

EFEKTIVITAS MEDIA DIGITAL DALAM PERKEMBANGAN BUDAYA MESATUA BALI

I Gede Yudha Pratama ¹⁾, Tia Syafitri ²⁾

^{1), 2)} Sekolah Tinggi Desain Bali

yudha.pratama@std-bali.ac.id

ABSTRACT

The purpose this study was to determine the effectiveness of digital media in the design phenomenon of Balinese Mesatua Culture which was originally known as oral culture is now beginning to develop and is known as visual culture in picture stories. In meeting the needs of the data as material from this study, qualitative research methods are used, namely by conducting interviews, observations, and documentation. Observation of objects in digital media is guided by an aesthetic study of the phenomenon of making a object. Bali's Mesatua culture which is now beginning to develop in digital media has become a product that pays attention to the contents of its practical utility functions along with efficient and effective rules by orienting the appearance of attractive designs in the visual display of pictorial stories. An interesting display of a picture story is very influential on the visual that can deliver the imagination of the audience, especially children as connoisseurs of picture stories. The results of this study can be seen from the influence of nine aspects of the guide in the design phenomena consisting of material, tools, energy, socio spiritual culture, psycho, bio physics, status symbols, artistic, and practical functions of utility, on a display of visual design in the future now that is loaded through digital media tends to arouse the imagination of the audience by orienting towards a charge that is both efficient and effective.

Keywords: Digital Media, Design Phenomenon, Estetika, Bali's Mesatua Culture.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media digital dalam fenomena desain dari Budaya Mesatua Bali (mendongeng) yang pada mulanya dikenal sebagai budaya lisan kini mulai berkembang dan dikenal sebagai budaya visual dalam cerita bergambar. Dalam memenuhi kebutuhan data sebagai bahan dari penelitian ini, maka digunakan metode penelitian kualitatif yaitu dengan melakukan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Pengamatan objek dalam media digital berpedoman pada suatu kajian estetika fenomena membenda suatu objek. Budaya Mesatua Bali yang kini mulai berkembang dalam media digital menjadi suatu produk yang sangat memperhatikan muatan yang bersifat fungsi praktis utiliternya beserta kaidah-kaidah efisien dan efektif dengan berorientasi pada tampilan desain yang menarik dalam tampilan visual cerita bergambar. Tampilan yang menarik dari cerita bergambar sangat berpengaruh pada visual yang dapat menghantarkan imajinasi para audiens khususnya anak-anak sebagai penikmat cerita bergambar. Hasil dari penelitian ini dapat diketahui dengan adanya pengaruh dari sembilan aspek pemandu dalam fenomena desain yang terdiri dari material, tools, energy, socio culture spiritual, psycho, bio physics, status symbol, artistic, dan fungsi praktis utiliter, terhadap suatu tampilan desain visual masa kini yang dimuat melalui media digital cenderung menggugah imajinasi penikmatnya dengan berorientasi ke arah muatan yang bersifat efisien dan efektif.

Kata Kunci: Media Digital, Fenomena Desain, Estetika, Budaya Mesatua Bali.

PENDAHULUAN

Surutnya budaya Mesatua (mendongeng) di Bali membuat tradisi Mesatua dalam masyarakat Bali hampir punah. Mesatua Bali merupakan tradisi mendongeng yang dilakukan para orang tua pada anaknya. Hal ini membuat hilangnya budaya tradisonal yang memiliki nilai-nilai budaya yang sangat penting bagi anak-anak. Namun, dengan adanya upaya pelestarian budaya tradisonal, Mesatua Bali mulai dikenalkan kembali seiring dengan berkembangnya media digital. Dimana awal mulanya budaya Mesatua Bali dikenal sebagai budaya lisan (audio) sekarang mulai dikenal sebagai budaya audio visual yang di tuangkan kedalam media digital dengan cerita gambar yang menarik bagi anak-anak. Melestarikan budaya tradisonal bukan hanya semata-mata menjadi kepentingan dan tanggungjawab pemerintah, namun juga kewajiban semua lapisan masyarakat. Dan budaya adalah suatu warisan dari leluhur atau nenek moyang kita yang tidak ternilai harganya. Pemahaman umum mengenai 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. Media digital, menghadapi tantangan atas konsep transparansi realisme. Dalam hal ini media digital yang terkait ialah media sosial Instagram yang menghadirkan dunia dan wilayah alternatif dimana pengunjung diposisikan bukan sebagai penonton saja, namun juga sebagai agen aktif yang terlibat dalam dialog artistik. Artinya karya-karya yang hadir di media sosial instagram mendorong pengunjung memiliki keterlibatan dalam proses kreatif yang mereka hadirkan, baik dengan memberikan suara, komentar, dukungan atau kritik. Penelitian ini tidak terlepas dari penelitian terdahulu, adapun penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya berjudul penciptaan buku pop-up Mesatua Bali berjudul "I Lubdhaka" dengan teknik pull tab sebagai upaya pelestarian budaya tradisonal telah berhasil dalam pengenalan budaya Mesatua Bali kembali (Pratama:2015). Kemudian untuk melanjutkan penelitian peneliti sebelumnya mengenai pengenalan dan upaya pelestarian budaya tradisonal melalui kajian efektivitas media digital dalam perkembangan budaya Mesatua Bali. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas media digital dalam fenomena desain dari Budaya Mesatua Bali yang pada mulanya dikenal sebagai budaya lisan dan kini berkembang menjadi budaya visual dalam cerita bergambar.

