

KAJIAN BAHASA RUPA BUDAYA MESATUA BALI DALAM CERITA BERGAMBAR

I Gede Yudha Pratama

Institut Desain & Bisnis Bali
Jl. Tukad Batanghari No.29, Panjer, Kec. Denpasar Selatan, Denpasar 80225, Bali-Indonesia

e-mail: yudha.pratama@std-bali.ac.id

Received : February, 2021

Accepted : September, 2021

Published : October, 2021

Abstract

Reviving oral traditions in Mesatua Balinese Culture seems far less than the written and image tradition. Mesatua Bali was once known as a culture that is conveyed by verbal storytelling, now it seems that it will be more efficient and interesting if it is copied in the appearance of a pictorial story (cergam), and it will be more interesting if it is presented in digital media. Interestingly, pictorial stories (cergam) greatly influence children's interest in following Balinese Mesatua culture. The Nusantara Katur Community adapts the Mesatua Balinese culture into a pictorial story made with a visual appearance that can arouse children's imagination when they can see. reading, and hearing a series of story satua (fairy tales) contained in a series of pictorial stories (cergam). Researchers used descriptive research methods to describe the characteristics of shape, color and composition through the study of visual language theory, starting from the content of the wimba, the way of the wimba, and the inner and outer layouts, in the view of pictures and documentation of the pictorial story works of the Nusantara Katur Community. The collection of materials is done by technique data reduction and data preparation to the conclusions presentation process. This research provides results results of visual language very indispensable role in supporting the illustrated story stories (cergam) that are presented. In addition to displaying visual images that are able to captivate children, they must also be able to present the plot of a story that is also attractive to children, because it is through a story idea that visuals can be created that are able to attract children's reading interest in pictorial stories (cergam).

Keywords: Visual Language, Mesatua Bali, Visuals, Illustrations, Cergam.

Abstrak

Menggelorakan Budaya Mesatua Bali sebagai tradisi lisan akan terasa sulit untuk sekarang ini, dan akan tampak tertinggal dibandingkan tradisi (sastra) maupun gambar (visual). Mesatua Bali pada mulanya dikenal sebagai budaya yang disampaikan dengan bercerita secara lisan, sekarang tampaknya akan lebih efisien dan menarik jika disalin dalam tampilan cerita bergambar (cergam), dan akan lebih menarik jika disajikan di media digital. Menariknya cerita bergambar (cergam) sangat mempengaruhi minat anak-anak dalam mengikuti budaya Mesatua Bali. Komunitas Katur Nusantara menyadur budaya Mesatua Bali kedalam cerita bergambar yang dibuat dengan tampilan visual yang dapat membangkitkan daya imajinasi anak-anak ketika dapat melihat, membaca, dan mendengar rangkaian ceritasa satua (dongeng) yang terkandung dalam serangkaian cerita bergambar (cergam). Peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif untuk mendeskripsikan karakteristik bentuk, warna dan komposisi melalui kajian bahasa rupa mulai cara wimba, isi wimba, serta tata ungkapan dalam maupun luar, berupa gambar dan dokumentasi dari hasil karya cerita bergambar Komunitas Katur Nusantara. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui reduksi dan persiapan data hingga proses penyajian

kesimpulan. Penelitian ini menunjukkan hasil dari penerapan ilmu bahasa rupa sangat berperan penting dalam mendukung ilustrasi cerita bergambar (*cergam*). Di samping mempunyai sajian visual yang mampu memikat kanak-kanak, *cergam* juga dapat menggugah imajinasi kanak-kanak dengan penyampain alur cerita yang menarik untuk disimak oleh anak-anak, melalui ide cerita yang tepat sehingga dapat diciptakan cerita bergambar (*cergam*) yang menarik serta imajinatif.

Kata Kunci: Bahasa Rupa, Mesatua Bali, Visual, Ilustrasi, *Cergam*.

1. PENDAHULUAN

Mengelaborasi Budaya Mesatua Bali sebagai tradisi lisan akan terasa sulit untuk sekarang ini, dan akan tampak tertinggal dibandingkan tradisi (sastra) maupun gambar (visual). Mesatua Bali pada mulanya dikenal sebagai budaya yang disampaikan dengan bercerita secara lisan, sekarang tampaknya akan lebih efisien dan menarik jika disalin dalam tampilan cerita bergambar (*cergam*), dan akan lebih menarik jika disajikan di media digital.

