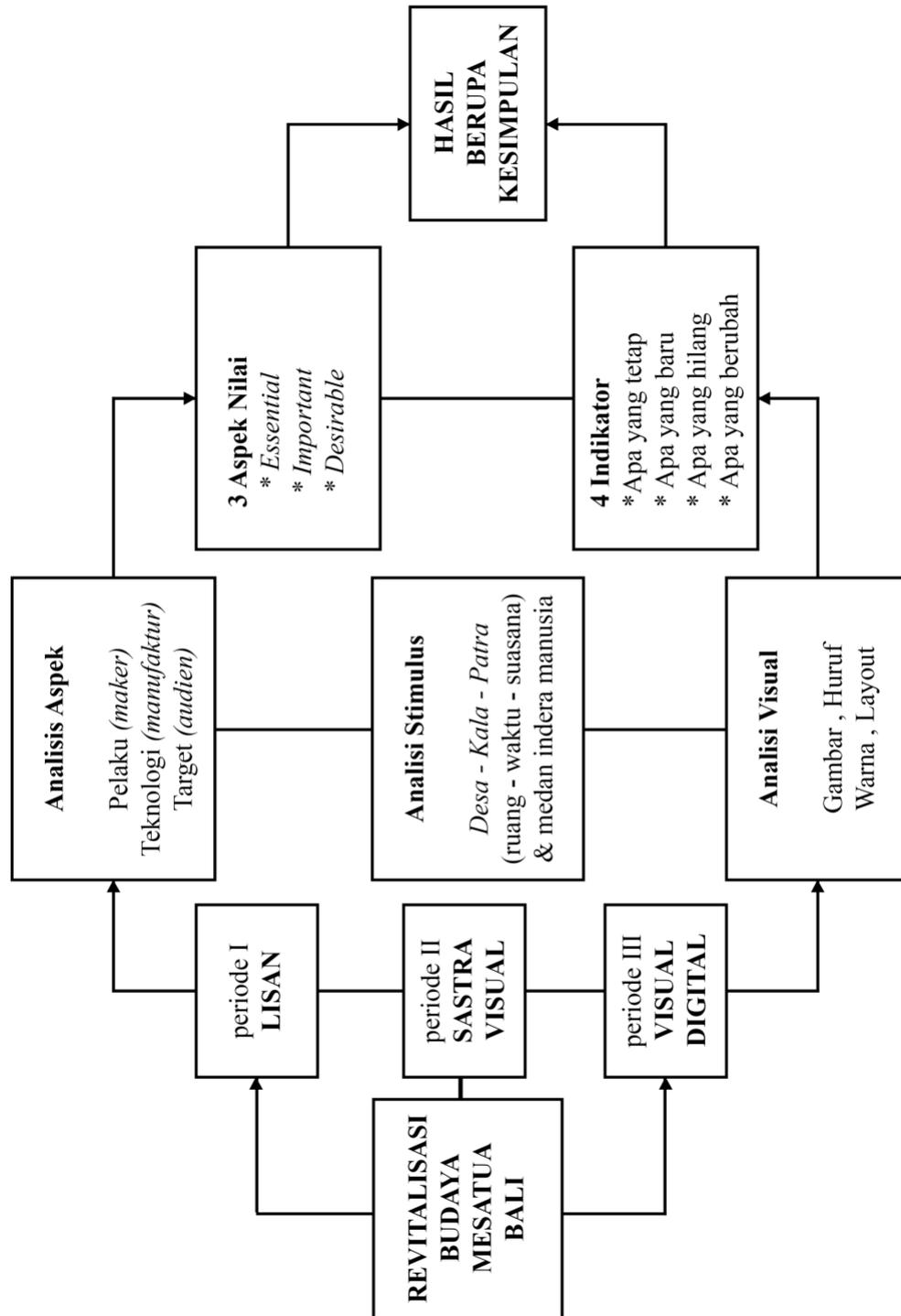
1.7. Kerangka Penelitian

Dalam penelitian ini diawali dengan mempertajam substansi dan struktur permasalahan penelitian yang dirancang melalui struktur pemikiran peneliti. Perancangan struktur pemikiran berfokus kepada tujuan penelitian yakni, untuk mengetahui penyebab dan akibat perubahan dari revitalisasi budaya Mesatua Bali.

Penelitian dibagi kedalam tiga bagian yaitu periode objek, konten maupun subjek, dan indikator fenomena perubahan. Objek merupakan suatu artefak yang diteliti. Konten merupakan karakteristik suatu artefak. Fenomena perubahan pada suatu artefak dalam rancangan penelitian ini berkaitan dengan perubahan suatu artefak berdasarkan waktu beserta faktor-faktor yang menyebabkan perubahan tersebut.



