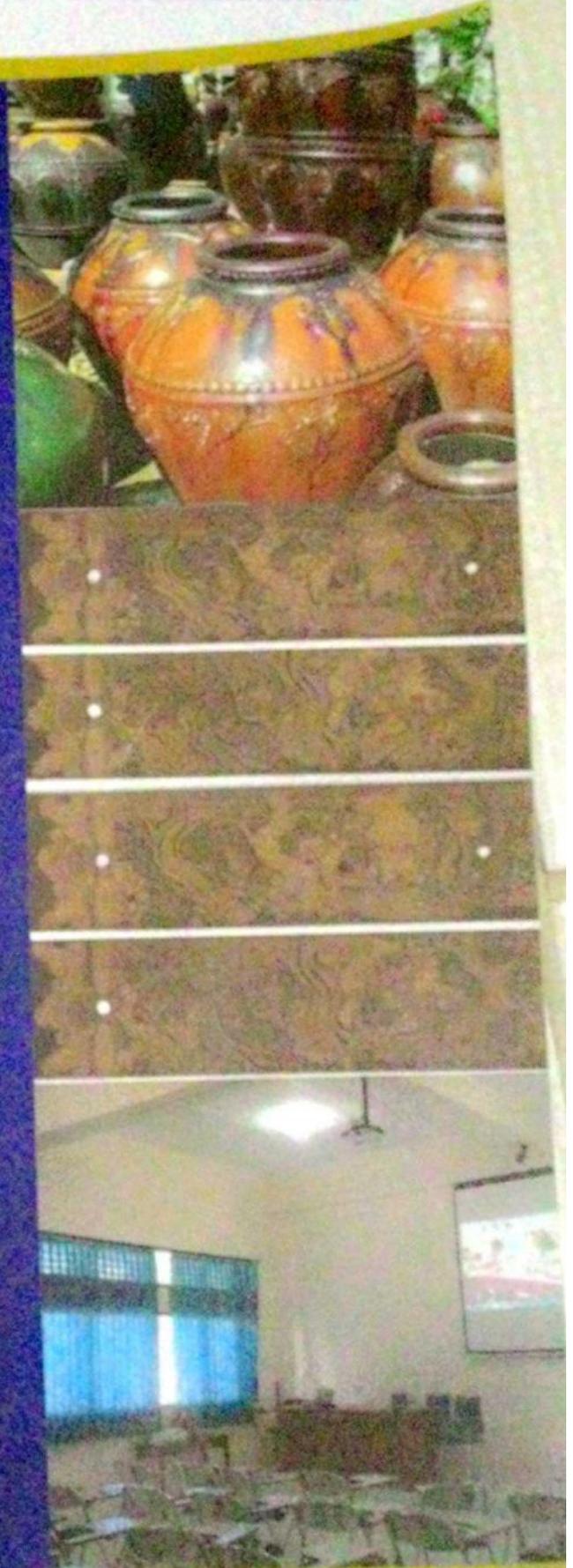




# SEGARA WIDYA

JURNAL HASIL - HASIL PENELITIAN INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR



SEGARA WIDYA  
JURNAL HASIL PENELITIAN & PENELITIAN

Vol. 3

No. 1

Hal. 349-568

Denpasar  
November 2015

ISSN : 2354-7154

# **"SEGARA WIDYA"**

---

**JURNAL HASIL-HASIL PENELITIAN  
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR**

ISSN: 2354-7154,  
Volume 3, Nomor 1,  
November 2015

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR**

# **JURNAL "SEGARA WIDYA"**

Diterbitkan oleh

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR**

ISSN: 2354-7154, Volume 3, Nomor 1, November 2015

---

## **Pengarah**

Dr. I Gede Arya Sugiarta, SSKar, M.Hum.  
(Rektor ISI Denpasar)

Prof. Dr. I Nyoman Artayasa, M.Kes.  
(PR I ISI Denpasar)

## **Penanggungjawab**

Dr. Drs. I Gusti Ngurah Ardana, M.Erg.  
(Ketua LPPM ISI Denpasar)

## **Redaktur**

Drs. I Wayan Mudra, M.Sn.

## **Dewan Redaksi**

Prof. Dr. I Wayan Dibia, S.ST, M.A. (ISI Denpasar)

Prof. Dr. A.A.I.N. Marheni, M.A. (Undiksha)

Prof. Dr. Ir. I Ketut Satriawan, M.T. (Unud)

Dr. I Komang Sudirga, S.Sn, M.Hum. (ISI Denpasar)

Dr. Drs. I Gede Mugi Raharja, M.Sn. (ISI Denpasar)

Drs. I Gusti Ngurah Seramasara, M.Hum. (ISI Denpasar)

## **Penyunting Bahasa**

Ni Putu Tisna Andayani, S.S., M.Hum (Bahasa Inggris)

Ni Ketut Dewi Yulianti, S.S., M.Hum (Bahasa Inggris)

Ni Kadek Dwiyani, SS, M.Hum (Bahasa Indonesia)

## **Desain Cover**

Ida Bagus Trinawindu, S.Sn, M.Si.

Ni Luh Desi Indiana Sari, S.Sn, M.Sn.

## **Tata Usaha dan Sirkulasi**

Drs. I Ketut Suidiana.

I Gusti Ngurah Putu Ardika, S.Sos.

I Putu Agus Junianto, ST.

I Wayan Winata Astawa.

I Made Parwata.

Jurnal "SEGARA WIDYA" terbit sekali dalam setahun pada bulan November.  
Alamat Jalan Nusa Indah Denpasar ☎ (0361) 227316, Fax (0361) 236100,  
E-mail: isi-denpasar@yahoo.com

# JURNAL "SEGARA WIDYA"

Diterbitkan oleh

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

ISSN: 2354-7154, Volume 3, Nomor 1, November 2015

## PETUNJUK PENULISAN ARTIKEL

Jurnal "SEGARA WIDYA" adalah publikasi ilmiah khusus hasil-hasil penelitian dibidang seni pertunjukan, seni rupa dan desain. Naskah yang diterbitkan adalah hasil penelitian yang belum pernah dipublikasikan pada jurnal lain. Naskah yang dikirim harus ditulis mengikuti format berikut:

- 1 Naskah ditulis dalam bahasa Indonesia dengan menggunakan *MS Word* pada kertas A4. Jenis huruf **Times New Roman**, besar huruf 11 kecuali judul 12, keterangan gambar dan tabel 10, jarak spasi 1.
- 2 Margin batas atas 2,5 cm, bawah 2,5 cm, tepi kiri 3 cm dan kanan 2,5 cm
- 3 Naskah yang dikirim maksimal 12 halaman dengan.
- 4 Penyajian naskah memakai sistem 2 kolom kecuali judul dan abstrak (1 kolom).
- 5 Kerangka tulisan ditulis berurutan sebagai berikut:

**JUDUL** (ukuran huruf 12, maksimal 12 kata mencerminkan inti tulisan)

Nama peneliti (tanpa gelar)

Nama Program Studi, fakultas dan institusi.