METODE PENELITIAN

Lokasi penelitian ini di lakukan di Pulau Bali. Adapun objek dalam penelitian ini adalah budaya Mesatua Bali (mendongeng) yang saat ini sangat jarang dikenal dan diketahui oleh masyarakat Bali khususnya anak-anak. Pada awalnya budaya Mesatua Bali dikenal sebagai budaya lisan (audio) sekarang mulai dikenal sebagai budaya audio visual yang di tuangkan kedalam media digital dengan cerita bergambar yang menarik bagi anak-anak. Upaya ini dilakukan oleh Komunitas Katur Nusantara yang beralamat di Kota Denpasar. Salah satu cerita gambar yang mengangkat cerita dari Mesatua Bali yang dibuat pada tahun 2017 yang di pilih sebagai objek dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif Metode ini digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah. Sedangkan teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Pendekatan wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akurat secara langsung. Berdasarkan wawancara dan observasi yang telah dilakukan di Kantor Dinas Kebudayaan Provinsi Bali pada tanggal 03 Desember 2015 kepada I Putu Sedana yang merupakan Kepala Bagian Pelestarian dan Pengembangan Seni Dinas Kebudayaan Provinsi Bali. Wawancara dilakukan pada pukul 10.00 WITA, yang menjelaskan mengenai perkembangan Mesatua Bali. Sesungguhnya Mesatua Bali merupakan suatu tradisi yang sudah sejak lama di terapkan oleh masyarakat di Pulau Dewata. Wawancara dan observasi juga dilakukan dengan I Gusti Made Agus Susana,

selaku tokoh budayawan yang mendalami tentang Mesatua Bali, pada tanggal 05 Desember 2015 pada pukul 15.00 WITA, beliau memaparkan bahwa budaya Mesatua Bali dulunya merupakan suatu tradisi rutinitas yang dilakukan oleh para orang tua atau kakek maupun nenek kepada putra-putri atau cucunya yang biasanya dilakukan untuk menghantarkan tidur anak-anak. Adapun responden yang dilakukan dimulai pada tahun 2017 hingga sekarang pada Komunitas yang merupakan komunitas kumpulan dari para ilustrator yang ikut serta pada upaya pengembangan dan pelestarian budaya Mesatua Bali dengan berlokasi di Denpasar, Bali. Melalui pendekatan kualitatif, harapannya dengan menggunakan metode ini sebagai pemandu agar penelitian ini dapat fokus sesuai dengan fakta di lapangan dan data yang didapatkan bisa sesuai dan mampu sebagai bahan pendukung pada kajian estetika budaya Mesatua Bali dalam media digital. Analisis data pada penelitian ini bersifat induktif/kualitatif berdasarkan fakta-fakta yang ditemukan di lapangan dan kemudian dikonstruksikan menjadi hipotesis atau teori. Hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