Gambar 1.7. Skema Rancangan Penelitian

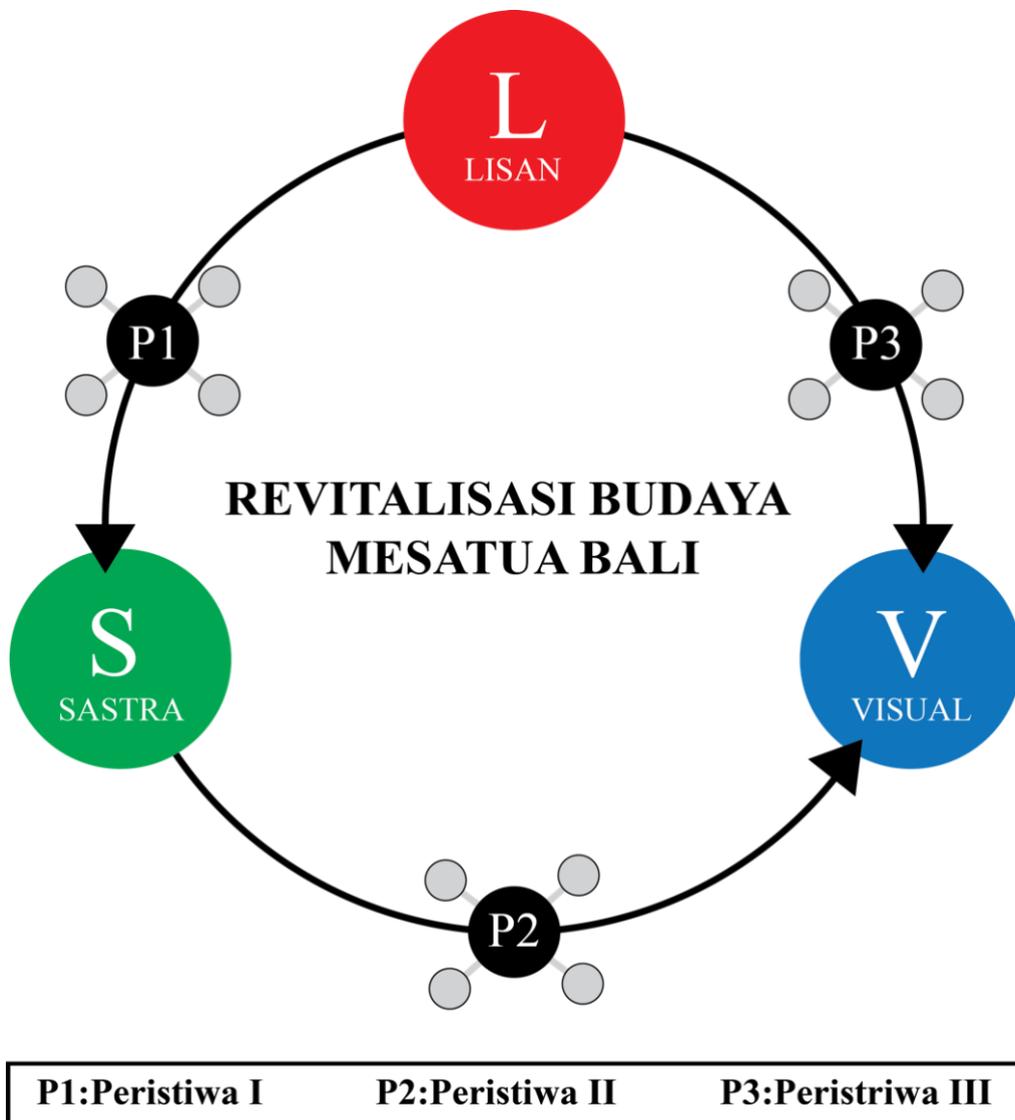


Gambar 1.8. Skema Analisis Penelitian

1.8. Ruang Lingkup Penelitian

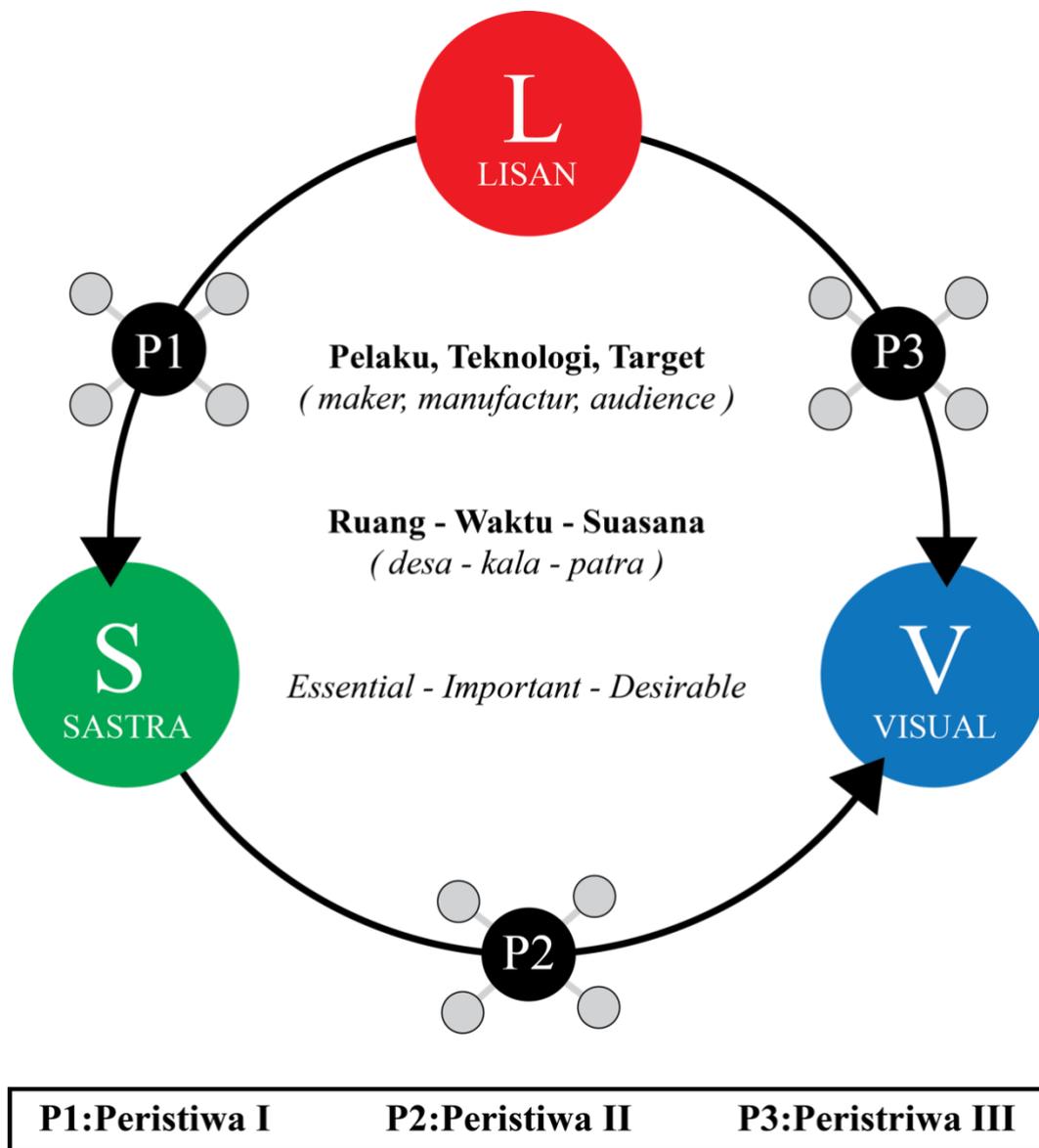
Dengan diketahui luasnya ruang lingkup kajian dalam permasalahan penelitian, maka penelitian ini akan dibatasi lingkup kajiannya. Adapun batasan penelitian diuraikan sebagai berikut:

