

**CERMAT SEBAGAI STRATEGI DIGITAL DALAM
MELESTARIKAN BUDAYA LOKAL BEDAG BEDAGAN
CERMAT AS A DIGITAL STRATEGY IN PRESERVING
LOCAL
CULTURE BEDAG BEDAGAN**

**Putu Widika Ayudia Manik Apsari, Dewa Ayu Nanda Pratiwi,
Fang Fang Hadi Daniarta**

Email : dewaayunandapratiwi03@gmail.com

Jln. Ratna, tegal Tugu, Gianyar, 80511, Telp/Fax: (0361)943034

ABSTRAK

Bali is a tourist destination that is often visited by local and foreign tourists, especially Gianyar district, which is known as the center of art in Bali, because every village in Gianyar has its own artistic characteristics. For example, the Bedag Bedagan performing art from Manukaya Let Village, Tampaksiring District, Gianyar Regency, Bali. However, unfortunately not many Balinese people know about this performing art. Therefore, by combining aspects of fine arts and performing arts through CERMAT (Digital Illustrated Stories) it can attract people's interest in reading thereby increasing knowledge about culture in Bali. The aim of this scientific work is to find out how interested the younger generation is in local culture and digital picture stories, to find out how digital picture stories can be used as a medium to promote local culture, and to find out the philosophical value of the Bedag Bedagan tradition. The method used in this research is crosssectional and the data collection instrument in this research uses a questionnaire. The result is that 70% of students prefer reading through digital works such as webtoons. So, promoting local culture through digital illustrated stories is the right strategy to introduce local culture to the community, especially the younger generation. In this paper, we chose the local cultural story Bedag Bedagan which will be made into a webtoon because the Bedag Bedagan tradition is not widely known and has an interesting storyline and has philosophical values that can be used as a basis for behavior in everyday life.

Keywords: *Cermat, Bedag Bedagan, Local Culture*

PENDAHULUAN

Bali merupakan destinasi wisata yang kerap dikunjungi oleh wisatawan lokal maupun mancanegara. Selain pesona alamnya yang indah, Bali juga memiliki kesenian serta kebudayaan yang masih berkembang di masyarakat. Kesenian adalah wadah untuk mengekspresikan rasa keindahan dalam diri seniman. Kesenian Bali meliputi seni musik, seni rupa, seni sastra, dan seni pertunjukan (Dewi & Pratama, 2021). Ada beranekaragam kesenian yang dapat kita temukan di masing-masing daerah di Bali.

Kabupaten Gianyar terkenal sebagai pusat kesenian di Bali, karena setiap desa di Gianyar memiliki ciri khas seni mereka masing-masing. Contohnya, seperti seni pertunjukan Bedag Bedagan dari Desa Manukaya Let, Kecamatan Tampaksiring, Kabupaten Gianyar, Bali. Namun, sayangnya belum banyak masyarakat Bali yang mengetahui seni pertunjukan ini. Hal ini disebabkan oleh kurangnya rasa ingin tahu masyarakat akan kekayaan kebudayaan di Bali. Masyarakat terutama kalangan anak muda lebih mudah untuk menerima kebudayaan luar dibandingkan mempelajari kebudayaan mereka sendiri. Cerita-cerita rakyat terdahulu kini mulai ditinggalkan dan kurang diminati. Mereka menganggap bahwa cerita-cerita tersebut terlalu kuno serta membosankan untuk dipelajari sehingga tidak relevan dengan perkembangan zaman saat ini.

Kecenderungan masyarakat yang hidup serba instan menyebabkan pemanfaatan teknologi menjadi solusi yang tepat. Melalui pemanfaatan teknologi digital, seperti aplikasi menggambar digital dapat memudahkan proses pengerjaan karya seni. Dengan menggabungkan aspek seni rupa dan seni pertunjukan melalui *CERMAT* (Cerita Bergambar Digital) dapat menarik minat baca masyarakat sehingga meningkatkan pengetahuan mengenai kebudayaan di Bali. Cerita bergambar digital ini memiliki elemen-elemen yang khas serta perpaduan warna yang memanjakan mata.

Gaya bahasa tidak terkesan kaku yang disesuaikan dengan perkembangan zaman.

CERMAT (Cerita Bergambar Digital) merupakan sebuah inovasi cerita bergambar digital budaya lokal Bali yang dikemas secara *modern*. Maka perlu dikaji lebih lanjut mengenai *CERMAT* sebagai strategi digital dalam melestarikan budaya lokal Bedag Bedagan di Desa Manukaya Let, Tampaksiring.