Email peneliti (ketua). Jika

Jika penulis lebih dari satu orang, nama penulis kedua dan selanjutnya ditulis di belakang nama penulis pertama

**Abstrak** dalam bahasa Indonesia maksimal 200 kata disertai kata kunci maksimal 3-5 kata ditulis miring, abstrak juga ditulis dalam bahasa Inggris yang benar (bukan terjemahan dari *google*) dan dicetak miring. Abstrak berisi uraian tujuan penelitian, metode penelitian dan hasil penelitian.

**PENDAHULUAN** (uraiannya berisi latar belakang penelitian, perumusan masalah, teori, hipotesis.

**METODE PENELITIAN** (berisi uraian waktu dan tempat, bahan/cara pengumpulan data, dan metode analisa data).

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**SIMPULAN**

**DAFTAR PUSTAKA**

- 6 Judul, pendahuluan, metode penelitian, hasil dan pembahasan, simpulan dan daftar pustaka diketik dengan huruf **capital** tebal (*bold*).
- 7 Jika menggunakan bahasa daerah atau bahasa Inggris, ditulis dengan huruf miring.
- 8 Penulisan Daftar Pustaka memakai "*harvard style*" disusun menurut abjad nama penulis tanpa nomer urut. Sumber dari buku: nama pokok dan inisial pengarang, tahun terbit, judul, jilid, edisi, tempat terbit dan nama penerbit. Pustaka dari internet penulisannya mengikuti pola nama pokok penulis dan inisial, tahun, judul, alat web, (tanggal diakses) dan pustaka dari jurnal. Contoh :  
Picard, Michael. 1996. *Cultural Tourism and Touristic Culture*. Singapore: Archipelago Press.  
Putra, Gusti. 2013. Jika Tak Ada Ornamen Bali, Bandara Ngurah Rai Akan Dibongkar.  
<http://popbali.com> (diakses 1 Agustus 2014).  
Ngurah, Anak Agung. 2011. "Desain Produk pada Era Globalisasi". *Jurnal Mudra*. No.2. Vol.26; 171-179.
- 9 Redaksi: editor/penyunting mempunyai kewenangan mengedit dan mengatur pelaksanaan penerbitan sesuai format jurnal "SEGARA WIDYA"
- 10 Naskah yang dikirim tidak sesuai petunjuk penulisan jurnal ini tidak akan dipertimbangkan untuk diterbitkan.
- 11 Naskah dapat dikirim langsung ke LP2M ISI Denpasar Jalan Nusa Indah Denpasar atau dapat menghubungi Redaktur Jurnal "SEGARA WIDYA" **I Wayan Mudra** pada 082340095766, Email: **wayanmudra@ymail.com**

# JURNAL "SEGARA WIDYA"

Diterbitkan oleh

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

ISSN: 2354-7154, Volume 3, Nomor 1, November 2015

## DAFTAR ISI

1. FENOMENA REPRODUKSI KERAJINAN GERABAH SERANG BANTEN DI BALL I Wayan Mudra, Ni Made Rai Sunarini 349
2. IDENTIFIKASI KESENIAN ETNIS SASAK, ETNIS BALI DAN SENI AKULTURASI DI KOTA MATARAM. Ida Ayu Trisnawati, I Gusti Lanang Oka Ardika, I Nyoman Kariasa 356
3. PRELESTARIAN PRASI DENGAN TEKNOLOGI DIGITAL. Ida Bagus Ki. Trinawindu, Cok Alit Artawan, I Wayan Agus Eka Cahyadi 366
4. INDUSTRIALISASI MUSIK POP BALI: IDEOLOGI, KEPENTINGAN, DAN PRAKTIKNYA. Ni Wayan Ardini 375
5. REVITALISASI TARI JANGER LANSIA DI KELURAHAN TONJA DENPASAR. Ni Made Ruastiti, I Wayan Suharta, Ni Nyoman Manik Suryani 385
6. REVITALISASI MUSIK TRADISIONAL. PROSESI ADAT SASAK SEBAGAI IDENTITAS BUDAYA SASAK. I Gede Yudarta, I Nyoman Pasek 391
7. APLIKASI PRINSIP-PRINSIP DESAIN PADA TAMPAK DEPAN HOTEL. I Made Jayadi Waisnawa dan Toddy Hendrawan Yupardhi 409
8. PENGEMBANGAN VCD/DVD DALAM PEMBELAJARAN SENI BUDAYA TARI JARAN TELI PADA SISWA SMA NEGERI 8 DENPASAR. Ni Wayan Iriani, Ni Wayan Mudiasih 418
9. DESAIN INTERIOR MICROTEACHING BERBASIS ERGONOMI. Ida Ayu Kade Sri Sukmadewi, I Dewa Ayu Sri Suasmini, Ni Luh Dcsi In Diana Sari 425
10. GENGONG DALAM KARAWITAN BALI: SEBUAH KAJIAN ETNOMUSIKOLOGI. I Gde Made Indra Sadguma, I Wayan Sutirtha 435
11. STUDI AKSESIBILITAS FASILITAS PUBLIK HALTE TRANS SARBAGITA TERHADAP PENYANDANG DISABILITAS. Toddy Hendrawan Yupardhi, I Made Jayadi Waisnawa 445
12. SENI PENERJEMAHAN WAYANG INOVASI BERBAHASA INGGRIS DI SWASTIECO COTTAGES, UBUD, GLANYAR. Ni Putu Tisna Andayani, Ida Bagus Candrayana 457