1. Dari periode objek penelitian, dibatasi pada 3 periode, mulai dari revitalisasi budaya Mesatua Bali periode pertama (lisan), budaya Mesatua Bali periode kedua (sastra buku, 1993 -2017), Mesatua Bali periode ketiga (visual digital, 2017-2018).



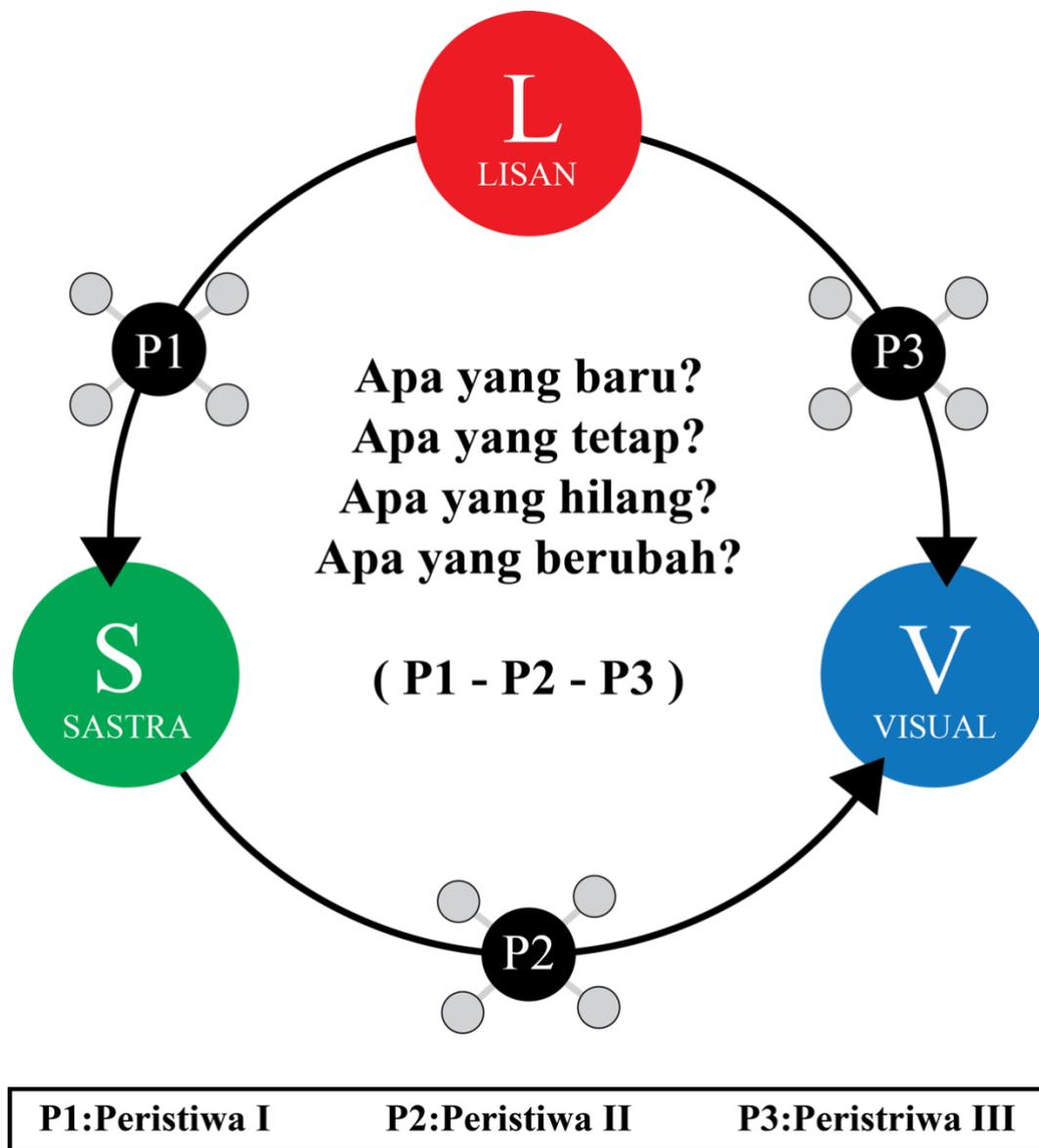
Gambar 1.9. Skema Ruang Lingkup Objek Kajian