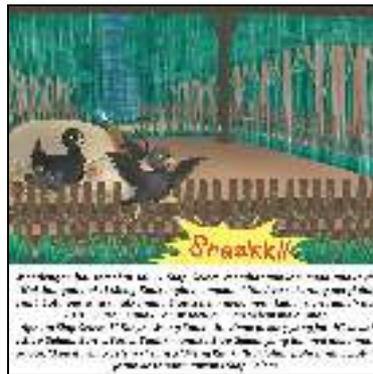
HASIL DAN PEMBAHASAN

Punahnya tradisi Mesatua (mendongeng) di Bali membuat hilangnya budaya tradisonal yang memiliki nilai-nilai budaya yang sangat penting bagi anak-anak. Dimana budaya dalam suatu bangsa merupakan sebuah harta yang tidak ternilai harganya, tanpa adanya budaya suatu bangsa akan dipandang rendah oleh bangsa lain. Dan budaya adalah suatu warisan dari leluhur atau nenek moyang kita yang tidak ternilai harganya. Melestarikan budaya tradisional bukan hanya semata-mata menjadi kepentingan dan tanggungjawab pemerintah, namun juga kewajiban semua lapisan masyarakat. Pentingnya mempertahankan budaya yang ada, karena mulai masuknya budaya-budaya asing yang masuk ke Indonesia. Kurangnya filterisasi terhadap budaya asing yang masuk ke Indonesia membuat budaya yang ada di Indonesia mulai luntur. Upaya yang dilakukan oleh Komunitas Katur Nusantara menjadai upaya pelestarian budaya tradisional. Karena, budaya 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. Sejatinya dalam Mesatua Bali banyak terkandung nilai-nilai budaya yang sangat tinggi mutunnya dan berlaku universal. Salah satu nilai budaya itu adalah perilaku positif di dalam usaha melestarikan lingkungan hidup seperti yang diamanatkan Pancasila. Dari beberapa karya Cerita Gambar yang di buat oleh Komunitas Katur Nusantara penulis memilihi salah satu cerita Mesatua Bali denagn judul Siap Selem Teken Meng Kuuk. Menurut penulis, karya ini lebih memiliki cerita dengan versi yang lebih lengkap dari pada karya lainnya yang dibuat oleh Komunitas Katur Nusantara.



Gambar 1. Sampul Cerita Bergambar
 Sumber: www.instagram.com/katurnusantara

Pada Gambar 1 disajikan salah satu cerita yang diambil dari budaya Mesatua Bali yang berjudul “Siap Selem teken Meng Kuuk”, cerita tersebut di sadur oleh I Kadek Putra Gunawan kedalam sebuah media digital cerita bergambar yang di aplikasikan bersama dengan komunitas karya & tutur Nusantara. Pada cover digambarkan seluruh karakter yang terlibat di dalam ceritanya, mulai dari Siap Selem (Ayam Hitam), anak dari Siap Selem yang memiliki bulu berwarna hitam dan ada juga yang tidak berbulu di beri nama Doglagan, berserta beberapa ekor kucing yang terlibat dalam cerita ini dengan sebutan *Meng Kuuk* (Kucing Nakal). Tampilan visual dari masing-masing karakter memiliki tampilan visual tersendiri. Ukuran dan tampilan karakter memberikan kemudahan bagi para audiens untuk mengenali masing-masing karakter yang terdapat didalam cerita. Unsur warna yang dituangkan pada setiap karakter juga semakin menambah kesan yang menarik ketika kali pertama melihatnya. Namun, pemilihan warna pada karakter *Siap Selem* (ayam hitam) yang harus berwarna hitam didalam visual ini terlihat berwarna abu-abu gelap, begitu juga pemberian warna pada karakter *I Doglagan* (ayam tidak berbulu) di berikan warna coklat yang seharusnya karakter tersebut ditampilkan sebagai anak ayam yang tidak memiliki bulu. Unsur rupa pada dasarnya sama atau serupa, tetapi beraneka bentuk, warna, dan ukurannya. Penerapan dalam tampilan visual ini antara lain peragamaan nada warna dengan variasi nada warna analogus dan subjek tokoh pada setiap halaman yang menghasilkan kesatuan yang menarik dan selaras maupun serasi. Kesatuan warna dapat diperoleh jika warna-warna yang digunakan, yaitu hubungan kesamaan dan hubungan kemiripan dari warna yang digunakan. Untuk memperoleh keserasian warna diperlukan proporsi warna yang tepat.