Dari latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah, yaitu bagaimana cerita bergambar digital bisa dijadikan media dalam mempromosikan seni dan budaya local, bagaimana sejarah dan tradisi Bedag Bedagan di Desa Manukaya Let, Tampaksiring, bagaimana nilai filosofis cerita bergambar digital “*Braya Atut Sampi Idup*” dalam tradisi Bedag Bedagan. Tujuan dari penelitian yang dilakukan, yaitu untuk mengetahui cerita bergambar digital bisa dijadikan media dalam mempromosikan seni dan budaya local, untuk mengetahui sejarah dan tradisi Mabedag-bedagan di Desa Manukaya Let, Tampaksiring, untuk mengetahui nilai filosofis cerita bergambar digital “*Braya Atut Sampi Idup*” dalam tradisi Bedag Bedagan. Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan, yaitu secara teoritis memberikan informasi kepada akademisi mengenai tradisi Bedag Bedagan di Desa Manukaya Let, Tampaksiring, secara praktisi memberikan informasi kepada masyarakat bahwa CERMAT dapat dijadikan media dalam mempromosikan seni dan budaya lokal.

Pengertian cerita menurut KBBI adalah tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal (peristiwa, kejadian, dan sebagainya). Terdapat pula pengertian lain menurut KBBI bahwa cerita merupakan karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman, atau penderitaan orang, baik yang sungguh-sungguh terjadi maupun yang hanya rekaan belaka.

Sedangkan bergambar diambil dari kata gambar yang merupakan sebuah sarana atau segala sesuatu yang diwujudkan dengan cara mengilustrasikan ke dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun konsep pemikiran yang bentuknya bermacam-macam seperti *slide*, *potret*, lukisan, film, *opaque projector*, ataupun strip (Hamalik, 2017:43).

Gambar adalah media yang sering digunakan, gambar dapat dikatakan sebagai bahasa yang umum, atau bahasa yang bisa dimengerti dan dinikmati dimanapun (Sadiman, 2014:23). Sehingga dapat dikatakan bahwa gambar adalah hasil representasi dari objek, konsep, imajinasi, dan ide yang divisualisasikan dalam media dua dimensi agar mudah dipahami oleh orang lain.

Dari kedua pengertian cerita dan gambar dapat disimpulkan bahwa cerita bergambar merupakan sebuah kesatuan cerita disertai dengan gambar-gambar yang berfungsi sebagai penghias atau pendukung cerita, sehingga dapat membantu proses pemahaman terhadap keterkaitan gambar dan isi dari cerita tersebut. Cerita bergambar dapat mempermudah proses penyampaian pesan penulis terhadap pembaca melalui rangsangan visual yang memberikan kesan keunikan dan keindahan warna, gaya, serta konsep ilustrasi gambar menarik.

Di era modern seperti sekarang, cerita bergambar tidak hanya dapat dikemas melalui media cetak seperti buku cerita, buku komik, ataupun majalah, namun dapat dikemas lewat media digital seperti aplikasi ataupun web yang tentunya lebih mudah diakses dan efisien bagi pihak penulis ataupun pembaca dalam mempublikasikan dan mengembangkan inovasi cerita. Adapun manfaat yang

diperoleh melalui

berkembangnya media cerita bergambar digital:

1. Memberikan kemudahan bagi para penulis cerita (*author*) dalam menyalurkan minat dan bakatnya terkait pengembangan cerita melalui wadah atau sarana digital yang efisien, sekaligus dapat menjadi peluang membuka lapangan pekerjaan berbasis digital.

2. Menjadi langkah maju dalam menyuarkan melek teknologi dan meningkatkan budaya literasi digital di kalangan anak muda.
3. Menjadi sarana publikasi, pengembangan, dan pelestarian budaya, tradisi, ataupun cerita rakyat setempat berbasis digital.

Di samping itu, cerita bergambar memiliki kelebihan menurut (Adipta et al., 2016) menyatakan bahwa seseorang menyukai cerita bergambar dikarenakan beberapa hal berikut :

1. Cerita bergambar mampu menarik imajinasi dan rasa ingin tahu seseorang.
2. Cerita bergambar memberikan kemudahan dalam hal membaca dan memahami arti suatu peristiwa lewat visualisasi gambar.
3. Cerita bergambar dapat mengilustrasikan serta memperjelas penggambaran tokoh baik wajah, ekspresi, dan tindakan yang dilakukan.
4. Mempermudah dalam mengidentifikasi permasalahan atau konflik cerita.
5. Warna, garis, dan pola penggambaran dalam cerita bergambar yang cukup sederhana mudah menarik pembaca.