2. Dari aspek subjek penelitian, yang dibatasi hanya pada aspek pelaku, teknologi, target serta stimulus *desa-kala-patra* (ruang-waktu-suasana) dan medan indra manusia pada fenomena revitalsasi budaya Mesatua Bali, dibatasi pada periode pertama (lisan), budaya Mesatua Bali periode kedua (sastra buku, 1993 -2017), Mesatua Bali periode ketiga (visual digital, 2017-2018).



Gambar 1.10. Skema Ruang Lingkup Subjek Kajian

3. Dari indikator fenomena perubahan, terdiri dari 4 indikator yaitu; Dari indikator fenomena perubahan, terdiri dari 4 indikator yaitu; apa yang baru?, apa yang tetap?, apa yang hilang?, apa yang berubah? dalam fenomena revitalisasi budaya Mesatua Bali, mulai dari periode pertama (lisan), budaya Mesatua Bali periode kedua (sastra buku, 1993 -2017), Mesatua Bali periodeketiga (visual digital, 2017-2018).



Gambar 1.11. Skema Ruang Lingkup Indikator Kajian

4. Dari aspek waktu penelitian, mulai dikaji dari budaya Mesatua Bali periode pertama (lisan), budaya Mesatua Bali periode kedua (sastra buku, 1993-2017), Mesatua Bali periodeketiga (visual digital, 2017-2018).

Berdasarkan penjelasan di atas, batasan kasus penelitian dapat dikelompokkan sebagai berikut:

P - T - A	PELAKU (Maker)	TEKNOLOGI	TARGET (Audience)
LISAN	<ul style="list-style-type: none"> • Orang Tua 	<ul style="list-style-type: none"> • Berimajinasi • Bercerita • Bernyayi • Diwariskan 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak – Anak
SASTRA TULISAN BUKU	<ul style="list-style-type: none"> • Orang Tua • Guru Sekolah • Budayawan • Penulis 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketikan/ mesin / cetak • Diajarkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak – Anak • Siswa - Siswi
SASTRA VISUAL BUKU	<ul style="list-style-type: none"> • Orang Tua • Guru Sekolah • Penulis • Pelukis 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketikan/ mesin / cetak • Diajarkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak – Anak • Siswa - Siswi
VISUAL DIGITAL NON-BUKU	<ul style="list-style-type: none"> • Masyarakat • Budayawan • Penulis • Ilustrator 	<ul style="list-style-type: none"> • Komputer • Sosial Media • Disajikan 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak – Anak • Remaja • Dewasa
OBJEK	Revitalisasi budaya Mesatua Bali periode pertama (lisan), budaya Mesatua Bali periode kedua (sastra buku, 1993-2017), Mesatua Bali periodeketiga (visual digital, 2018).		
WAKTU	Tahun 2018 hingga 2019		
LOKASI	Denpasar, Bali		

Tabel 1.1. Batasan Kasus Penelitian

1.9. Metode Penelitian

1.9.1. Metodologi & Pendekatan

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Hal ini didasari pada sifat data yang ingin dihasilkan, yakni bersifat deskriptif mengenai bagaimana terjadinya perbedaan representasi visual yang dihasilkan dari visualisasi budaya Mesatua Bali di media sosial Instagram. Penelitian ini secara umum adalah penelitian bidang desain yang menjadikan visualisasi budaya Mesatua Bali sebagai objek kajian dan revitalisasi budaya Mesatua Bali sebagai studi kasus penelitian agar menghasilkan sebuah deskripsi pemahaman mendalam tentang visualisasi budaya Mesatua Bali. Pemahaman diperoleh dengan cara menelaah dan menginterpretasi data penelitian sehingga pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif.