Mesatua Bali menjadi budaya tradisi lisan yang dilakukan oleh para orang tua ketika ingin menyampaikan berbagai petuah kepada para anak-anak. Dampak dari adaptasi budaya ini akan berpengaruh pada perilaku anak-anak dalam kesehariannya, ketika para orang tua mampu menyampaikan *satua* (dongeng) dengan gaya bertutur yang baik diterima oleh anak-anak, Hal ini akan mempengaruhi mental anak-anak ketika mereka membedakan hal positif maupun hal negatif. *Satua* Bali sering disampaikan dengan menggunakan bahasa Bali dalam penyampainya secara lisan. Dengan perkembangan zaman saat ini, berbagai cerita *satua* Bali harus dapat menggugah kesadaran anak-anak akan pentingnya rasa saling memiliki bagi sesama makhluk sekitar [1].

Satua (dongeng) merupakan salah satu dari beberapa cerita rakyat yang ada di Bali. Jika dilihat dalam ilmu *folklore*, *satua* masuk pada satuan kelompok *folklore* yang disampaikan secara lisan. Secara definitif, *folklore* merupakan bagian budaya kolektif, yang diterapkan secara turun temurun [2]. *Folklore* umumnya dikelompokkan dalam tiga jenis yaitu pertama ada *folklore* yang murni lisan, kedua *folklore* campuran yang memiliki sebagian lisan dan bukan lisan, ketiga *folklore* yang bentuknya murni bukan lisan [3]. Maka pengelompokan budaya Mesatua Bali ataupun *satua* (dongeng) termasuk dalam pengelompokan golongan *folklore* yang murni lisan.

Jika diperhatikan *Satua* Bali sejatinya dapat memupuk pengetahuan tentang nilai norma dari suatu budaya. Melalui upaya revitalisasi budaya Mesatua Bali masyarakat ingin memanfaatkan kemajuan teknologi dalam memperkenalkan budaya Mesatua Bali dengan disajikan dalam bentuk visual yaitu cerita bergambar (*cergam*).

Menariknya sebuah cerita bergambar (*cergam*) sangat berpengaruh pada minat baca kalangan anak-anak, dengan tampilan cerita bergambar yang dibuat oleh komunitas Katur Nusantara berusaha membuat gambar menarik guna membangkitkan imajinasi dari *audien* pada rangkaian cerita bergambar.

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 [4]. Oleh sebab itu pada tahap kegemaran membaca paling awal, seorang anak dapat memahami isi bacaan secara lebih mudah melalui cerita bergambar.

Tiap latar memiliki bagian suatu ruang serta waktu yang berbeda, meskipun demikian semua cerita dalam satu latar dapat tergolong dalam tema yang sama. Lapisan latar paling 'bawah' (berarti digambar lebih dulu) terjadi lebih dulu, lapisan berikut kemudian dan seterusnya sampai ke latar muka. Namun bagi manusia prasejarah waktu tidak harus dibaca 'kronologis', bisa dengan *flashback* atau siklus. Tak penting mana yang dibaca duluan dan mana yang belakangan, setelah semua dibaca, tertangkaplah maknanya (*dream times*). Walaupun latar bias berlapis-lapis, tapi semua obyek di suatu latar 'digeser' baik seluruhnya maupun sebagian agar tampak dan bisa diceritakan. Masih banyak bahasa rupa tradisi

lainnya, kesemuanya itu disebut sebagai bahasa rupa tradisi sistem menggambar RWD. Jadi memang sejak semula gambar pendahulu bukanlah dimaksud sebagai suatu karya 'seni' tapi lebih sebagai bahasa rupa, suatu media komunikasi untuk bercerita dan menyampaikan pesan.

2. METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif untuk mendeskripsikan karakteristik bentuk, warna, dan komposisi melalui kajian bahasa rupa mulai cara wimba, isi wimba, serta tata ungkapan dalam maupun luar, berupa gambar dan dokumentasi dari hasil karya cerita bergambar Komunitas Katur Nusantara.