Sehingga cerita bergambar digital dapat menjadi salah satu upaya meningkatkan kemampuan literasi masyarakat baik di kalangan anak-anak maupun remaja sekaligus mempromosikan budaya lokal agar tetap lestari di tengah era globalisasi dan gempuran teknologi saat ini.

Definisi budaya dalam KBBI adalah pikiran, akal, budi, adat istiadat yang sudah menjadi kebiasaan dan sukar untuk diubah. Kata budaya berasal dari bahasa Sanskerta yang menyebutkan bahwa *buddhayah* merupakan bentuk jamak dari kata *buddhi*.

Dalam bahasa Indonesia kata tersebut sering diucapkan sebagai budi yang berarti segala sesuatu atau hal-hal yang berhubungan dengan budi dan akal manusia (Sandi Suwardi Hasan, 2016:14). Sehingga budaya dapat diartikan sebagai segala bentuk gagasan, pemikiran, karya, dan tingkah laku manusia yang lahir dan berkembang serta dilakukan secara terus-menerus, kemudian diturunkan pada generasi selanjutnya. Berdasarkan data yang dikeluarkan oleh Kemendikbudristek tahun 2022, di Indonesia sendiri terdapat 1.728 warisan budaya tak benda sejak tahun 2013-2022 yang terdiri dari yaitu adat istiadat masyarakat, ritus, perayaan, kemahiran, kerajinan tradisional, pengetahuan, kebiasaan, perilaku, seni pertunjukkan tradisi lisan, dan ekspresi. Selain itu terdapat juga 17 warisan budaya yang berstatus warisan bersama.

Mengingat banyaknya jumlah kebudayaan yang ada di Indonesia tentunya harus terus dilakukan upaya pelestarian dan pengenalan agar kebudayaan yang telah menjadi warisan luhur bangsa tidak punah dan kehilangan identitas di era globalisasi saat ini. Seperti penelitian yang telah dilaksanakan oleh Universitas Muhammadiyah Palangkaraya pada tanggal 3 Agustus 2021 menyatakan bahwa salah satu budaya kearifan lokal yaitu membawa *Sasanggan* pada acara perkawinan bagi masyarakat Anjir Serapat telah punah dan digantikan dengan amplop dikarenakan luasnya arus informasi dan ketidakmampuan masyarakat dalam mempertahankan kebudayaan dari pengaruh globalisasi. Terkait hal tersebut masyarakat harus mampu memiliki kesadaran untuk mempertahankan kebudayaan yang telah ada dan menyeleksi kebudayaan luar yang tidak pantas, serta memanfaatkan teknologi yang ada sebagai media pelestarian sehingga eksistensi kebudayaan lokal tetap kukuh di tengah arus globalisasi.

Bedag Bedagan merupakan salah satu tradisi yang ada di Bali, khususnya di Desa Manukaya Let, Kecamatan Tampaksiring, Gianyar. Tradisi *Bedag Bedagan* merupakan tradisi yang disampaikan dengan bentuk seni pementasan dengan lampan parwa berjudul “*Bedag Bedagan*”. Pelaksanaan ini secara rutin dilakuakn pada wuku Dungulan oleh masyarakat Desa Adat Manukaya Let. Peranan dari pementasan mabedag-bedagan ini tiada lain sebagai aplikasi dari “Braya Atut Sampi Idup” yang bermakna bahwa prilaku manusia sebagai mahkluk social adalah saling bersaudara dengan membantu membangun yang baik dan menghilangkan segala keburukan dengan itulah akan lahir sebuah kehidupan yang tentram dan indah.

METODE PENELITIAN

Untuk membuktikan bahwa generasi muda lebih tertarik dengan cerita bergambar digital dalam memahami tradisi atau budaya lokal, seperti Bedag-bedagan yang masih jarang diketahui. Maka, kami melakukan penelitian cross-sectional (pendataan sekali tebas) yang di mana data diperoleh secara spontan di suatu tempat dengan menggunakan metode wawancara dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner yang berisi daftar pertanyaan untuk memperoleh data berupa jawaban-jawaban responden.

Penelitian ini dilakukan di lingkungan SMA Negeri 1 Gianyar dan Desa Manukaya Let, Tampaksiring, Gianyar. Penelitian ini dilakukan 10 Desember 2023 sampai 15 Desember 2023. Adapun objek penelitian adalah mengenai tradisi

Bedagbedagan di Desa Manukaya Let, Tampaksiring. Subjek penelitian adalah siswa SMA Negeri 1 Gianyar yang diambil dengan metode random sampling dan dilibatkan sebagai responden dalam penelitian ini. Data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan narasumber, kuesioner, dan kajian pustaka dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan mencari persentase dari hasil kuesioner yang digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa mengenai budaya lokal, seperti Bedag-bedagan dan tingkat ketertarikan terhadap cerita bergambar digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep kreatif merupakan landasan yang penting dalam perancangan sebuah media, sebuah media yang dilandasi dengan konsep media yang telah diperhitungkan maka akan menghasilkan media dengan kualitas yang lebih maksimal. Didalam perancangan komunikasi visual Cerita Bergambar Digital “Mebedag-bedagan” menggunakan konsep bersinergis dengan warna. Dimana pada setiap elemen gambar akan berkontribusi dengan warna sehingga menghasilkan suatu gambar yang menarik dan memiliki ciri khas pada setiap elemennya. Buku cerita bergambar ini di rancang agar masyarakat pada masa sekarang khususnya generasi muda yang lebih senang menggunakan media digital mampu mengetahui dan memahami nilai- nilai yang terkandung dalam tradisi Mebedag- bedagan.

Dalam perancangan komunikasi visual Cerita Bergambar Digital

“Mebedagbedagan” memiliki dampak terhadap rasa ketertarikan terhadap budaya Mebedag bedagan. Selain itu, narasi pada cerita bergambar digital tersebut berdampak terhadap perubahan pola pikir dan kreatifitas seseorang setelah membaca Cerita

Bergambar

Digital “Mebedag-bedagan” sehingga memberi manfaat daya kembang otak dalam memahami isi cerita dan menemukan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

Strategi kreatif digunakan dalam memperhitungkan aspek – aspek yang diperhatikan dalam perancangan buku cerita bergambar yang berjudul “Mebedag bedagan”. Perancangan ini menysasar pada target audience dengan segmentasi usia usia berkisar 7-40 tahun, sehingga ditawarkan konten narasi visual yang kisahnya menceritakan tentang kehidupan yang akur dan damai antar sesama makhluk hidup.

Sikap tersebut direpresentasikan pada kisah “Mebedag bedagan” saat I Kaki dengan I Bedag saling bermaaf maafan setelah perseteruan hebat agar menghasilkan kehidupan yang akur dan damai. pesan-pesan positif yang terkandung diharapkan nantinya dapat mengembangkan karakter seseorang dan juga sebagai bahan bacaan yang memiliki pengetahuan tentang cerita asli rakyat bali. Dari perancangan komunikasi visual Cerita

Bergambar Digital “Mebedag-bedagan” tersebut, diharapkan juga agar mereka mengenal dan lebih tertarik untuk mendalami cerita atau budaya bali bahkan diharapkan agar dapat menggali budaya bali lainnya yang sudah pudar dan tidak banyak diketahui oleh masyarakat agar dapat dikenal oleh masyarakat di kancah internasional melalui cerita bergambar digital.

Budaya lokal merupakan suatu unsur yang lahir dari dorongan spiritual masyarakat dan ritus-ritus lokal secara rohani dan material sangat penting bagi kehidupan sosial suatu lingkungan masyarakat desa. Budaya lokal dapat berupa hasil seni, tradisi, pola pikir atau hukum adat, Indonesia terdiri dari 38 provinsi, setiap daerah tersebut memiliki berbagai jenis kebudayaan yang berbeda-beda, jumlah budaya yang ada di negara Indonesia ini kurang lebih sebanyak 7.241 karya budaya sehingga Indonesia dikenal sebagai negara yang memiliki banyak kekayaan budaya yang beragam bentuknya. Kebudayaan tersebut merupakan aset yang paling berharga karena merupakan identitas masyarakat sebagai sebuah komunitas yang membedakannya dengan wilayah lain. Namun Identitas tersebut dewasa ini telah mulai kabur, dan terkikis oleh perkembangan teknologi.

Perkembangan teknologi merupakan sebuah hasil dari berkembangnya ilmu pengetahuan yang terjadi dalam dunia pendidikan dari masa ke masa. Perkembangan teknologi ini membawa perubahan yang sangat besar dalam tatanan kehidupan. Sangat banyak dampak negatif dan dampak positif dari adanya perkembangan teknologi ini.

Dampak positif perkembangan teknologi, antara lain:

1. Membuat masyarakat mudah dalam mencari informasi yang dibutuhkan
2. Membuat masyarakat mudah dalam berinteraksi secara global
3. Membuat masyarakat mudah dalam menciptakan atau membuka lapangan pekerjaan juga membuat masyarakat mudah dalam mengembangkan jiwa kewirausahaan

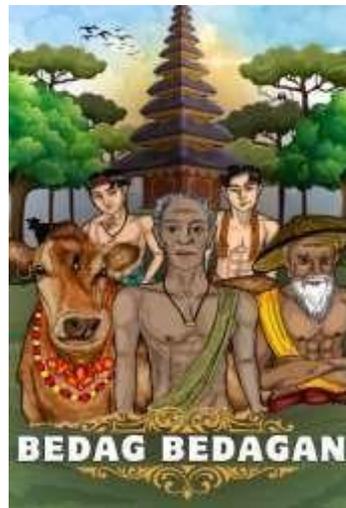
4. Membuat masyarakat mudah dalam mengerjakan dan menyelesaikan tugas sehari-hari dengan dibantu oleh teknologi yang selalu berkembang

Sedangkan dampak negatif dari perkembangan teknologi, sebagai berikut:

1. Mereduksi nilai-nilai budaya
2. Lunturnya Seni dan Budaya lokal
3. Membuat kejahatan di dunia maya semakin banyak

Dampak dari perkembangan teknologi yang paling sering ditemukan yaitu lunturnya seni dan budaya lokal. Masyarakat khususnya generasi muda yang cenderung lebih tertarik dengan gadget membuat seni dan budaya lokal semakin pudar dan tidak diminati. Bahkan menurut data setidaknya ada 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia merupakan pengguna internet, dan media digital saat ini menjadi pilihan utama saluran komunikasi yang mereka gunakan. Namun dengan adanya fakta tersebut tentunya menjadi peluang bagi kita dalam memperkenalkan budaya lokal kepada masyarakat khususnya generasi muda. Think globally and act locally merupakan sebuah kalimat yang pantas atau kalimat yang cocok digunakan saat ini. Think globally and act locally yaitu berpikir secara global dan bertindak secara lokal, kutipan ini sangat cocok dalam demi Upaya memperkenalkan dan melestarikan kebudayaan yang ada. Maksudnya yaitu Perkembangan zaman yang ada merupakan suatu proses perkembangan ilmu pengetahuan yang ada dan tentunya kita juga harus berpikir secara global untuk melestarikan budaya lokal yang ada. Dengan mengkolaborasikan teknologi dengan budaya yang ada merupakan salah satu solusi yang tepat untuk dapat memperkenalkan budaya lokal di era saat ini. Salah satu contohnya yaitu dengan Cerita Bergambar Digital seperti *Webtoon*. Cerita bergambar digital merupakan sebuah

penerapan dari suatu ide yang dituangkan dalam suatu cerita bergambar yang dikemas secara digital dengan penerapan dari suatu cerita asli nusantara.



Gambar 1. Desain Cerita Bergambar Digital Line Webtoon

(Sumber: karya penulis)

Bedag Bedagan merupakan salah satu tradisi yang ada di Bali, khususnya di Desa Manukaya Let, Kecamatan Tampaksiring, Gianyar. Tradisi mabedag-bedagan merupakan tradisi yang disampaikan dengan bentuk seni pementasan dengan lampan parwa berjudul “Bedag Bedagan”.



Gambar 2. Tradisi Bedag Bedagan di Desa Manukaya Let Tampaksiring

(Sumber:

https://www.instagram.com/jagat_manukaya_let?igsh=ZnVwNmQxZDNuMnd2)

Menceritakan mengenai seekor sapi yang dipelihara oleh seorang I Kaki(kakek) dibiarkan berkeliaran sehingga merusak lading seseorang yang bernama Bedag. Karena marah ladangnya rusak akhirnya Bedag melukai sapi tersebut. Kaki yang melihat sapinya terlupakan segera menghampiri Bedag namun Bedag tidak mengakui perbuatannya hingga menimbulkan perkelahian. Setelah itu, cucu cucu I Kaki memanggil Balian (orang suci) untuk menyembuhkan sapi tersebut dan beliau berkata bahwa jika ingin sapi tersebut pulih maka I Kaki dan Bedag harus berdamai dan mengikhlaskan apa yang telah terjadinya. Saat setelah mereka berdamai, ajaibnya sapi tersebut kembali pulih dan dari sanalah lahir kalimat “Braya Atut Sampi Idup”.Pementasan Mebedag bedagan diperankan oleh masyarakat, mulai dari anakanak sampai dewasa di daerah Desa Adat Manukaya Let. Pementasan ini memerlukan 6 orang pemuda untuk mundut Ida Bhatara Mas, 6 orang yang menarikan Jauk, seseorang yang memerankan kaki-kaki, seorang pemeran dadong-dadongan, satu orang memerankan Bedag-Bedagan, seorang Balian dan dua parekannya, serta seorang lagi untuk Gandrung. Pementasan ini pula di laksanakan di sepanjang daerah Desa Adat Manukaya Let, Tampaksiring. Kegiatan pementasan dilakukan dengan beberapa tahapan meliputi sesolahan (tarian) Ida Bhatara Mas, yang selanjutnya dengan Kakikakian, dadong-dadongan, Balian, Gandrung, Bedag-bedagan, dan Jauk.