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan menggambarkan dan menginterpretasi objek yang diteliti sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif akan menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari subjek dan objek yang diamati (Rohendi, 2011). Menurut Sugiyono (2005) Penelitian kualitatif mengkaji perspektif partisipan dengan strategi-strategi yang bersifat interaktif dan fleksibel. Penelitian kualitatif ditujukan untuk memahami fenomena-fenomena sosial dari sudut pandang partisipan. Dengan demikian arti atau pengertian penelitian kualitatif tersebut adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah dimana peneliti merupakan instrumen kunci.

Menurut Sukmadinata (2005) dasar penelitian kualitatif adalah konstruktivisme yang berasumsi bahwa kenyataan itu berdimensi jamak, interaktif dan suatu pertukaran pengalaman sosial yang diinterpretasikan oleh setiap individu. Peneliti kualitatif percaya bahwa kebenaran adalah dinamis dan dapat ditemukan hanya melalui penelaahan terhadap orang-orang melalui interaksinya dengan situasi sosial mereka (Danim, 2002).

Denzin dan Lincoln (2009:2) mengungkapkan bahwa pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang memfokuskan perhatian dengan beragam metoda, mencakup pendekatan interpretif dan naturalistik terhadap subjek kajiannya. Pada penelitian kualitatif, peneliti mempelajari benda-benda dalam konteks alaminya, berupaya memahami atau menafsirkan fenomena yang dilihat dari sisi makna yang dilekatkan manusia (peneliti) kepadanya. Artinya, dalam konteks penelitian tesis ini, pemaparannya dikemukakan secara kualitatif dengan mendeskripsikan hasil penelitian sesuai dengan temuan pada analisis data.

Menurut Sachari (2005), untuk meninjau sebuah fenomena desain cenderung menggunakan multidisiplin dengan aneka pendekatan keilmuan yang berbeda, karena pendekatan melalui satu disiplin dengan pengamat yang berfokus pada objek atau bahkan komponen tertentu dinilai kurang bermakna. Maka untuk memaparkan fenomena desain atas nenerapa fenomena yang dinamis dan kaya digunakan pendekatan multidisiplin yang dinilai paling bermakna.

Pendekatan utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan estetik yang terkait dalam fenomena perubahan. Pendekatan ini dipilih karena memiliki relevansi dengan permasalahan terkait perubahan yang terjadi dalam setiap objek pada masing-masing periodenya revitalisasi budaya Mesatua Bali.

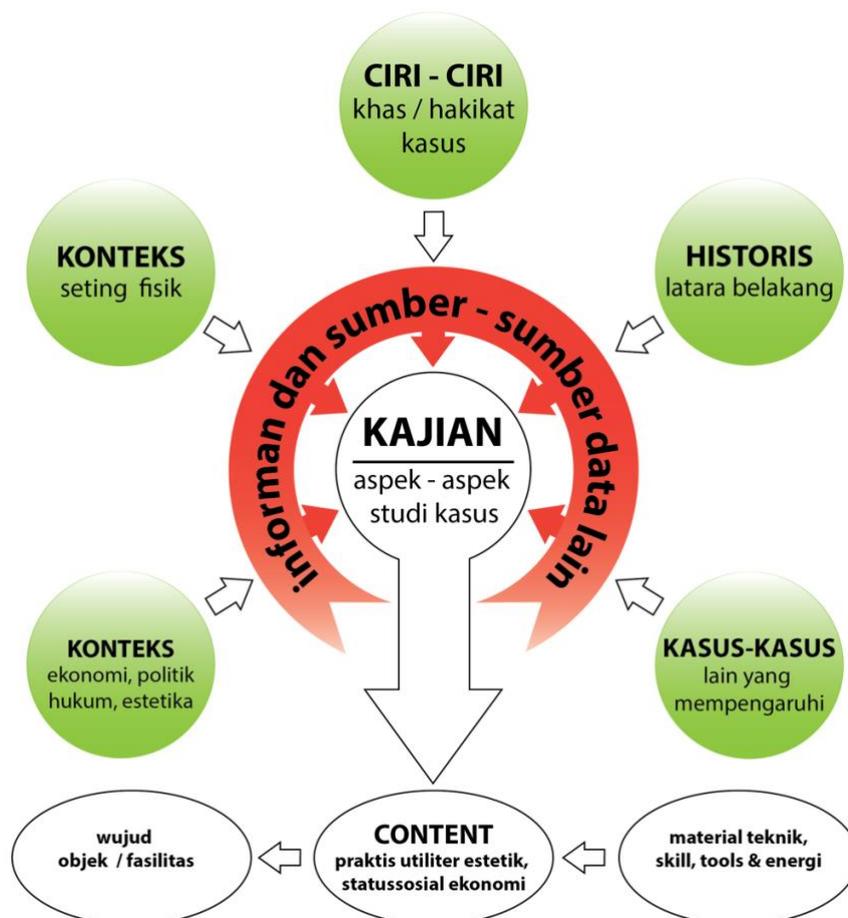
Sebagai fondasi pembedahan objek, dilakukan analisa visual dengan membedah fenomena artefak yang diteliti dalam revitalisasi budaya Mesatua Bali yang dibagi kedalam 3 (tiga) periode, yaitu: budaya Mesatua Bali periode pertama (lisan), budaya Mesatua Bali periode kedua (sastra buku, 1993 -2017), Mesatua Bali periode ketiga (visual digital, 2017-2018). Pembedahan dilakukan pada unsur-unsur visual dalam objek visual mulai dari komposisi keseimbangan, kesinambungan, kombinasi, kesatuan, tipografi hingga warna. Tujuan dilakukannya analisa visual untuk mengetahui aspek-aspek yang mendorong perubahan revitalisasi budaya Mesatua Bali mulai dari periode lisan, sastra buku, dan visual digital.