Pada tahun 1980 ilmu Bahasa rupa lahir di Indonesia kemudian berkulminasi pada studi perbandingan Bahasa rupa prasejarah - primitive - tradisional - anak dan Bahasa rupa modern. Dengan ilmu ini kini kita dapat membaca gambar gua prasejarah, primitive, tradisi, anak, walaupun gambar-gambar itu praktis "full" gambar tanpa teks. Karena banyak persamaan Bahasa rupa antaranya, maka disebutkan kesemuanya sebagai gambar "pendahulu". Pada buku Bahasa Rupa digunakan istilah khusus, tentang suatu karya visual maupun gambar bercerita. Bahasa rupa dibagi menjadi dua, pertama Bahasa rupa dengan sistem *Naturalis – Perspektif – Momenopname* (NPM) kemudian yang kedua Bahasa rupa dengan sistem Ruang - Waktu - Datar (RWD) [5]. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif untuk mendeskripsikan karakteristik bentuk, warna dan kreativitas melalui kajian bahasa rupa, berupa gambar dan dokumentasi dari hasil karya cerita bergambar Komunitas Katur Nusantara. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui reduksi dan persiapan data hingga proses penyajian kesimpulan.

Penelitian ini pun berangkat dari ketertarikan peneliti untuk melakukan kajian bahasa rupa budaya mesatua bali dalam cerita bergambar (cergam) yang di buat oleh Komunitas Katur Nusantara. Ada 2 judul cerita bergambar yang di analisis yaitu, Cergam Kecerdasan Kambing & Cergam Siap Selem Teken Meng Kuwuk. Dimana pada masing-masing rangkain cerita bergambar tersebut terdapat beberapa panel

gambar yang dianalisis dengan teori bahasa rupa.

3. PEMBAHASAN

3.1 Bahasa Rupa

Bahasa rupa yang berkembang dan dikenal oleh bangsa Indonesia sekarang kebanyakan bukan bahasa rupa asli Indonesia, tetapi kebanyakan bahasa rupa dari Barat [5], padahal bangsa Indonesia sejak zaman dahulu telah memiliki jenis bahasa rupa yang khas dan tersendiri, yang telah dipergunakan dalam seni rupa tradisi, secara turun temurun.

Secara garis besar jenis-jenis bahasa rupa itu dapat diklasifikasikan berdasarkan bentuk, zaman, dan sifat [6].

A. Berdasarkan Bentuk

Bentuk karya seni rupa ada dua macam, yaitu karya seni rupa dua dimensi (*dwi matra*), dan karya seni rupa tiga dimensi (*tri matra*). Bahasa rupa pun sama yaitu ada bahasa rupa dua dimensi (*dwimatra*), dan bahasa rupa tiga dimensi (*tri matra*).

Dalam rumpun bahasa rupa ini, yang paling kompleks adalah pada media rupa-rungu *dwimatra* dinamis (*moving audio visual media*), misalnya film, tv, *wayang kulit / golek*. Pada gradasi menurun yang berikutnya, bahasa rupa pada gambar media rupa rungu *dwimatra* statis (*still audio visual media*), misalnya slide suara dan wayang beber. Selanjutnya ada bahasa rupa pada gambar seri, misalnya komik dan relief candi. Dan terakhir adalah bahasa rupa gambar tunggal, baik yang benar-benar mandiri sebagai sebuah karya (lukisan, foto, sketsa dll) maupun sebagai bagian dari gambar seri [7].

B. Berdasarkan zaman

Bahasa rupa berdasarkan zaman, terbagi dua kelompok, yaitu bahasa rupa tradisi dan bahasa rupa modern. Bahasa rupa tradisi adalah bahasa rupa yang digunakan dan bersumber dari kelompok karya seni rupa tradisi (patung, relief, lukisan, gambar, bangunan, kerajinan/kria), karya seni rupa gambar anak-anak, gambar manusia dan patung, serta bangunan, kerajinan primitif, dan karya seni rupa pasejarah.

Bahasa rupa tradisional contohnya *wayang batu*, *wayang lontar*, *wayang beber* dan *wayang kulit*. Wayang batu biasanya berupa relief yang terdapat pada bangunan candi.