13.	REPRESENTASI NILAI-NILAI BUDAYA BALI DALAM FILM <i>EAT PRAY LOVE</i> . Alit Kumala Dewi, Arya Pageh Wibawa	467
14.	STUDI STRUKTUR DAN KONSTRUKSI PADA KERAJINAN MEBEL BAMBU DI DESA BELEGA, GIANYAR, BALI. I Nyoman Adi Tiaga, I Kadek Dwi Noorwatha.	477
15.	KARTUN SEBAGAI ELEMEN VISUAL MEDIA PEMBELAJARAN LALU LINTAS DITLANTAS POLDA BALI. Cokorda Alit Artawan, Ni Ketut Rini Astuti	485
16.	UNGKAPAN ESTETIS SISTEM KONSTRUKSI PADA INTERIOR BANGUNAN TRADISIONAL BALI. Cok Gd Rai Padmanaba, Made Pande Artadi, Nyoman Adi Tiaga	484
17.	IDENTITAS BUDAYA LOKAL PADA UNSUR VISUAL DESAIN POSTER KELUARGA BERENCANA BKKBN PROVINSI BALI. Ni Ketut Pande Sarjani, Eldiana Tri Narulita	500
18.	MEMBACA BAHASA RUPA ILUSTRASI <i>PALELINTANGAN</i> DI BALE KAMBANG TAMAN GILI KLUNGKUNG. I Wayan Agus Eka Cahyadi, Cok Alit Artawan	509
19.	EKSISTENSI ILUSTRASI KAOS BERTEMA BALI DI KOTA DENPASAR. Eldiana Tri Narulita, Ni Ketut Pande Sarjani	517
20.	TERPURUKNYA SENI KERAJINAN DI KABUPATEN GIANYAR BALI PADA PASAR GLOBAL. I Wayan Suardana, Ni Kadek Karuni, I Ketut Buda	523
21.	DINAMIKA SENI PATUNG ABIANSEMAL BADUNG UTARA SEBAGAI OBYEK WISATA. I Ketut Buda, I Made Radiawan	529
22.	JEJAK KARAWITAN DALAM KAKAWIN ARJUNA WIWAHA: KAJIAN BENTUK, FUNGSI, DAN MAKNA. Komang Sudirga, Dyah Kustiyanti, Hendra Santosa	535
23.	PROTOTIPE GAMELAN SISTEM SEPULUH NADA DALAM SATU GEMBYANG. Hendra Santosa, Saptono, I Ketut Sudhana	545
24.	TEKS BAHASA BALI PADA DESAIN <i>T-SHIRT</i> (ANALISIS WACANA) Ida Ayu Dwita Krisna Ari <sup>1</sup> , Cok Istri Puspawati Nindhia <sup>2</sup>	552
25.	STYLE BALI DALAM FOTO <i>PREWEDDING</i> . Cokorda Istri Puspawati Nindhia, Ida Ayu Dwita Krisna Ari	557
26.	INOVASI KERAJINAN PERHIASAN MELALUI PEMANFAATAN LIMBAH KUNINGAN DI DESA CELUK, SUKAWATI, GIANYAR, BALI. I Ketut Sida Arsa, I Nyoman Laba	563

Venuti, L (Ed.). (2004). *The translation studies reader*. The Taylor and Francis e-Library.

Venuti, L. (1995). *A history of translation. The translator's invisibility*. London and New York: Routledge.

Zulprianto. 2010. *Mengidentifikasi Permasalahan Penerjemahan, Strategi, dan Akurasi Dalam Penerjemahan Teks Berbahasa Inggris Ke Dalam Bahasa Indonesia*. Artikel Penelitian Dosen Muda Dana DIPA 2010, Universitas Andalas, Padang, Sumatera Barat.

**REPRESENTASI NILAI-NILAI BUDAYA BALI DALAM FILM *EAT PRAY LOVE***

**Alit Kumala Dewi, Arya Pageh Wibawa**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain  
 Institut Seni Indonesia Denpasar  
 kumalaisidps@gmail.com, pagehwibawa@gmail.com

**Abstrak**

Film merupakan media terefektif dan terpopuler dalam pembelajaran budaya, baik lokal atau bahkan budaya asing. Film yang menjadi obyek penelitian adalah film "*Eat Pray Love*", film ini menjadi kajian yang menarik untuk diteliti karena salah satu settingnya diadakan di Indonesia (Bali), konten dalam film tersebut juga menggambarkan kearifan budaya Bali

Rumusan masalah dalam penelitian adalah bagaimana Representasi Nilai-nilai Budaya Bali yang ditampilkan dalam film *Eat Pray Love* dan apa makna nilai-nilai budaya Bali yang terkandung dalam film *Eat Pray Love* Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, dengan analisis interpretatif semiotika model Roland. Penelitian ini secara langsung mengumpulkan informasi yang didapat dari objek penelitian yakni film *Eat Pray Love*, menganalisa aspek-aspek yang melingkupi sistem religi, sistem sosial, bahasa, kesenian dsb, berupaya memperoleh gambaran atau pengertian yang bersifat umum dan relatif menyeluruh mencakup permasalahan yang diteliti.

Sedangkan pendekatan keilmuan yang digunakan adalah sinematografi, bahasa tubuh, dan budaya untuk menganalisis hubungan antara unsur-unsur (visual, verbal maupun non verbal) meliputi, setting/atribut, kostum upacara dsb. Sehingga pada akhir penelitian dapat memberikan pemahaman bahwa nilai-nilai budaya Bali dapat direpresentasikan dalam sebuah film dan memberikan pemahaman pada masyarakat mengenai pemaknaan dari nilai-nilai budaya Bali yang ditampilkan dalam film tersebut

*Kata Kunci: Film, Representasi, Nilai-nilai, Budaya*

**Abstract**

Film is the most effective and popular media to learn about culture, whether local or foreign culture. The title of film that became an object of research is the "*Eat Pray Love*", the film becomes attractive to researched because one of the settings held in Indonesia (Bali), content in the film also represent the cultural wisdom of Bali

Question of the problem in this research is how the representation of values of Balinese culture featured in the movie *Eat Pray Love*, and what the meaning of Bali's cultural values contained in the film *Eat Pray Love* This study used a qualitative descriptive study, with analysis of interpretive semiotics Roland models. This research directly gathering information obtained from the research object the movie *Eat Pray Love*, analyzing such as the aspects surrounding the religious system, social system, language, arts, etc., seeks to obtain a description or definition of a general nature and relatively thorough includes problems studied.

While the scientific approach used is cinematography, body language, and culture to analyze the relationship between the elements (visual, verbal and non-verbal) include, setting / attributes, ceremonial costumes, etc. So that at the end of the research can provide an understanding that the values of the Balinese culture can be represented in a film and give an understanding in the community about the meaning of the values of the Balinese culture featured in the film

*Keywords: Film, Representation, Values, Culture*

## PENDAHULUAN

Media massa melalui film juga digunakan sebagai media yang merefleksikan realitas, atau bahkan membentuk realitas. Cerita yang ditayangkan lewat film dapat berbentuk fiksi atau non fiksi. Melalui film, informasi dapat dikonsumsi dengan lebih mendalam karena film adalah media audio visual. Media ini sangat digemari banyak orang karena dapat dijadikan sebagai medium hiburan dan penyalur kegemaran mereka. Sebuah film sebagai produk kesenian maupun sebagai medium, adalah suatu cara untuk berkomunikasi. Dalam sebuah film ada pesan yang ingin dikomunikasikan kepada penonton dengan cara bertutur, menurut David Bardwell, cara bertutur ini merupakan kehadiran kembali kenyataan dengan makna yang lebih luas.