1.9.2. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Creswell (1994:110), aktivitas dalam perolehan data yaitu menentukan lokasi perolehan data (*locating site*) dan kemudian membuat akses atau perijinan (*gaining access*) serta melakukan penentuan informan (*sampling*). Selanjutnya pengumpulan data (*collecting data*) dan merekam informasi (*recording information*) dan kemudian menyimpan data (*storing data*). Oleh sebab itu, lokasi wawancara serta informan akan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian.

Pengumpulan data dalam studi kasus dilakukan oleh peneliti dengan berada dilapangan bersama partisipan secara berkelanjutan. Data yang disajikan bisa dala bentuk kata-kata, gambar, atau benda fisis. Kerja lapangan merupakan pengumpulan data karena kerja lapangan memungkinkan peneliti melakukan percakapan informal dengan partisipan untuk mengamati dan memahami fenomena sebagaimana dialami oleh mereka (Sumartono,2017).

Menurut Stake (2009:303) Sebagian peneliti yang menggunakan studi kasus tertarik untuk membuat generalisasi dan sebagian lain tertarik pada partikularitas atau hal yang khusus dan unik. Kesalahan fatal akan terjadi jika seseorang peneliti terlalu berlebihan dalam menggeneralisasi atau menciptakan teori sehingga fokus peneliti menjauh dari pemahaman-pemahaman yang unik dan penting dari kasus itu sendiri. Seorang peneliti yang menggunakan studi kasus harus menentukan pilihan strategi tentang seberapa besar dan seberapa lama kompleksitas suatu kasus akan dikaji. Tidak seluruh aspek dari sebuah kasus dapat dipahami, maka setiap peneliti harus memutuskan sendiri. Keunikan dalam studi kasus bisa menyebar rata hingga mencakup: (1) ciri khas/hakikat kasus, (2) latar belakang historis, (3) konteks/seting fisik, (4) konteks lain mencakup ekonomi, politik, hukum, dan estetika, (5) kasus-kasus lain yang dengannya suatu kasus dapat dikenali, (6) para informan yang menjadi sumber dikenalnya kasus. (Sumartono,2017).



Gambar 1.12. Aspek-aspek yang membentuk keunikan kajian studi kasus
sumber: (Ahadiat, 2018)

Menurut Creswell dalam Kuswarno (2009:66), hal-hal yang berhubungan dengan proses pengumpulan data disarankan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Yang diamati	Beberapa individu yang pernah mengalami suatu fenomena.
Akses data	Menentukan individu-individu yang pernah mengalami suatu fenomena.
Strategi pengambilan sample/informan	Menentukan informan yang benar-benar pernah mengalami suatu fenomena.
Bentuk data	Wawancara dengan informan sampai dengan 10 orang
Proses perekaman	Wawancara secara terbuka
Isu lapangan	Menempatkan fenomena yang dialami informan dalam tanda kurung (<i>bracketing method</i>).
Penyimpanan data	Transkrip wawancara dan file dalam komputer.

Tabel 1.2. Hal-hal Penting dalam Perolehan Data

Sumber: Creswell dalam Kuswarno (2009:66)

Adapun beberapa pendekatan yang dilakukan penelitian dalam tahap pengumpulan data. Pertama, peneliti melakukan pendekatan studi literatur mengenai objek penelitian yaitu budaya Mesatua Bali. Peneliti mengacu pada beberapa buku Satua Bali karya dari I Nengah Tinggen, Nyoman Suarjana dan Made Taro yang banyak menerbitkan buku-buku mengenai Satua Bali.

Pendekatan dalam pengumpulan data selanjutnya peneliti melakukan pendekatan studi literatur mengenai teori-teori yang relevan dalam penelitian ini. Studi literatur adalah studi dengan menggunakan data literatural seperti buku-buku, artikel dan penelitian ilmiah mengenai desain komunikasi visual secara umum, teori visual, teori representasi, dan metodologi penelitian terkait. Beberapa artikel dari sumber media cetak (koran dan majalah) maupun internet yang berkaitan juga turut dipelajari sebagai referensi. Observasi dan wawancara mendalam dilakukan sebagai upaya mengumpulkan data juga dilakukan dengan pihak yang terlibat pada objek dan permasalahan.