Gambar 2. Salah Satu Halaman Cerita Bergambar
 Sumber: www.instagram.com/katurnusantara

Gambar 2 merupakan halaman keempat setelah sampul pada cerita “Siap Selem teken Meng Kuuk”. Pada pembuatan karya ini ditunjukkan bahwa prinsip kesatuan di terapkan sebagai penggabungan elemen yang saling mendukung antara gambar dan teks sehingga diperoleh titik fokus yang dituju. Pemanfaatan element teks atau tipografi di terapkan kedalam tampilan visual, begitu juga dengan halaman lainnya yang memanfaatkan teks sebagai media pendukung untuk memperkuat penyampaian dari sebuah tampilan visual cerita. Pada karya di atas memilih 2 jenis font yang digunakan pada cover menerapkan jenis font script dan jenis font sans serif yang di terapkan pada setiap halaman. Jenis font script pada karya ini menyerupai huruf dari goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas maupun pensil tajam dan biasa dijumpai dengan karakter huruf miring ke kanan. *Font script* inipun memberikan kesan yang bersifat pribadi dan akrab. Kemudian jenis font sans serif yang biasa dikenal sebagai font tanpa *sirip/serif*, huruf jenis ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Adapun kesan yang ditimbulkan huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien. Menurut Supriyono, (2010:19) Penerapan tipografi ialah seni memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia untuk menciptakan kesan khusus, sehingga membantu pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca

semaksimal mungkin. Setiap halaman isi pada cerita “Siap Selem teken Meng Kuuk” selalu dilengkapi dengan penjelasan alur dari cerita teks. Dengan hal itu membuat para audiens dapat dengan mudah memahami makna maupun pesan yang ingin disampaikan cerita di setiap halamannya. Selain teks, tampilan visual atau gambar sangat berperan sangat penting dalam karya ini, gambar yang disajikan dengan tampilan visual dan warna yang khas di setiap halamannya dapat menarik perhatian audiens ataupun pembaca dalam menyimak isi cerita untuk mengembangkan imajinasinya. Dalam menyajikan tampilan visual pada karya ini perlunya upaya suatu keaktivitas yang sangat tinggi agar mampu mengembangkan imajinasi audiens. Hakikatnya manusia memiliki kebebasan berkreasi, karena kreativitas dianggap sebagai wilayah imajinasi tanpa batas (Pratama:2019). Menurut Bohm (2006:2-3), di dalam diri seseorang, kreativitas menjadi sebuah proses berpikir dan belajar untuk menemukan harmoni kehidupan yang membawa nilai-nilai baru, menurut pandangannya, dan bagi orang-orang yang membutuhkannya. Adapun dalam karya ini menggunakan layout atau tata letak asimetri, hal ini ditunjukkan dengan adanya pembagian bidang yang tidak sama besar. Menurut Kusrianto (2007:277), layout asimetris adalah cenderung menampilkan keseimbangan yang dinamis, bergerak, hidup, atraktif dan ritmis, sehingga proses komunikasi dan penyampaian pesan makna lebih dari sekedar penampilan. Tata Letak dalam hal ini sangat berperan penting dalam keberhasilan komunikasi visual, karena dengan susunan yang sistematis dan konstruksi akan menciptakan susunan yang teratur, komposisi yang menarik dan berimbang sehingga dapat menarik publik untuk menanggapi isi pesan yang disampaikan dalam cerita maupun tampilan visual yang disajikan.



Gambar 3. Rangkaian cerita bergambar “Siap Selem teken Meng Kuuk”
 Sumber: www.instagram.com/katurnusantara

Gambar 3 menyajikan rangkaian cerita gambar “Siap Selem teken Meng Kuuk” pada sembilan halaman mulai dari cover hingga isi ceritanya. Dalam kajian estetika objek budaya Mesatua Bali dalam media digital dengan judul cerita bergambar “Siap Selem teken Meng Kuuk” pada penelitian ini secara estetika merujuk dari terori Ahadiat Joedawinata yang berpedoman pada teori sembilan unsur atau aspek pemandu dalam fenomena desain yang terdiri dari manusia, muatan dan fenomena membenda.