Film mengandung unsur tema, cerita dari tokoh yang dikemas dalam format audio visual yang pada akhirnya mengkomunikasikan sebuah pesan baik secara eksplisit maupun implisit. Film juga merupakan salah satu media ter efektif dan terpopuler dalam pembelajaran budaya oleh masyarakat. Melalui film dapat dipelajari banyak hal mengenai budaya, misalnya budaya dimana masyarakat menetap (budaya lokal) atau bahkan budaya asing yang belum pernah dikenal atau dipahami. Film merupakan ekspresi budaya yang digarap dengan menggunakan kaidah sinematografi dan mencerminkan budaya pembuatnya (Irwanto, 2004:45) Konsep budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta yaitu *buddhayuh*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Dalam bahasa Inggris, kebudayaan disebut *culture*, yang berasal dari kata Latin *Colere*, yaitu mengolah atau mengerjakan. Konsep budaya juga dapat dihadirkan dalam suatu produksi film, yang menggambarkan cerita atau skenario budaya tertentu yang ada dalam masyarakat.

Cerita atau skenario yang ditampilkan dalam suatu film dapat mengekspresikan kebudayaan dan unsur-unsur dari berbagai kebudayaan lain. Koentjaraningrat (2004:2) menyebutnya sebagai unsur kebudayaan universal yang meliputi: sistem religi dan upacara keagamaan, sistem dan organisasi kemasyarakatan, sistem pengetahuan, bahasa, kesenian, sistem mata pencaharian hidup, dan sistem teknologi dan peralatan. Adapun wujud budaya yaitu kebudayaan ideal, sistem sosial, dan kebudayaan fisik.

Pencerminan unsur-unsur kebudayaan banyak tersaji dalam suatu karya film. Pembuatan film tidak hanya terinspirasi dari sebuah budaya namun saat ini film justru dapat menciptakan budaya baru. Littlejohn (409:2009) menjelaskan bahwa lingkungan tiruan yang dibentuk media memberitahu apa yang harus dapat dilakukan. Lingkungan ini membentuk selera, pilihan, kesukaan, dan kebutuhan masyarakat. Oleh sebab itu, nilai-nilai dan perilaku sebagian besar orang sangat dibatasi oleh "*realitas*" yang disimulasikan dalam media. Kebanyakan orang mengira bahwa kebutuhan pribadinya terpenuhi, tetapi kebutuhan itu sebenarnya adalah kebutuhan yang disamakan yang dibentuk oleh penggunaan tanda-tanda dalam media.

Bagaimana pun hubungan yang terjalin antara film dan budaya, representasi di sini harus dilihat sebagai upaya menyajikan ulang sebuah realitas. Dalam usaha ini, film tidak akan pernah disajikan sebagai realitas aslinya. Film sebagai representasi budaya hanyalah sebagai *second hand reality*. Maksudnya, film tersebut sudah dikonstruksi oleh pembuat film, sedangkan *first hand reality* itu merupakan realitas yang nyata dalam masyarakat. Hal tersebut disebabkan oleh adanya "sentuhan" dan cara pandang sutradara yang turut mempengaruhi bagaimana pesan dalam sebuah film disajikan.

Ada banyak film yang menggambarkan tentang kebudayaan, salah satunya adalah film "Eat Pray Love". Film ini merupakan film yang diangkat dari buku dengan judul yang sama karangan Elizabeth Gilbert. Film ini menceritakan kisah seorang penulis yang bangkit dari keterpurukan setelah perceraian dari perkawinannya yang tidak membawa kebahagiaan dalam hidupnya. Pencarian makna hidupnya dilalui dengan melakukan perjalanan ke beberapa tempat di dunia, yakni Italia, India dan salah satunya di Bali- Indonesia. Di setiap negara, pemeran utama ini mengamati aspek kehidupan dengan latar belakang budayanya masing-masing.

Italia menjadi tempat tujuan pertamanya. Di negeri yang elok ini, Gilbert mempelajari seni menikmati hidup (termasuk kuliner) dan bahasa Italia, dari Italia, Gilbert bertolak menuju India. Di negeri ini dia mempelajari seni *devosi* atau penyerahan diri di sebuah Ashram atau padepokan Hindu. Ia menghabiskan waktu empat bulan untuk mengeksplorasi sisi spiritualnya. Akhirnya, Bali menjadi tujuan terakhirnya. Di Pulau Dewata inilah wanita ini menemukan tujuan hidupnya, yakni kehidupan yang seimbang antara kebahagiaan duniawi dan ketenangan batin. Deskripsi singkat mengenai kisah film *Eat Pray Love* menjadi kajian yang menarik untuk diteliti karena salah satu settingnya diadakan di Indonesia (Bali), konten dalam film tersebut juga menggambarkan kearifan budaya Bali

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut dapat dirumuskan masalah dalam penelitian meliputi, bagaimana representasi nilai-nilai budaya Bali yang ditampilkan dalam film "Eat Pray Love" dan bagaimana makna nilai-nilai budaya Bali yang terkandung dalam film "Eat Pray Love". Agar permasalahan yang akan diteliti tidak meluas dan lebih spesifik, maka dengan ini penelitian dibatasi dari tahap mendeskripsikan, menganalisa kemudian memaknai nilai-nilai budaya Bali yang terdapat dalam film "Eat Pray Love"

Adapun Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan representasi nilai-nilai budaya Bali yang ditampilkan dalam film "Eat Pray Love" serta mengungkap dan memahami makna yang terkandung dalam nilai-nilai budaya Bali tersebut. Sedangkan target luaran yang ingin dicapai dalam

penelitian ini adalah sebagai keikutsertaan dalam menghasilkan karya ilmiah, hasil penelitian ini nantinya akan membantu dalam penambahan referensi pada pembuatan buku ajar yang berhubungan dengan mata kuliah Semiotika dan Psikologi Komunikasi. Hasil penelitian ini diharapkan kedepannya mampu memberikan kontribusi pada ilmu budaya (pemaknaan unsur-unsur budaya secara umum) yang nantinya dapat dikaitkan dengan ilmu Desain Komunikasi Visual sehingga hasil-hasil yang didapatkan bermanfaat khususnya bagi mahasiswa, sesama peneliti dan tenaga pengajar serta masyarakat secara luas.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, dengan analisis interpretatif semiotika model Roland Barthes yang mengemukakan gagasan tentang signifikasi dua tahap (two order significations), yakni denotasi dan konotasi. Penelitian ini secara langsung mengumpulkan informasi yang didapat dari objek penelitian yakni film *Eat Pray Love*, berupaya memperoleh gambaran atau pengertian yang bersifat umum dan relatif menyeluruh mencakup permasalahan yang diteliti. Dalam penelitian ini tidak diajukan hipotesa sebab jenis penelitian deskriptif hanya mengembangkan, menghimpun fakta, kemudian menganalisisnya tetapi tidak melakukan uji hipotesa.

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan keilmuan mengenaisinematografi, bahasa tubuh, dan budaya untuk menganalisis hubungan antara unsur-unsur meliputi, setting/atribut, kostum upacara dll, yang terdapat dalam film "Eat Pray Love" baik visual, verbal maupun non verbal. Sehingga pada akhir penelitian dapat memberikan pemahaman bahwa nilai-nilai budaya Bali dapat direpresentasikan dalam sebuah film dan memberikan pemaknaan nilai-nilai budaya Bali tersebut pada masyarakat khususnya penonton film "Eat Pray Love". Metode pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan representasi nilai-nilai budaya Bali yang ditampilkan dalam film "Eat Pray Love" serta mengungkap dan

memahami makna yang terkandung dalam nilai-nilai budaya Bali tersebut. Untuk mencapai tujuan ini, adapun hasil yang telah dicapai selama berlangsungnya kegiatan penelitian adalah sebagai berikut :

### A. Data Obyek Penelitian

#### a. Review Film

**Judul Film : EAT PRAY LOVE (2010)**

**Genre** : Drama/Adventure

**Sutradara** : Ryan Murphy.

**Skenario** : Jennifer Salt & Elizabeth Gilbert.

**Produksi** : Columbia Pictures.

**Durasi** : 133 menit.

Eat Pray Love adalah film drama Amerika Serikat tahun 2010 berdasarkan novel Eat, Pray, Love karya Elizabeth Gilbert.

Syuting film ini dimulai pada Agustus 2009.

Lokasi syuting *Eat Pray Love* meliputi New York, Napoli (Italia), Pataudi (India), dan Bali (Indonesia)

#### b. Pemain

- Julia Roberts sebagai Elizabeth Gilbert.
- Javier Bardem sebagai Felipe, pria dimana Gilbert jatuh cinta saat ia herpetualang.
- Billy Crudup sebagai Steven, suami resmi Gilbert.
- Richard Jenkins sebagai Richard, pria yang berteman dengan Gilbert di sebuah asrama di India.
- Viola Davis sebagai Delia, sahabat Gilbert.
- James Franco sebagai David.
- Sophie Thompson sebagai Corella.
- Christine Hakim sebagai Wayan, sahabat Gilbert di Bali.
- Hadi Subiyanto sebagai Ketut Liyer, penasihat spiritual Gilbert di Bali.
- Taya Novotny sebagai Sofi, sahabat Gilbert di Roma.
- Luca Argentero sebagai Giovanni.
- Giuseppe Gandini sebagai Luca Spaghetti.
- Rashita Singh sebagai Tulsi, sahabat Gilbert di sebuah asrama di India.
- Anakia Lapae sebagai Tutti, anak perempuan Wayan.
- Arlene Tur sebagai Armenia, sahabat Wayan.

#### c. Storyline Film

Elizabeth Gilbert, seorang penulis berusia 31 tahun dengan sang suami pindah

ke sebuah lokasi di daerah pinggiran kota New York dan memulai hidupnya sebagai istri yang berusaha memiliki keturunan. Akan tetapi ia sadar bahwa kehidupan ibu rumah tangga bukanlah hidup yang ia inginkan. Setelah terus bertengkar dengan suami, menangis tersepu-sedu di atas toilet dan depresi, Elizabeth akhirnya bercerai. Ia lantas memutuskan melakukan perjalanan keliling untuk mencari jati diri dan penyembuhan batin. Tiga tahun kemudian dalam usia yang masih relatif muda untuk menjadi janda, 34 tahun, Elizabeth yang berasal dari keluarga berada, memilih tiga negara di tiga benua, yaitu Italia, India, dan Indonesia sebagai tujuan perjalanannya. Dengan modal uang muka yang ia dapat dari bus dan sang penerbit buku-bukunya, Elizabeth nekat menggunakan uang tersebut untuk membiayai seluruh perjalanannya selama setahun. Ia berjanji kepada mereka akan menulis sebuah memori tentang perjalanannya dan akan menyelesaikannya setelah pulang dari ketiga Negara tersebut.

Pertama, Elizabeth pergi ke Roma untuk mendapatkan kesenangan hati melalui pesta dan hiburan dengan kawan-kawan Italianya, sambil menikmati makanan-makanan Italia yang terkenal sedap sampai puas. Di Roma ia berusaha melupakan pengalaman buruk perkawinannya dan hal-hal sentimental lainnya. Yang ia kerjakan hanya bersenang-senang. Pergi ke restoran-restoran yang berbeda-beda setiap hari, museum, dan pesta. Empat bulan kemudian Elizabeth sampai di India, wanita berambut pirang ini mengunjung sebuah Ashram (sebuah kuil Hindu lengkap dengan asrama) yang terletak di luar kota Mumbai untuk belajar spiritual dengan seorang Guru kenamaan. Disini ia bertemu dengan murid-murid yang lain dari bermacam latar belakang. Tetapi mereka semua memiliki tujuan yang sama, ingin mendapatkan bimbingan spiritual dari sang Guru. Bertolak belakang dengan perjalanan dan pengalamannya di Italia, di India Elizabeth sama

sekali tidak ingin memikirkan dan melakukan hal-hal duniawi. Tujuannya di Ashram hanya untuk mencari ketenangan spiritual dan mendekatkan diri dengan Tuhan. Setiap hari dia beryoga, sembahyang, meditasi berjam-

jam dari pagi sampai malam, dan membantu membersihkan Ashram bersamamurid-murid lain. Setelah Elizabeth "lulus" ujian spiritual yang boleh dibilang cukup "brutal", ia kemudian ke Bali sebagai destinasi selanjutnya. Di Bali ia berniat menemukan sebuah

keseimbangan hidup antara duniawi dan spiritual. Walaupun sebelumnya Elizabeth pernah mengunjungi Bali, wanita ceriwis dan humoris ini masih belum mengenal budaya Bali dan sama sekali tidak bisa berbahasa Indonesia. Kemudian ia bertemu dengan seorang guru spiritual Hindu bernama Pak Ketut Liyer. Elizabeth bercerita tentang perkawinannya serta perjalanannya keliling dunia. Ketika ia cerita tentang pengalamannya itu, Pak Ketut tersenyum seraya menjelaskan bahwa jika ingin meditasi, sembahyang, dan mendekati diri dengan Tuhan tidak harus melelahkan dan bertele-tele seperti itu. Pak Ketut menerangkan bahwa cara meditasi serta mendekati diri dengan Tuhan yang baik dan mudah, hanyalah kurang lebih 15 menit sampai 30 menit dalam sehari. Yakni saat bangun tidur di pagi hari dan malam sebelum tidur. Pak Ketut juga mengatakan meditasi yang baik adalah dengan tersenyum dari hati, pikiran, sampai mulut.

Selain berteman dengan Pak Ketut, Elizabeth menjalin persahabatan dengan Wayan, seorang janda yang bekerja sebagai "orang pintar" dan dukun kesehatan, serta anak perempuannya bernama Tutti. Hampir setiap hari Elizabeth mengunjungi Wayan dan Tutti untuk bertukar pikiran dan bermain. Dan setiap berkunjung ia diberi berbagaimacam ramuan jamu untuk kesehatan oleh Wayan. Di Bali pula Elizabeth menemukan cinta sejatinya, Felipe seorang pria asal Brasil yang sudah lama tinggal di Bali. Dengan Felipe, Elizabeth belajar tentang seluk-beluk Bali dan budaya Indonesia lebih dalam, berpesta dan bersosialisasi dengan teman-teman pekerja dan pengusaha asing di Bali. Ia juga belajar dari Felipe tentang cinta dan hidup damai di Bali. Sampai sekarang pun ia tak pernah menyangka perjalanan panjangnya mencari cinta dan kedamaian hakiki itu, ia gapai di Bali-Indonesia.