1.9.3. Pengolahan dan Analisis Data

Setelah mengumpulkan data dengan beberapa metode seperti observasi langsung, studi literatur dan wawancara, data akan dianalisis untuk mendapatkan hasil yang valid. Hasil wawancara dengan narasumber berupa penjelasan mengenai budaya Mesatua Bali dan pengamatan langsung kemudian di rangkum ulang, diklasifikasikan dan diolah untuk disesuaikan dengan model analisa. Data-data pendukung berupa dokumen dari berbagai sumber diolah untuk memperkuat argumen dan memperkaya materi. Data-data tersebut akan dianalisis untuk mendapatkan hasil yang valid dengan tahapan sebagai berikut:

1) Tahap Analisis Representasi

Pada tahap ini diuraikan tahap analisis representasi. Analisis ini didasarkan dan bersumber dari pemetaan analisa visual yang sudah dijabarkan sebelumnya. Pada analisis representasi ini akan dijabarkan representasi apa

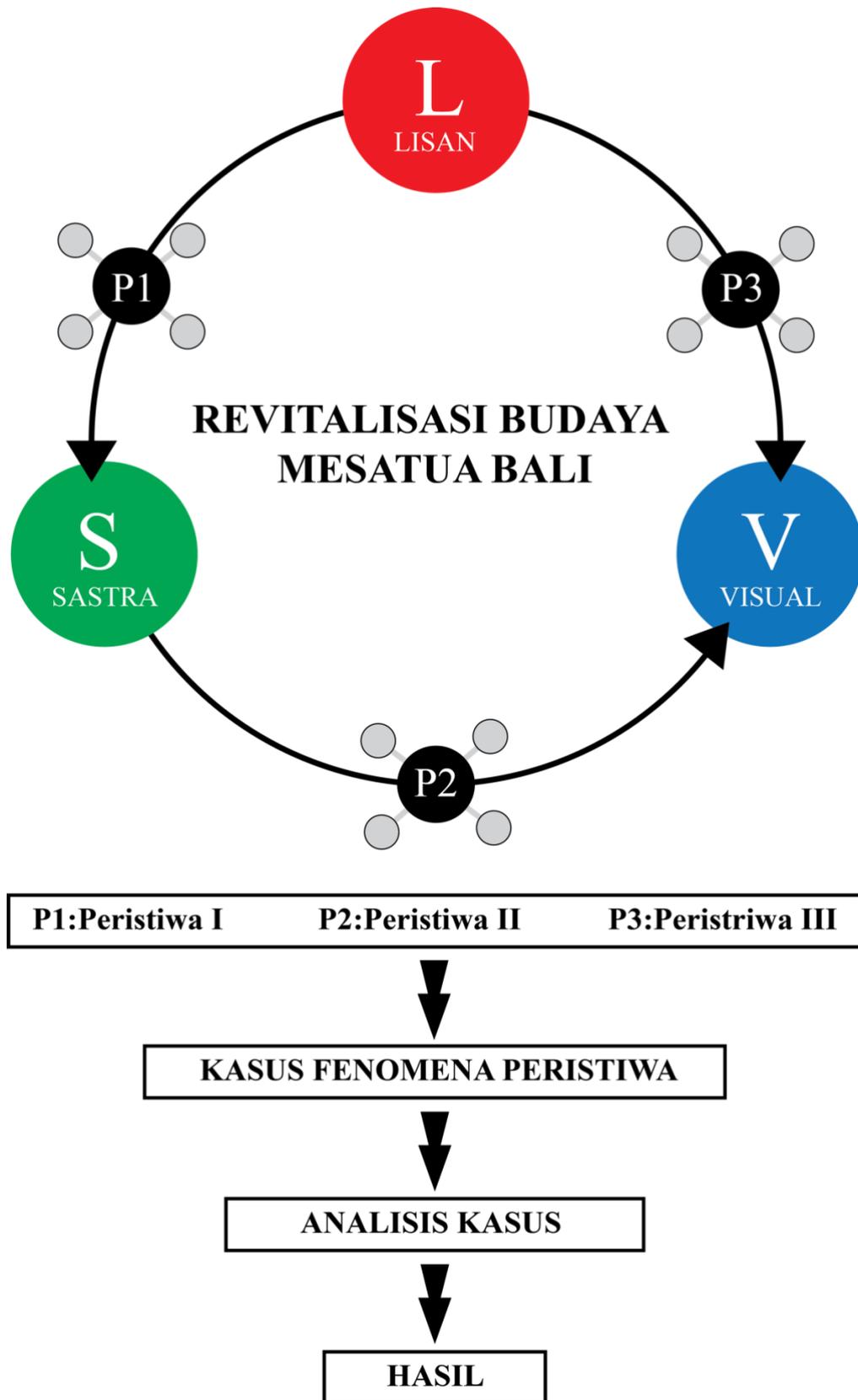
yang dihadirkan oleh masing-masing pelaku (*maker*) atau target (*audience*) yang menangkap stimulus dari *desa-kala-patra* (ruang-waktu-suasana) dan medan indra manusia pada budaya Mesatua Bali. Tahap analisa representasi ini merupakan tahap awal analisa sebagai fondasi sebelum dilanjutkan pada analisa visual.

2) Tahap Analisis Visual

Setelah analisis representasi selanjutnya pada tahap ini diuraikan unsur-unsur visual yang ada pada visualisasi budaya Mesatua Bali, yang terdiri dari elemen-elemen desain dan sistem desain visual. Melalui analisa visual ini akan didapatkan uraian berupa unsur-unsur apa saja yang muncul sebagai pengaruh maupun pendorong dalam revitalisasi budaya Mesatua Bali.