Pelaksanaan ini secara rutin dilakuakn pada wuku Dungulan oleh masyarakat Desa Adat Manukaya Let. Peranan dari pementasan mabedag-bedagan ini tiada lain sebagai aplikasi dari “Braya Atut Sampi Idup” yang bermakna bahwa prilaku manusia sebagai makhluk social adalah saling bersaudara dengan membantu membangun yang baik dan

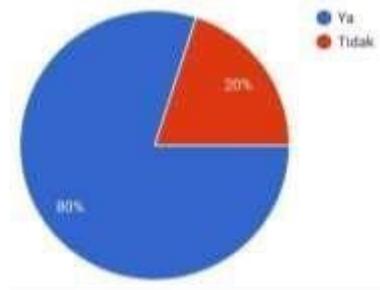
menghilangkan segala keburukan dengan itulah akan lahir sebuah kehidupan yang tentram dan indah.

Filosofis berasal dari kata filsafat yang berarti pandangan hidup seseorang atau sekelompok orang yang merupakan konsep dasar mengenai kehidupan yang dicitacitakan. Filsafat juga diartikan sebagai suatu sikap seseorang yang sadar dan dewasa dalam memikirkan segala sesuatu secara mendalam dan ingin melihat dari segi yang luas dan menyeluruh dengan segala hubungan. Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai-nilai filosofis adalah suatu keyakinan mengenai cara bertingkah laku dan tujuan akhir yang diinginkan individu, dan digunakan sebagai prinsip atau standar dalam hidup yang terdapat dalam pandangan hidup seseorang atau sekelompok orang yang merupakan konsep dasar mengenai kehidupan yang dicitacitakan. Pada tradisi mebedag bedagan kalimat “Braya Atut Sampi Idup” memiliki nilai yang dapat dijadikan pedoman. Seperti yang kita tahu, arti dari kalimat tersebut adalah saling bersaudara dengan membantu membangun yang baik dan menghilangkan segala keburukan dengan itulah akan lahir sebuah kehidupan yang tentram dan indah.



Diagram 4.1 Pengetahuan Siswa

Diagram 4.2
Budaya Lokal Bali
Calonarang



Pengetahuan Siswa tentang
Cerita Rakyat

Diagram 4.3 Pengetahuan Siswa
tentang Budaya Bedag Bedagan

Dari diagram kuisisioner yang telah dilampirkan, kita dapat mengetahui bahwa jumlah siswa yang mengetahui budaya lokal khususnya di Bali tergolong cukup banyak. Namun, kebanyakan siswa lebih mengetahui budaya lokal yang sudah terkenal adanya seperti Calonarang terlebih tradisi Calonarang ini telah banyak dijadikan komik, buku cerita ataupun *story telling*. Sedangkan budaya lokal lain yang masih jarang bahkan belum ada yang menjadikan buku cerita ataupun komik seperti Bedag Bedagan dari Desa Manukaya Let Tampaksiring ini masih tergolong sedikit yang mengetahuinya.

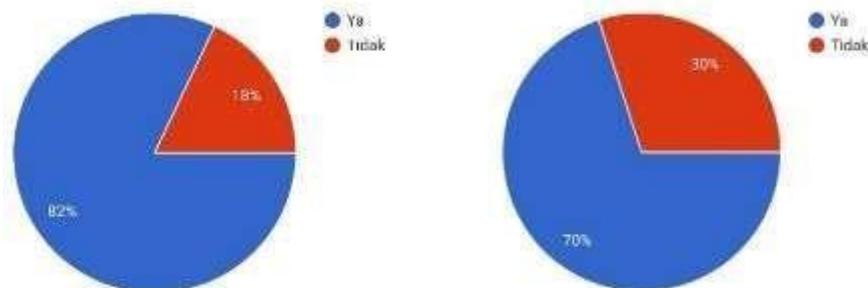


Diagram 4.4 Minat Siswa terhadap Buku Cerita Bergambar daripada Tanpa Gambar

Diagram 4.5 Minat Siswa terhadap Cerita Digital (*Webtoon*) daripada Buku Cerita

Memperkenalkan budaya lokal melalui cerita memang menarik dan lebih efektif untuk memperkenalkan budaya tersebut kepada generasi muda. Namun biasanya penyajian budaya lokal dalam cerita terkadang membosankan karena hanya melalui mulut ke mulut atau ditulis tanpa adanya visualisasi. Dibuktikan pada diagram 4.4, terdapat banyak siswa yang lebih suka cerita bergambar dibandingkan tanpa gambar hal tersebut sesuai dengan kelebihan dari cerita bergambar itu sendiri dimana cerita bergambar mampu menarik imajinasi dan rasa ingin tahu seseorang, memberikan kemudahan dalam hal membaca dan memahami arti suatu peristiwa lewat visualisasi gambar. Pada era digital seperti saat ini peluang memperkenalkan budaya lokal melalui internet sangat besar. Diagram 4.5 menyatakan bahwa 70% siswa lebih senang membaca melalui karya digital seperti *webtoon*. Sehingga mempromosikan budaya lokal melalui cerita bergambar digital adalah suatu strategi yang tepat untuk memperkenalkan budaya lokal kepada masyarakat khususnya generasi muda.

SIMPULAN DAN SARAN

Sesuai dengan hasil kuisioner didapatkan bahwa sebanyak 82% siswa lebih suka cerita bergambar dibandingkan tanpa gambar dan 70% siswa lebih menyukai membaca melalui karya digital seperti *webtoon*. Sehingga mempromosikan budaya lokal melalui cerita bergambar digital adalah suatu strategi yang tepat untuk memperkenalkan budaya

lokal kepada masyarakat khususnya generasi muda. Dalam karya tulis ini, kita memilih cerita budaya lokal Bedag Bedagan yang akan dijadikan *webtoon* karena tradisi Bedag Bedagan belum banyak diketahui dan memiliki alur cerita menarik serta memiliki nilai filosofi yang dapat dijadikan landasan dalam berperilaku di kehidupan sehari – hari.

Disarankan bagi peneliti lain agar menggali lebih dalam mengenai budaya lokal yang belum banyak diketahui oleh masyarakat khususnya generasi milenial yang dapat dijadikan sebuah karya digital. Disarankan kepada masyarakat agar mempertahankan budaya lokal yang ada sehingga dapat diperkenalkan ke generasi muda dan ke kancah internasional melalui sosial media. Disarankan kepada pemerintah agar mendukung pelestarian budaya lokal melalui ajang lomba sehingga tidak punah dan generasi muda memiliki motivasi untuk lebih mengenal dan mempertahankan budaya lokal.

REFERENSI

- Darlan, S., & Ilham, I. (2021). Punahnya Kearifan Lokal Budaya Membawa Sasanggan Pada Acara Perkawinan Bagi Masyarakat Anjir Serapat. *Anterior Jurnal*, 20(3), 116-120.
- Denny, M. P., Mutiaz, I. R., & Sriwarno, A. B. (2013). Transformasi Cara Penuturan Cerita dalam Bentuk Aplikasi Digital Storytelling sebagai Media Pengenalan Kembali Legenda “Calon Arang”. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 15(1), 1-12.
- Fahyuni, E. F., & Bandonno, A. (2015). Pengembangan media cerita bergambar sebagai upaya meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar. *Halaqa*, 14(1), 75-89.
- Leonita, I. G. A. A. N., Pramesti, A. S. I., Vlbayanti, A. I. C., Laure, E. A. F., & Dewi, N. L. Y. STRATEGI BRANDING BUDAYA PARIWISATA 4.0 MELALUI DIGITAL TOURISM DI KABUPATEN GIANYAR. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 6(1), 53-66.
- Masruro, L., & Gunansyah G. (2018). Penggunaan Media Cerita Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi IPS Kelas III SD YPI Darussalam CermeGresik. *JPGSD*, 6(2), 190-208.

- Putra, A. A. G. A. S., Swandi, I. W., & Julianto, I. N. L. (2021). Perancangan Buku Digital Bergambar Sebagai Upaya Pelestarian Tari Leko Desa Kukuh Kerambitan Tabanan. *Jurnal Nawala Visual*, 3(2), 60-67.
- Ramadi, I. G. N. D., Ray, D. A. T., & Kondra, I. W. (2021). Visualisasi Tradisi BedagBedagan Di Desa Adat Manukaya Let Tampaksiring Gianyar Bali Dalam Penciptaan Seni Lukis. *CITAKARA Jurnal Penciptaan dan Pengkajian Seni Murni*, 1(2), 42-46.
- Ramadhani, S. P., & Wulandari, A. A. (2021). Pengembangan Buku Siswa Digital Buku Cerita Bergambar Subtema 2 Untuk Siswa Kelas V SDN Kalibata 11 Pagi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 1-12.
- Rizkiyah, P. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kecakapan Literasi Digital Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(1), 115-133.
- Wiranatha, I. K. A. W., Narulita, E. T., & Wirawan, I. G. N. (2020). Perancangan Cerita Bergambar Digital Untuk Sosialisasi “Aci Tulak Tunggul” Di MengwiBadung. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 1(01), 67-76.