1. Manusia, Tiga unsur pada manusia ialah *Sosio Culter Spiritual, Psycho, Bio Psysics*. Manusia dalam hal ini senantiasa mempunyai kebutuhan, kehendak dan ketakutan (*need, will, and fear*) tertentu sesuai dengan cara pandang terhadap kehidupan (*world view*), situasi dan kepentingannya masing-masing. Dalam budaya serta pengalaman hidup manusia yang berbeda-beda sebagai latar belakang kepribadian seorang individu akan memproses hal-hal yang diserap sebagai stimulus oleh inderanya, yang dirasakan oleh unsur panca indera ialah seperti Penglihat, Pencium, Pendengar, Perasa, Peraba bahkan material batu, suara air, rasa raba permukaan, suhu, pergerakan udara (angin) dan lain-lain. Begitu banyak upaya dan alasan yang dilakukan untuk melestarikan budaya Mesatua Bali, upaya inilah yang dilakukan oleh Komunitas Katur Nusantara dengan upaya menyajikan budaya Mesatua Bali yang mulanya diketahui secara lisan dan tulisan kini di tampilkan dengan gaya visual yang menarik. Hal ini pun

dilakukan dengan melihat kehidupan masyarakat Bali khususnya anak-anak yang lebih cenderung mengenal dan terpengaruh oleh perkembangan teknologi. Mereka membutuhkan penyesuaian dengan lingkungan mereka saat ini yang semakin berkembang pesat sehingga banyak dari mereka yang mulai tidak mengetahui warisan warisan budaya tradisional yang dimiliki.

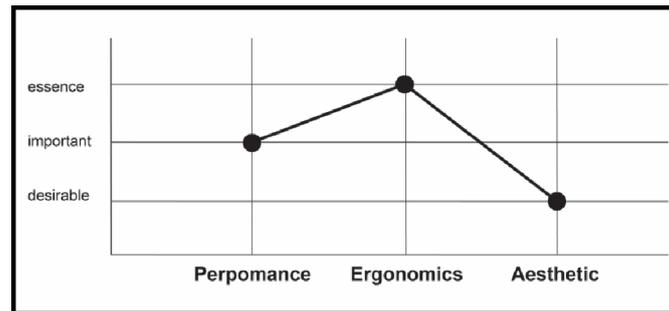
2. Muatan, Pada rangkaian cerita gambar “Siap Selem teken Meng Kuuk” menampilkan tampilan visual desain dengan memancarkan muatan-muatan Fungsi praktis utiliter, Ekspresi estetis artistik dan Nilai-nilai simbolik.

- Fungsi praktis utiliter yang sarat dengan sifat-sifat efektif efisiennya, Sajian yang di berikan kepada masyarakat sebagai audien dan pembaca dengan dimuatnya budaya Mesatua Bali kedalam media digital memberi kemudahan kepada audien dalam mengaksesnya. Semua bisa didapatkan dalam genggamannya hanya dengan mengguna *handphone* maupun *smartphone* yang dimiliki.

- Ekspresi estetis artistik Dari rangkaian perkembangan budaya Mesatua Bali muali dari lisan berkembang menjadi karya sastra dan kini dikembangkan kembali dengan tampilan visual dengan pemilihan warna dan gaya gambar tersendiri. Hal ini dapat meningkatkan imajinasi para audien terutama anak-anak yang daya pikirnya akan semakin menarik dengan berbagai imajinasi tampilan visual yang diberikan. Namun, adapun kekuatan warisan budaya yang hilang dalam sajian visual ini yaitu, gaya visual khas Bali. Dimana Bali jika diingat dan dilihat kembali Bali sejatinya memiliki gaya visual maupun karakter tersendiri yang khas. Akan tetapi upaya sajian visual saat ini masih belum bisa menampilkan gaya visual khas Bali

- Nilai-nilai simbolik, Untuk saat ini status sosial ekonomi menjadi perhatian utama seseorang yang harus senantiasa dijaga dan ditingkatkan. Selain hal itu, nilai nilai luhur dari budaya Mesatua Bali yang memiliki pesan moral yang tinggi masih dapat terkandung dan tersampaikan dalam upaya pengembangan budaya Mesatua Bali kedalam media digital dan visual. Dalam kenyataan empirik pada tingkat individu dimungkinkan terjadi penyimpangan sikap dan tingkah laku sebagai akibat pengetahuan kebudayaan yang dimiliki. Namun demikian, dengan jelas sikap dan tingkah laku sosial anggota suatu masyarakat itu tidak bebas dari kebudayaan yang pada hakikatnya merupakan kompleks pengetahuan, nilai-nilai, gagasan-gagasan vital, serta keyakinan atau kepercayaan yang menguasai mereka (Budisantoso:1982).