## B. Kriteria Analisis Scene Film Eat Pray Love

Seperti yang telah diketahui, setiap detik tayangan film terdiri dari beberapa scene, dan untuk mengetahui scene mana yang layak untuk dianalisis, maka proses pemilihan ditentukan ke arah scene-scene yang tidak hanya menjurus pada usaha untuk menjawab permasalahan pada penelitian, namun juga didasarkan atau disesuaikan dengan tujuan dan manfaat yang hendak dicapai oleh peneliti. Sehingga untuk mewujudkan pemilihan scene yang tepat maka akan dibatasi dengan beberapa kriteria diantaranya:

- Kriteria dari scene yang akan mengungkap hubungan antara model atau pemeran baik itu pemeran utama, pemeran pembantu maupun figuran film dengan penampilan (kostum, tatanan rambut, riasan) adalah scene-scene yang menampilkan para pemeran film itu sendiri, dengan lebih menonjolkan pada scene yang memperlihatkan dengan jelas, apa yang dikenakan, tatanan rambut dan riasan apa yang digunakannya.
- Kriteria dari scene yang akan mengungkap hubungan antara latar atau seting bangunan atau arsitektur dengan properti (peralatan atau perlengkapan) adalah scene-scene yang menampilkan pemeran film serta juga memperlihatkan latar dan properti yang ikut terekam dalam scene, sehingga diharapkan dapat memunculkan nilai-nilai implisit yang ada pada film tersebut
- Kriteria dari scene yang akan mengungkap hubungan antara sudut pengambilan gambar (*camera angel*) dengan ukuran *shot* (gambar) adalah scene-scene yang menampilkan dengan jelas pemeran film dari *camera angel* dan ukuran *shot* yang berbeda-beda sehingga dapat memperjelas maksud serta motif dibalik penggunaan teknik tersebut.
- Kriteria dari scene yang akan mengungkap hubungan antara *sound*, musik, dialog, teks dengan bahasa tubuh, *gesture*, ekspresi adalah scene-scene yang menampilkan pemeran film, memperlihatkan dengan jelas hubungan unsur-unsur yang ingin diketahui dan terlihat paling dominan, sehingga dapat mengetahui nilai-nilai implisit yang terdapat dalam film tersebut.

Setelah mendeskripsikan data yang diperoleh dari masing-masing iklan, selanjutnya Film akan dianalisis menggunakan analisis Roland Barthes dengan mengidentifikasi denotasi dan konotasi dari unsur visual, verbal, dan non verbal serta hubungan antara unsur-unsur tersebut, berupaya untuk mengetahui representasi nilai-nilai budaya Bali yang ditampilkan dalam film "Eat Pray Love" serta mengungkap dan memahami makna yang terkandung dalam nilai-nilai budaya Bali tersebut.

### C. Storyboard Film Saat Lokasi/ Setting di Bali

Setelah melewati proses pemilihan scene berdasarkan kriteria-kriteria scene yang layak dipilih, yang telah dijelaskan di atas, dari durasi film 02.25.39 detik, maka dapat dihasilkan (*capture*) sebanyak 36 scene, diantaranya sbb :

#### Tampilan Visual Scene



1.(00.00.59)



2.(00.01.02)



3. (00.01.04)



4. (00.01.11)



5. (00.01.15)



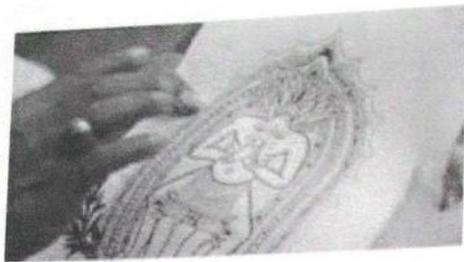
6. (00.01.16)



7. (00.01.59)



8. (00.02.13)



9. (00.03.28)



10. (00.03.45)



11. (01.38.34)



12. (01.38.36)



13. (01.38.52)



14. (01.38.56)



15. (01.39.04)



16. (01.40.39)



17. (01.39.16)



18. (01.40.44)



19. (01.40.58)



20. (01.41.18)

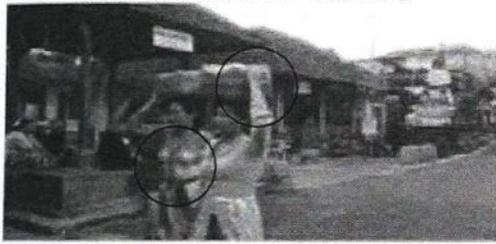
D. Analisis denotasi dan konotasi hubungan antara unsur-unsur dalam film Eat Pray Love

- a. Hubungan antara model atau pemeran dengan penampilan dalam film Eat Pray Love

Visual scene



Scene 23. Durasi ke - 01.43.16



Scene 24. Durasi ke - 01.43.20

Denotasi

Scene 23 : Tiga orang perempuan mencakapkan tangannya yang berisikan bunga kemudian meletakkan di kening atau di atas ubun-ubun

Scene 24 : Tiga orang perempuan menggunakan busana adat tengah berjalan membawa sesuatu di atas kepalanya

Berdasarkan denotasi di atas bahwa model dan penampilan saling mendukung untuk mempertegas peran yang akan dimainkan, dan mendukung lokasi atau setting yang diadakan di Bali-Indonesia. Dalam scene 23, konotasi dari mencakapkan tangan yang berisikan bunga kemudian diletakkan di kening atau di atas ubun-ubun adalah sedang melakukan persembahyangan atau ritual

keagamaan. Istilah sembahyang berasal dari kata "sembah" dan "hyang" artinya menyembah atau memuja hyang. Meskipun istilah sembahyang tersebut digunakan sebagai ibadah beberapa agama di Indonesia, istilah ini memiliki akar pada pemujaan arwah leluhur dan roh-roh penjaga alam yang disebut hyang yang kemudian dikaitkan dengan dewa-dewa dalam kepercayaan Hindu.

Dalam Hindu terdapat berbagai macam persembahyangan, doa atau puja dilakukan berdasarkan beberapa hari suci dalam agama Hindu atau pemujaan pada dewa atau arwah yang dihormati. Persembahyangan dapat dilakukan dalam kuil keluarga (*sanggah/merajan*) maupun pura di lingkungannya. Ritual terkadang melibatkan api/dupa, air, bunga sebagai lambang kesucian. Pembacaan suatu bait mantra terus menerus dengan notasi dan waktu tertentu, atau juga meditasi dalam yang diarahkan pada dewa yang dituju. Pemujaan dalam Hindu dapat ditujukan kepada arwah seseorang suci yang dimuliakan, dewata, salah satu atau seluruh Trimurti, dewa tertinggi dalam Hinduisme perwujudan Tuhan, atau meditasi untuk mencapai kebijaksanaan sejati, mencari ketiadaan tak berbentuk seperti yang dilakukan para resi dan orang suci pada dahulu kala. Beberapa tarian sakral juga dianggap sebagai salah satu prasyarat kelengkapan suatu upacara keagamaan.

Dalam sembahyang bersama, maupun dalam sembahyang individu, umat hindu mengikuti ketentuan yang telah ditetapkan oleh PHDI. Dalam sembahyang yang dipimpin oleh seorang pemimpin upacara (Pandita atau Pinandita). Sikap tubuh bagi laki-laki adalah bersila dan bersimpuh bagi wanita, (tampak terlihat pada scene 23), sedangkan sikap tangan dalam melakukan sembahyang sesuai petunjuk buku Upadesa (1968) adalah sebagai berikut: (1)Kehadapan Sang Hyang Widhi, cakupan tangan diletakkan di atas dahi hingga ujung jari ada diatas ubun-ubun. (2) Kehadapan para Dewa (Dewata), ujung jari-jari tangan di atas, di antara kening. (3) Kepada Pitara (roh leluhur), ujung jari-jari tangan berada di ujung hidung. (4) Kepada sesama manusia, tangan di hulu hati, dengan ujung jari-jari tangan mengarah ke atas. (5) Kepada para Bhuta, tangan di hulu hati, tetapi ujung jari-

jari tangan mengarah ke bawah. (6) Pada saat sembah dengan tangan kosong, pada setiap awal dan akhir sembahyang, sikap cakupan tangan, diletakkan di atas dahi seperti pemujaan ditujukan ke hadapan Ida Sang Hyang Widhi. Sedangkan dalam scene 24, konotasi dari benda yang di bawa di atas kepala adalah menyiratkan hal yang penting, bersifat suci, sebuah haturan atau persembahan.

Dalam umat hindu, persembahan disebut dengan istilah **Maturan**, artinya menyampaikan persembahan dengan mempersembahkan (menghaturkan) apa saja yang merupakan hasil karya sesuai menurut kemampuan dengan perasaan tulus ikhlas. intinya adalah perwujudan rasa bakti dan kerelaan untuk beryadnya. Benda yang digunakan untuk menaruh sesajen tersebut dinamakan *keben*, seperti yang tampak pada scene 24, sesajen atau istilahnya *Banten Soda* biasanya dihaturkan pada waktu *Piodalan*, di *Merajan*, *Sanggah*, maupun pura-pura besar lainnya. Hampir semua hari-hari suci keagamaan dan hari-hari besar Umat Hindu lainnya selalu menggunakan jenis banten ini. Alas paling dasar dari banten ini adalah bisa *Dulang*, *Bokoran*, *Keben* atau *Nare*. Apapun alasnya isinya adalah sama. Bahan-bahan Banten Sodaan terdiri dari : Aled (alas berupa janur yang disusun persegi), Buah – buah, Tape Gede, Jajan Bagina, Jajan Uli, Apem, Jajan Roti, dan sebagainya Nasi Soda, Rerasmen (kacang saur, garam, dan sambal), Sampian Soda, Canang

b. Hubungan antara latar atau seting bangunan atau arsitektur dengan properti (peralatan atau perlengkapan dalam film Eat Pray Love

Visual scene



Scene 33. Durasi ke - 01.55.24



Scene 34. Durasi ke - 01.56.14

Denotasi

Scene 33 : Keramaian dari pasar tradisional, dilengkapi dengan beberapa bambu yang melengkung dan berisikan hiasan

Scene 34: Beberapa orang melakukan persembahyangan dilengkapi dengan susunan buah-buahan di atas dulang

Berdasarkan denotasi pada scene 33, terlihat beberapa bambu melengkung di sepanjang pasar tradisional. Janur melengkung atau dalam istilah balinya *penjor*. Penjor adalah salah satu sarana Upakara dalam merayakan Hari Raya Galungan, dan merupakan simbol Gunung yang memberikan keselamatan dan kesejahteraan, seperti halnya Gunung Agung, di mana terletak Pura Besakih yang merupakan tempat pemujaan terbesar bagi umat Hindu di Indonesia. Tujuan pemasangan penjor sebagai swadharma umat Hindu untuk mewujudkan rasa bhakti dan terima kasih ke hadapan Hyang Widhi Wasa dalam prabawanya sebagai Hyang Giripati.

Di Bali ada dua jenis Penjor, yaitu Penjor hiasan dan Penjor Sakral. Penjor hiasan atau dekorasi digunakan pada acara lomba desa, dan Penjor sakral dipasang pada upacara keagamaan, seperti Galungan, dan piodalan/upacara di Pura. Penjor hiasan tidak berisi Sanggah penjor, pala bungkah, pala gantung dan porosan dan lain-lain. Sedangkan Penjor Sakral dihiasi dengan pala bungkah, pala gantung, lamak, sampian, jajan, dan sebagainya. Yang terlihat pada scene 33 adalah penjor hiasan atau dekorasi yang mengandung konotasi bahwa ada perayaan atau penyambutan yang bersifat non keagamaan, kemungkinan penjor dekorasi tersebut digunakan hanya sebagai penambah atribut untuk menandakan bahwa pasar tradisional tersebut berlokasi di Bali

Pada scene 34, terlihat beberapa orang melakukan persembahyangan dilengkapi dengan susunan buah-buahan di

atas dulang, di dalam scene film ditampilkan sebuah pura yang khusus diperuntukan para pedagang yang berjualan di pasar tersebut. Pura tersebut namanya Pura Pasar atau sering disebut dengan nama Pura Melanting. Pura Melanting adalah merupakan salah satu tempat pemujaan umat Hindu di Bali. Pura tersebut bersifat fungsional sebagai stana (pelinggih) Bhatari Melanting. Bhatari Melanting dari segi niskala sebagai kepala pimpinan "Wong Samar" yang menguasai seluruh jagat raya ini, sedangkan ditinjau dari segi rohani beliau bertugas melindungi/mengayomi para pedagang dan memberikan keselamatan warga masyarakat pada setiap Bale Banjar dan setiap pasar-pasar yang ada di Bali. Pura Melanting adalah merupakan tempat para pedagang untuk memohon keselamatan, ketentraman lahir batin sehingga pada saat berdagang dapat memperoleh keuntungan sesuai dengan yang diinginkan. Pura Melanting pada umumnya didirikan di dalam setiap pasar di Bali. Antara Pura Melanting dengan pasar mempunyai hubungan yang sifatnya saling menunjang sehingga terwujudnya jual beli antara para pedagang dengan pembeli baik secara langsung maupun secara tidak langsung.