Relief berbentuk dwimatra, bersifat statis, maka disebut jenis bahasa rupa dwimatra statis tradisional [8].

Bahasa rupa modern adalah bahasa rupa yang digunakan dan bersumber dari karya seni rupa modern (lukisan, gambar, kerajinan /kria, bangunan, desain, gambar poster, periklanan, film, sinetron, dan karya-karya seni rupa modern lainnya). Jenis bahasa rupa ini biasanya berupa lukisan Barat, foto, slide, film layar lebar, tv, video. Jenis tersebut berbentuk dwimatra dan berupa gambar yang tidak bergerak (still picture), maka disebut bahasa rupa dwimatra statis modern. Film, tv, video, mempunyai gambar yang bergerak (dinamis) maka disebut jenis bahasa rupa dinamis modern [8].

C. Berdasarkan Sifat

Klasifikasi berdasarkan sifat terdiri dari bahasa rupa statis dan bahasa rupa dinamis. Bahasa rupa statis adalah bahasa rupa yang bersumber dan digunakan dalam karya-karya visual yang tidak bergerak, sedangkan dinamis adalah yang bersumber dan digunakan dalam karya-karya visual yang bergerak.

Bila suatu kejadian dalam ruang penting untuk diceritakan, maka dibuat gambar 'sinar x', hingga isi ruangan itu kelihatan dan bisa diceritakan. Bila tokoh yang sama digambar beberapa kali (cara kembar), maksudnya tokoh ini bergerak dan berada di aneka tempat dan aneka waktu. Bila pada sebuah gambar ada obyek yang terbolak-balik (cara ruang angkasa), maka pesannya ada sesuatu yang berkeliling (orang prasejarah seperti pula anak mampu 'membaca' gambar obyek yang terbalik tanpa kesulitan. Pada gambar terkadang ada beberapa lapis latar. [7].

Tiap latar memiliki bagian suatu ruang serta waktu yang berbeda, meskipun demikian semua cerita dalam satu latar dapat tergolong dalam tema yang sama. Lapisan latar paling 'bawah' (berarti digambar lebih dulu) terjadi lebih dulu, lapisan berikut kemudian dan seterusnya sampai ke latar muka. Namun bagi manusia prasejarah waktu tidak harus dibaca 'kronologis', bisa dengan flashback atau siklus. Tak penting mana yang dibaca duluan dan mana yang belakangan, setelah semua dibaca, tertangkaplah maknanya (*dream times*). Walaupun latar bisa berlapis-lapis, tapi semua

obyek di suatu latar 'digeser' baik seluruhnya maupun sebagian agar tampak dan bisa diceritakan. Masih banyak bahasa rupa tradisi lainnya, kesemuanya itu disebut sebagai bahasa rupa tradisi sistem menggambar RWD. Jadi memang sejak semula gambar pendahulu bukanlah dimaksud sebagai suatu karya 'seni' tapi lebih sebagai bahasa rupa, suatu media komunikasi untuk bercerita dan menyampaikan pesan.

3.2 Mesatua Bali

Satua Bali sering disampaikan dengan menggunakan bahasa Bali. Perkembangan teknologi membuat anak-anak sudah mulai jarang mendengarkan berbagai cerita-cerita yang dapat membangun kesadaran dan mental mereka. Mesatua Bali menjadi budaya tradisi lisan yang yang dulunya sering dilakukan oleh para orang tua ketika ingin menyampaikan berbagai petuah kepada para anak-anak. Dampak dari adaptasi budaya ini akan berpengaruh pada perilaku anak-anak dalam kesehariannya, ketika para orang tua mampu menyampaikan *satua* (dongeng) dengan gaya bertutur yang baik diterima oleh anak-anak Hal ini akan memperngaruhi mental anak-anak ketika mereka membedakan hal positif maupun hal negatif. [9].

Mengenal istilah kata Mesatua serapan dari kata *satua* (dongeng) merupakan salah satu dari beberapa cerita rakyat yang ada di Bali. Jika dilihat dalam ilmu *folklore*, *satua* masuk pada satuan kelompok *folklore* yang disampaikan secara lisan. *Folklore* merupakan bagian budaya kolektif, yang diterapkan secara turun temurun. Dongeng dikenal sebagai cerita tutur. Cerita menjadi rangkaian peristiwa yang dituturkan.

Dalam pengertiannya dongeng merupakan rekaan dari sebuah cerita atau sering disebut dengan cerita fiksi, contohnya cerita hewan atau tumbuhan dan benda-benda lainnya yang termasuk dalam *fabel*, cerita petualangan, cerita rakyat, cerita asal usul, cerita Mahabharata serta Ramahayana [10]. Tokoh pada suatu dongeng diwujudkan dalam makhluk tidak nyata, yang dapat menyampaikan pesan moral namun dalam sajian hiburan. Dongeng dapat menjadi bahan cerita untuk disampaikan kepada anak-anak. Dongeng dapat disajikan secara lisan maupun

non lisan atau tertulis yang dapat dimanfaatkan sebagai media komunikasi [11].



Gambar 1. Cergam Kecerdasan Kambing
[Sumber: Dokumen Pribadi]

Dalam kajian penelitian ini terdapat 2 judul cerita bergambar yang di analisis yaitu, Cergam Kecerdasan Kambing yang disadur dari dongeng bali berjudul “Kambing Takutin Macan” dan Cergam Siap Selem Tekan Meng Kuwuk yang disadur dari bahasa daerah bali ke bahasa Indonesia kemudian dibuatkan rangkaian

ilustrasi cerita bergambar oleh I Kadek Putra Gunawan. Dimana pada masing-masing rangkain cerita bergambar tersebut terdapat beberapa panel gambar yang dianalisis dengan teori bahasa rupa.



Gambar 2. Cergam Siap Selem Tekan Meng Kuwuk
[Sumber: Dokumen Pribadi]

Peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif untuk mendeskripsikan karakteristik bentuk, warna dan komposisi melalui kajian bahasa rupa mulai cara wimba, isi wimba, serta tata ungkapan dalam maupun luar, berupa gambar dan dokumentasi dari hasil karya cerita bergambar Komunitas Katur Nusantara.

tampak suatu objek mulai dari samping, depan, hingga ukuran besar dan kecil disebut cara wimba, kemudian tahapan cara penyusunan wimba dan cara wimba disebut tata ungkapan dalam bertujuan mengungkap arti dari sebuah gambar. Pada bagian akhir ialah cara memahami dan merangkai peralihan sebuah gambar yang biasa disebut dengan tata ungkapan luar.

Dalam hal ini Isi wimba dimaksudkan sebagai objek yang digambarkan, wujud dari berbagai

4. 3.3 Analisis Bahasa Rupa
 A. Cergam Kecerdasan Kambing



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.

Gambar 3. Panel 9 Cergam Kecerdasan Kambing
 [Sumber: Dokumen Pribadi]

Pada cerita bergambar (cergam) dengan judul Kecerdasan Kambing, dipilih satu panel cerita untuk dianalisis melalui kajian bahasa rupa, yaitu pada panel ke sembilan.

a. Isi Wimba

Cerita Bergambar (cergam) memperlihatkan seekor Harimau dengan empat ekornya yang terikat dengan ekor si Kera dan mengarah ke segala arah. Sang Harimau ini digambar dari kepala sampai kaki, menghadap kedepan, berpostur besar, dengan posisi seakan sedang lari, dengan ekspresi panik dan ketakutan. Dan Kera yang di gambar dari kepala sampai kaki, dengan posisi dan ekspresi yang berbeda-beda, dimana jika dilihat dari arah kanan Kera 1 berada di paling bawah dengan posisi wajahnya yang terbentur di bebatuan, Kera 2 yang digambar di pojok kanan atas memperlihatkan setengah bagian kepalanya yang terbentur di pepohonan, Kera 3 berada di atas harimau yang digambarkan kepala bagian atasnya terbentur di pepohonan, kemudian Kera 4 digambar di pojok kanan atas melayang diantara Kera dan pohon lainnya, dimana seluruh Kera digambarkan ekornya terikat dengan ekor Sang Harimau.

Raut wajah dari Sang Harimau menunjukkan mata murung, alis yang menekuk kebawah, dan mulut terbuka dan menekuk kebawah dalam kondisi panik, dengan adanya juga garis gelembung di atas kepala harimau menggambarkan cipratan keringat. Sedangkan raut wajah si kera Nampak berbeda, adapun 1 raut wajah Kera yang cukup jelas memperlihatkan mata yang terpejam, gigi yang terlihat dengan mulut terbuka dalam kondisi kesakitan.

Pada bagian bawah terdapat teks berupa paragraph yang berisikan, "Kalut sudah pikiran Sang Harimau. Perkataan Si Kera pun tidak lagi ia pedulikan. Tanpa pikir panjang, panik akan keselamatan dirinya, ia pun lari kedalam hutan. Namun, malang nasib Si Kera, Sepanjang pelarian Harimau itu, ia pun harus menderita tertabrak pohon dan bebatuan. Ternyata ekor mereka masih terikat! Tubuh Kera pun dipenuhi luka-luka".

b. Cara Wimba

Cerita Bergambar memperlihatkan Sang Harimau berekor empat yang terikat dengan ekor Kera. Dua kaki depannya mengarah ke

belakang dan bertumpu ke tanah, sedangkan 2 kaki belakangnya melayang mengarah ke depan seperti sedang berlari. Jika dilihat Cerita bergambar ini memakai sudut penglihatan mata manusia kemudian digambarkan, *long shot*. Wimba harimau dan wimba kera digambarkan dengan penglihatan tiga seperempat tampak depan di atas latar belakang suasana hutan yang berwarna. Keseluruhan garis yang dipakai mulai dari garis tebal tipis yang membentuk satuan bidang maupun teks dengan tampilan kesan kesatuan. Memakai teknik ilustrasi digital. Penataan pada peletakan objek memperlihatkan suatu keseimbangan dengan kesan asimetris, antara bidang sebelah kiri dan sebelah kanan memiliki besaran yang berbeda tampilan.

Teks paragraf di bagian bawah ditulis dengan jenis font sans serif. Kedudukan teks yang dimuat tidak sejajar dengan kedudukan visual, atau yang disebut dengan format *center alignment*. Dilihat dari cara tata dan kata bahasa yang digunakan, tidak ada yang menunjukkan kronologi tentang waktu. Dapat diketahui bawah cerita bergambar ini dapat diurutkan dalam membacanya mulai dari bagian kiri menuju arah kanan ataupun sebaliknya. Cara penggabungan teks dan gambar ke dalam menampilkan visual yang spesifik, dengan unsur gambar yang menampilkan lebih banyak informasi dalam cerita bergambar dibandingkan dengan unsur verbal.

c. Tata Ungkapan Dalam

Cerita Bergambar (cergam) ini diunggah di media social instagram akun milik @katurnursanantara (Karya Tuter Nusantara) pada tanggal 05 September 2017 dengan judul "Kecerdikan Kambing" (berbahasa Indonesia) yang telah disadur dari cerita Mesatua Bali yang berjudul "*Kambing Takutin Macan*" (berbahasa Bali). Dari data diatas dapat diketahui pada tahun 2017 Komunitas Katur Nusantara memiliki upaya dalam pelestarian budaya Mesatua Bali dengan menyadur beberapa cerita satua (dongeng) bali kedalam cerita bergambar (cergam)

Penggambaran budaya Mesatua Bali dalam cerita bergambar (cergam), menampilkan Sang Harimau dengan empat ekornya yang terikat dengan 4 ekor Kera. Penggambaran tersebut sebenarnya menunjukkan pergerakan ekor dari

Sang Harimau yang bergerak ketika ia berlari, kemudian empat ekor kera yang digambarkan sejatinya hanyalah satu ekor kera yang digambar empat kali untuk memperlihatkan adegan ketika Si Kera tertabrak di pepohonan

B. Cergam Siap Selem Teken Meng Kuwuk

maupun di bebatuan dikala ekornya masih terikan dengan Sang Harimau.



Alkisah diceritakan I Siap Selem memiliki tujuh ekor anak. Anaknya yang paling kecil belum tumbuh bulu bernama I Doglagan. Sehari-hari I Siap Selem mencari makan sampai ke dalam hutan. Menjelang sore hari I Siap Selem dan anak-anaknya masih di dalam hutan mencari makan.

Gambar 4. Cergam Siap Selem Teken Meng Kuwuk
[Sumber: Dokumen Pribadi]

Pada cerita bergambar (cergam) dengan judul Siap Selem Teken Meng Kuwuk, dipilih satu panel cerita untuk dianalisis melalui kajian bahasa rupa, yaitu pada panel ke dua

a. Isi Wimba

Cerita bergambar (cergam) digambarkan satu Induk ayam dan 7 ekor anak ayam (itik) lainnya. Induk Ayam digambar dari kepala sampai kaki dengan menghadap ke samping kiri, dan digambar paling besar daripada wimba lainnya. Delapan anak ayam yang digambar lebih kecil, dari kepala sampai kaki, dan menghadap ke samping kanan. Dari delapan anak ayam tersebut, ada 1 anak ayam yang memiliki posisi, bentuk, dan warna yang berbeda. Induk ayam digambar dengan mata bulat yang mengarah ke anak ayam, dengan mulut terbuka berada di belakang anak ayam yang memiliki warna yang berbeda, sedangkan tujuh anak ayam lainnya digambarkan dengan mata melihat kepada Induknya.

Di bagian bawah terdapat teks berupa paragraf yang berisikan, "Kemudian langit bergemuruh yang menandakan akan turun hujan. "Anak-anaku, sekarang kita berteduh dulu di rumah itu. Jika sekarang kita pulang pasti akan basah kuyup. Lihat adik kalian, I Doglagan. Dia belum tumbuh bulu, jika kehujanan dia pasti akan menggigil kedinginan". Seperti itu I Siap Selem memberitahu anak-anaknya"

b. Cara Wimba

Wimba Induk Ayam digambarkan lebih besar dari pada anak ayam serta rumah serta hampir menyamai tinggi wimba pohon dibelakangnya yang berwarna. Cara pengambilan gambar pada cergam ini menggunakan pengambilan *long shot* dari penglihatan mata manusia, dengan memakai teknik ilustrasi digital dengan arsiran, dan garis tebal tipis. Penyusunan wimba memperlihatkan keseimbangan *asimetris* yang mengarahkan *audien* melihat gambar mulai dari kanan ke kiri, pendapat ini didasari dengan cara arah gerak melihat wimba yang lebih besar kepada wimba yang lebih kecil, sedangkan cara baca teks dibawahnya dapat dilihat dari kanan ke kiri. Cara penggabungan gambar dan teks dari cerita bergambar ini lebih banyak memuat informasi pada unsur verbal dibandingkan unsur gambar / visualnya.

c. Tata Ungkap Dalam

Cergam ini diunggah di media social instagram akun yang di kelola oleh @katurnursanantara (Karya Tuter Nusantara) pada tanggal 12 Februari 2018 dengan judul "Siap Selem Teken Meng Kuwuk" (berbahasa Bali) yang telah disadur oleh I Kadek Putra Gunawan, salah satu Ilustrator di Kota Denpasar, Bali. Dapat diketahui kembali bahwa hingga tahun 2018 Komunitas Katur Nusantara masih tetap berupaya dalam pelestarian budaya Mesatua Bali dengan menampilkan karya-karya verita bergambar yang disadur dari cerita satua (dongeng) Bali.

Visualisasi bentuk dari cerita bergambar (cergam) diatas, menampilkan Induk Ayam yang besar bersama dengan 7 ekor anaknya dan satu ekor anaknya yang memiliki perbedaan posisi, bentuk dan warna. Penggambaran Induk Ayam yang diperbesar atau digambar lebih besar dibandingkan wimba lainnya bukan untuk menunjukkan ia adalah ayam raksasa, melainkan cara penggambaran diperbesar seperti itu sebenarnya menunjukkan bahwa Induk Ayam ini merupakan wimba yang penting (tokoh utama), dapat dilihat dalam teks yang dimuat ada dialog yang diucapkan oleh Induk Ayam kepada anak-anaknya. Kemudian penentuan posisi, bentuk dan warna pun sangat dibutuhkan untuk membedakan satu kesan anak ayam yang berbeda, dimana dalam cerita bergambar ini ia disebutkan sebagai "I Doglagan" (anak ayam tidak memiliki bulu).