3. Fenomena Membenda, Dalam Fenomena membenda ada 3 unsur diantaranya ialah *Material, Teknik/Skill/Tools, Energy/Daya*. Dalam perkembangan teknologi saat ini perkembangan budaya Mesatua Bali dalam media digital tidak menjadi hal yang mustahil lagi. Semu dapat dilakukan dengan mudah didalam sebuah perangkat komputer/ laptop dan didukung dengan berbagai macam *software* dalam menampilkan bentuk hingga pemilihan warna yang dimanfaatkan oleh para ilustrator saat ini dengan memberdayakan keterampilan yang dimiliki dalam menuangkan budaya Mesatua Bali dalam media digital. Fenomena ini menjadi suatu peristiwa perubahan dan munculnya suatu objek dari suatu budaya Mesatua Bali yang mulanya dikenal sebagai budaya lisan di Bali semakin berkembang menjadi karya sastra berupa buku dan kini berkembang menjadi sebuah budaya audio visual yang disajikan kedalam cerita gambar dengan tampilan visual yang menarik minat masyarakat untuk mengenal, melihat dan membaca (Pratama:2018). Upaya pengembangan ini merupakan suatu upaya pelestarian budaya tradisional Bali yang sangat wajib di ketahui dan dijaga oleh seluruh komponen masyarakat terutama anak-anak. Hal ini pun tidak menutup kemungkinan untuk memperkenalkan budaya Mesatua Bali kekancah nasional dan bahkan internasional.



Gambar 4. *Photograph image of theory mayall*
 Sumber: Hasil olahan peneliti

Gambar 4 menampilkan diagram teori mayall dari kajian estetika budaya Mesatua Bali (mendongeng) dalam media digital. Unsur yang ditampilkan dalam *theory mayall* mulai dari *perpomance*, *ergonomics*, dan *aesthetic* dari hasil kajian objek penelitian ini. Dalam penelitian ini dapat dinyatakan bahwa *perpomance* sangatlah penting dalam munculnya suatu peristiwa perubahan budaya lisan (audio) menjadi budaya cerita bergambar (audio visual). Pengembangannya kedalam media digital yang didukung dengan kemajuan teknologi pada kenyataannya sangat dibutuhkan suatu uang ergonomics untuk diaplikasikan dan dapat dengan mudah di gunakan oleh audiens. Dan gaya tampilan visual yang bergambar diharapkan dapat menarik perhatian audiens untuk menikmati sajian suatu objek.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dari kajian efektivitas media digital dalam perkembangan budaya Mesatua Bali (mendongeng) dalam media digital dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh dari sembilan aspek pemandu dalam fenomena desain yang terdiri dari *material*, *tools*, *energy*, *socio culture spiritual*, *psycho*, *bio physics*, *status symbol*, *artistic*, dan *fungsi praktis utiliter*, terhadap suatu tampilan desain visual masa kini yang dimuat melalui media digital cenderung menggugah imajinasi penikmatnya dengan berorientasi ke arah muatan yang bersifat efisien dan efektif.

REFERENSI

- Budhisantoso, S., 1982: "*Kesenian dan Nilai-nilai Budaya*" dalam: Analisis Kebudayaan. Jakarta: Depdikbud.
- Bohm, David.,2006. '*On Creativity*', London and New York: Routledge.2006.
- Kusrianto, Adi.,2007: *Pengantar Desain Komunikasi Visual*.Yogyakarta: Andi Offset.
- Supriyono, Rahmat.,2010: *DESAIN KOMUNIKASI VISUAL- Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Pratama, I.G.Y., 2015 TA: *Penciptaan Buku Pop-up Mesatua Bali Berjudul" I Lubdhaka" Dengan Teknik Pull Tab Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Tradisional*. Diss. Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya. (<https://media.neliti.com/media/publications/247991-none-59187b9d.pdf>, diakses tanggal 20 Desember 2019).
- Pratama, I. G. Y.,2018 '*Aesthetics Study of Mesatua Bali Culture in Digital Media*'. In International Conference on Business, Economic, Social Science and Humanities (ICOBEST 2018). Atlantis Press. (<https://www.atlantis-press.com/proceedings/icobest-18/25906821>, diakses tanggal 10 Januari 2020).
- Pratama, I. G. Y., 2019, '*Revitalizatation of Mesatua Bali Culture Throgh the Digital Media*'. *ARTic*, 3, 135-153 (<https://search.unikom.ac.id/index.php/artic/article/view/2521>, diakses tanggal 10 Januari 2020)