Narasumber:

Dewa Aji Mangku, selaku pemangku Desa Adat Manukaya Let

Kadek Adi Radhitya, selaku tokoh Masyarakat

I Made Mawi Arnata, selaku Bendesa Adat Manukaya Manukaya Let

**DAFTAR LAMPIRAN Lampiran data kuisioner 50 siswa SMA Negeri 1
Gianyar**

Nama Lengkap	Kelas	Pertanyaan 1	Pertanyaan 2	Pertanyaan 3	Pertanyaan 4	Pertanyaan 5
Dewa Ayu Fillia Amanda Putri	XI B1	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya
I Kadek Adi Radhitya	XI B5	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
dewa ayu citra pradnya putri	XI B5	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya
I Dewa Ayu Evania Paramitha	XI B3	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya
Ni Gusti Ayu Mirah Paramitha	XI C	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak
Putu Galuh Kesya	XIA	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya
Dewa Ayu Dwi Pradnya Paramita	XI C	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak
Ni Wayan Septiana Astari	XI B1	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya
Putu Pradnya Cahyani	XI C	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya
Ni Putu Nadya Maharani	XI E	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya
Ni Putu Nidia Sariani	XI B3	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya
Ni Made Febriyanti Pasma Putri	XI A	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya

Ni Kadek Ari Nandhini Wiadnyana	XI B2	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak
Richard Dharmaputra Thedja	XI A	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak
Pande Made Satya Wiguna	XI B1	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
I Putu Deva Widiatama	XI E	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya
Putu Witharsa	XI D2	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak
I Gusti Bagus Nugraha Putra Wicaksana	XI E	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak

Anak Agung Ayu Pradnya Pramiswari	XI B1	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya
Putu Ilham	XI B4	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak
Dewa Ayu Dyah Pradnya Dhipaswari	XIB1	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak
KADEK RAHAYU PRADNYANI	XI E	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya
MUHAMMAD DARIS TAMA ARYAPUTRA	XI D1	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya
Ni Made Gadistya Pramesty Dewi	XI D2	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya
Dewa Ayu Putri Anggitaswari	XI B2	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya
Pande Gede Antakusuma	XI E	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya
Anak Agung Istri Ratih Setyawati	XI E	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya
Ni Putu Sintya Kumala Niti	XI E	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya

Ni Putu Milan Adelia Mawarni	XI B3	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya
Dewa Gede Agung Paramartha	XI E	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya
I Made Gangga Satya Putra	XI B6	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak
Putri Anjani	XI B2	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya
Putu Ayu Della Sandra	XI C	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak
Gusti Ayu Dwiva Dewani	XI D1	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
I Putu Adi Supiarta	XI E	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya
I Gusti Ayu Sri Hanisa Ratni Asih	XI B5	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya
Reffi Callista Hindargo	XI E	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak
Dewa Gede Rama Pariutama	XI D1	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya
Dewa Ayu Dwi Pradnya Paramita	XI C	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak
Sang Ayu Nyoman Diva Mesiyani	XI B1	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya
Ni Putu Beby T Tresna Dewi	XI A	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya
I Dewa Gede Agung Satya Rahadi Putra	XI B7	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya
Dina Widyaningrum	X7	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak
Tiara Kesiya Pebrina	X5	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak
Jaesica Azmi Putri	X8	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak
I Kadek Rama Lejati Putra	XIB7	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya

Ida Ayu Putu Widhi Astuti	XI B7	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya
Evan Arya	XI C	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak
Dewa Gede Tisna Dwi Juliana	XI B7	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya
Revina Adinda Dwi Sari	X9	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak

Keterangan:

Pertanyaan 1: Apakah anda mengetahui mengenai cerita budaya lokal Mebedagbedagan yang berasal dari Desa Manukaya Let Tampaksiring?

Pertanyaan 2: Apakah anda mengetahui mengenai cerita rakyat Calonarang yang berasal dari Bali?

Pertanyaan 3: Apakah anda lebih suka membaca buku cerita bergambar daripada tanpa gambar?

Pertanyaan 4: Apakah anda lebih sering membaca cerita dalam bentuk karya digital seperti webtoon?

Pertanyaan 5: Apakah anda banyak mengetahui cerita mengenai budaya lokal khususnya di Bali?