4. KESIMPULAN

Dapat diketahui bahwa Mesatua Bali dibuat dan diwariskan tidak semata-mata hanya untuk sarana hiburan, namun Mesatua Bali merupakan cerita yang diciptakan untuk membangaun kesadaran dari masyarakat.

Dalam penelitian terhadap cerita bergambar dari Komunitas Katur Nusantara dengan judul "Kecerdasan Kambing" dan "Siap Selem Teken Meng Kuwuk" melalui metode pendekatan teori bahasa rupa, dapat diketahui bahwa dari hasil kajian cara wimbanya, isi wimba, tata ungkapan dalam, dan tata ungkapan luar memiliki penerapan symbol, tanda atau bentuk dalam cerita bergambar jauh dari cara penampilan yang rumit.

Kemudian dalam pengemasannya pun, hanya dengan satu bingkai dengan satu unsur visual yang mampu mewakili objek lainnya. Hal ini pun di didukung dengan penetapan unsur verbal dapat membantu audien dalam menggugah imajinasinya ketika melihat, membaca dan mendengar cerita bergambar tersebut.

Dalam cerita bergambar budaya mesatua bali menuntut cara penyampaian tutur cerita secara jelas sesuai dengan ide utama cerita dan dapat dimuat pada keseluruhan objek gambar. Penelitian ini memberi pemahaman baru pada suatu pendekatan pengkajian maupun penciptaan dari suatu ide desain berupa cerita bergambar (cergam), ilustrasi dan komik. Dengan penerapan teori bahasa rupa, selain memperlihatkan gambar yang menarik bagi audien, juga dapat menggugah imajinasi anak-anak dengan memberikan rangkaian cerita mudah dipahami.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Pratama, "TA: Penciptaan Buku Pop-up Mesatua Bali Berjudul 'I Lubdhaka' Dengan Teknik Pull Tab Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Tradisional." Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, 2015.
- [2] I. G. Y. Pratama, "Revitalization Of Mesatua Bali Culture Through The Digital Media," *ARTic*, vol. 3, pp. 135–153, 2019.
- [3] I. Pratama, "Revitalisasi Budaya Mesatua Bali Melalui Media Digital (Kajian Desain Visual)." Universitas Komputer Indonesia, 2019.
- [4] I. G. Y. Pratama, "Aesthetics Study of Mesatua Bali Culture in Digital Media," in *International Conference on Business, Economic, Social Science and Humanities (ICOBEST 2018)*, 2018, pp. 161–166.
- [5] P. Tabrani, *Bahasa rupa*. Kelir, 2005.
- [6] P. Tabrani, "Wimba, asal usul dan peruntukannya," *WIMBA-Jurnal Komun. Vis.*, vol. 1, pp. 1–7, 2009.
- [7] P. Tabrani, "Prinsip-Prinsip Bahasa Rupa," *J. Budaya Nusantara*, vol. 1, no. 2, pp. 173–195, 2018.
- [8] W. Suardana, "Metode Pembelajaran Penelitian dan Penilaian Seni Rupa dari Aspek Cara Wimba," *J. Ilm. Seni Rupa, ISI Denpasar*, vol. 5, no. 1, pp. 1–11, 2006.
- [9] I. G. Y. Pratama, "Efektivitas Media Digital Dalam Perkembangan Budaya Mesatua Bali," in *SENADA (Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur)*, 2020, vol. 3, pp. 82–89.
- [10] J. Hana and S. Psi, "Terapi kecerdasan anak dengan dongeng," *Yogyakarta: Berlian Media*, 2011.
- [11] I. Mahyuddin, "Membedah Mitos-Mitos Budaya Massa: Semiotika atau Sosiologi Tanda, Simbol, dan Representasi karya Roland Barthes." Yogyakarta: PT Jalasutra, 2010.
- [12] I. G. Y. Pratama, "Fenomena Perubahan Dalam Pelestarian Budaya Mesatua Bali," *Besaung J. Seni Desain dan Budaya*, vol. 6, no. 1, pp. 1–7, 2021.