Sedangkan buah-buahan yang tersusun dinamakan *Gebogan* atau *Pajegan*, susunan buah dan jajanan sarana sesajen umat Hindu di Bali untuk simbolik bersyukur serta memohon prana/prani sehingga setelah mendapat anugrah bisa kembali dinikmati. Maka, jenis buah dan jajanan akhirnya akan berinovasi mengikuti perkembangan zaman, jadi apa yang kita makan itulah yang kita persembahkan. Makna konotasibila dilihat dari filosofi banten gebogan juga terlihat dari bentuknya yang menjulang seperti gunung, makin keatas makin mengerucut (lancip), dan di atasnya juga diletakkan canang dan sampiyan sebagai wujud persembahan dan bhakti dihadapan Tuhan sang pencipta alam semesta. *Gebogan* biasanya diusung oleh para ibu-ibu dan gadis-gadis Bali untuk dihaturkan ke pura saat upacara piodalan atau upacara dewa yadnya lainnya sebagai bentuk rasa syukur atas berkat yang telah diberikan oleh Ida Sang Hyang Widhi Tuhan Yang Maha Esa.

## SIMPULAN

Berdasarkan uraian pada hasil yang dicapai pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa *scene-scene* yang terpilih dan telah di *capture* adalah *scene-scene* yang dimana saat pemeran dalam film Tat Pray Love tersebut berada di lokasi/setting di Bali, *scene-scene* tersebut sudah memenuhi kriteria yang layak untuk dianalisis karena secara visual mengandung nilai-nilai budaya Bali. Pada empat *scene* yang di analisis denotasi dan konotasi, terdapat nilai-nilai budaya bali, seperti nilai spiritual/keagamaan meliputi persembahyangan dan beryadnya dalam bentuk *banten soda* dalam *keben* dan *gebogan*, menyampaikan penghormatan, perasaan hati atau pikiran baik dengan ucapan kata-kata maupun tanpa ucapan. Kesemuanya ditujukan untuk memenuhi kebutuhan spiritual pribadi atau mencapai pencerahan spiritual.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asura, Enang. 2005. *Panduan Praktis Menulis Skenario*. Yogyakarta: Andi Offset
- Bignell, Jonathan. 1997. *Media Semiotics: An Introduction*. Manchester and New York: Manchester University Press.
- Bohar, Soeharto. 1987. *Pengantar Penelitian Ilmiah: Dasar, Metode, dan Teknik*. Bandung : Tarsita. Bungin,
- Burhan. 2010. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Borg, James. 2010. *Buku Pintar Memahami Bahasa Tubuh*. Yogyakarta: Diva Press. Endraswara, Suwardi. 2006. *Metode, Teori, Teknik Penelitian Kebudayaan I*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama
- Fiske, John. 2004. *Cultural and Communication Studies*. Yogyakarta : Jalasutra.
- Hoed, Benny H. 2008. *Semiotik dan Dinamika Sosial Budaya*. Depok: Komunitas Bambu.
- Kurniawan. 2001. *Semiologi Roland Barthes*. Magelang: Yayasan Indonesiatera.
- Mulyana, Deddy. 2005. *Komunikasi Efektif: Suatu Pendekatan Lintas Budaya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Semedhi, Bambang. 2011. *Sinematografi-Videografi*. Bogor: Ghalia Indonesia

Sobur, Alex. 2006. *Semiotika Komunikasi Visual*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2005. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabet

Thwaites, Tony. Davis and Mules. 2009. *Introducing Cultural and Media Studies*. Yogyakarta : Jalasut

## STUDI STRUKTUR DAN KONSTRUKSI PADA KERAJINAN MEBEL BAMB DI DESA BELEGA, GIANYAR, BALI.

**I Nyoman Adi Tiaga, I Kadek Dwi Noorwatha**

Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Denpasar  
art\_desain21@yahoo.com dan noorwatha@gmail.com

### Abstrak

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk dapat mengeksplorasi berbagai jenis konstruksi bambu dan stuktur mebel bambu yang sedang berkembang, juga merumuskan karakter masing masing konstruksi yang ada pada kerajinan mebel bambu desa Belega Gianyar sebagai patokan dalam memahami keanekaragaman konstruksi mebel bambu yang berkarakter khas Bali. Selain masih kurangnya literatur tentang mebel bambu sebagai bahan pengajaran, juga disesuaikan dengan visi dan misi ISI Denpasar sebagai *center of excellence* dan bidang seni budaya, dipandang perlu untuk mengkaji hasil karya pengerajin mebel tradisional Bali di desa belega sebagai dasar pengembangan desain mebel yang mengangkat nilai lokal dan berwawasan global.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada 4 sistem konstruksi utama yang diterapkan yaitu purus, purus tembus, kawang dan boleh; yang dalam konteks struktur telah mempertimbangkan unsur ergonomic, property mekanikal bambu, gaya yang ditopang mebel dan juga estetika. Pada sisi perkembangan, tampak tidak terjadi perkembangan setelah perkembangan gaya "boleh" pada tahun 1980an yang dipengaruhi faktor masih tingginya tingkat plagiasi antar pengerajin, kondisi ekonomi global yang berhubungan tren (selera pasar), kurangnya promosi secara massif yang berpengaruh langsung terhadap lemahnya nilai inovasi dan kreatifitas pengerajin mebel bambu.

Kata kunci: *Struktur, konstruksi, mebel bambu, desa Belega*

### Abstract

*The goal of this research is to formulate the various types and characteristic of construction structures of bamboo furniture products of Belega village Gianyar. As a benchmark in understanding the diversity of bamboo furniture construction with Balinese character. In addition to the lack of literature on bamboo furniture as teaching materials, also adapted to the vision and mission of ISI as a center of excellence and the field of art and culture, it is necessary to examine the work of craftsmen of Belega's traditional furniture as the basis for the development of furniture design which raised the value of the local and a global perspective.*

*The results showed that there are four major construction system is applied, namely "purus" (porus-dowell), "purus tembus", "kawang" and "boleh"; which in the context of the structure has to consider elements of ergonomic, mechanical properties of bamboo, sustained style furniture as well as aesthetics. On the side of development of construction system, there is no development occurred after the development of the style of "boleh" in the 1980s were influenced by the high level of plagiarism among craftsmen, global economic conditions related with trends, lack of promotion massively that directly influence the weakness of the value of innovation and creativity craftsmen bamboo furniture ,*

Keywords : *Structure, Construction, Bamboo Furniture, Belega Village*



Distribusi oleh:  
LENGKA PENELITIAN DAN PENGABDIAN  
KEPADA MASYARAKAT (LPPM)  
INSTITUT TEKNOLOGI INDONESIA SURABAYA  
Jl. Negeri Jember 60132  
T. (0301) 227816, Fax (0301) 290100  
Email: [lpmm@its.ac.id](mailto:lpmm@its.ac.id)