1.9.4. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian mengacu pada skema pemikiran penelitian yang terfokus pada kasus penelitian, yaitu fenomena peristiwa terhadap visualisasi pada revitalisasi budaya Mesatua Bali yang tersebar di media cetak dan media sosial Instagram. Kemudian dideskripsikan faktor-faktor penyebab terjadinya perbedaan kualitas visual dan representasi pada revitalisasi budaya Mesatua Bali.

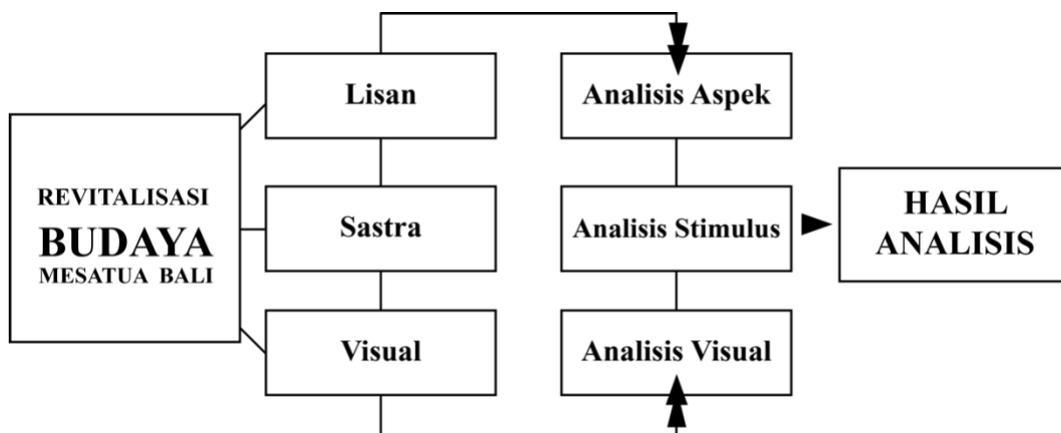


Gambar 1.13. Skema Rancangan Penelitian Objek

1.9.5. Hasil Pengujian

Hasil pengujian pada analisis visual, yaitu berupa data mengenai kualitas dan intensitas unsur visual pada revitalisasi budaya Mesatua Bali, mulai dari periode pertama (lisan), budaya Mesatua Bali periode kedua (sastra buku, 1993-2017), Mesatua Bali periode ketiga (visual digital, 2017-2018). yang diteliti, kemudian diselaraskan dengan kesesuaian landasan teori, sehingga teridentifikasi masing-masing strategi komunikasi visual pada karya visual tersebut. Selanjutnya akan dihubungkan dengan representasi yang dihasilkan oleh Komunitas Katur Nusantara, apakah dapat diwakilkan secara visualisasi atau tidak.

Kedua hasil pengujian ini saling melengkapi satu sama lain sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan terjadinya perbedaan representasi visual pada revitalisasi budaya Mesatua Bali, mulai dari periode pertama (lisan), budaya Mesatua Bali periode kedua (sastra buku, 1993-2017), Mesatua Bali periodeketiga (visual digital, 2017-2018).



Gambar 1.14. Proses Analisa Kasus Penelitian

1.10. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini terdiri dari 5 (lima) Bab, setiap babnya akan menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan penelitian yang akan diurai secara sistematis sesuai dengan kerangka penelitian yang sudah dirancang.

Uraian singkat dari masing-masing Bab dalam sistematika penulisan yang dirancang sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini diuraikan latar belakang penelitian mengenai studi kasus yang dijadikan penelitian, kemudian mengidentifikasi yang diurai pada rumusan permasalahan yang bertujuan untuk mengetahui jawaban atas masalah yang diteliti. Pada bab pendahuluan ini juga diuraikan manfaat penelitian, batasan masalah penelitian, ruang lingkup penelitian, beserta kerangka penelitian.

Bab II Tinjauan Pustaka

Pada bab ini adalah pemaparan dari beberapa teori yang relevan yang berkaitan dengan penelitian. Diawali dengan pembahasan mengenai penelitian terdahulu yang berkaitan dengan objek penelitian yang di angkat dalam penelitian ini.

Bab III Objek Penelitian

Pada bab ini menjelaskan tentang metodologi penelitian yang digunakan serta pendekatan secara keilmuan dalam proses penelitian. Tahapannya berupa metodologi penelitian yang digunakan untuk menganalisis objek kajian serta menjelaskan tahapan dan proses pengolahan data pada objek kajian yang diteliti.

Bab IV Analisis

Pada bab ini merupakan proses analisis bahasa rupa dari objek penelitian yaitu revitalisasi budaya Mesatua Bali dan menjabarkan hasil penelitian dan kajian visual yang mencakup latar belakang dalam artefak.

Bab V Penutup

Pada bab ini merupakan kesimpulan dari analisis yang telah ang bersumber dari hasil temuan penelitian dengan menyertakan tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini. Serta peneliti akan memaparkan saran dari penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini.