



## **Tradisi Upacara Pasola dalam Kebudayaan Masyarakat Sumba sebagai Ide Penciptaan Boardgame**

### ***Pasola Ceremony in Sumba Culture as a Boardgame Creation Idea***

**Iis Hannani**

Pascasarjana Keguruan Seni Rupa, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang, Indonesia

#### **Abstrak**

Tujuan dari penulisan artikel ini adalah untuk menjabarkan proses penciptaan *boardgame* yang menjadikan Upacara Pasola sebagai sumber ide. Upacara Pasola merupakan salah satu kebudayaan yang berasal dari timur Indonesia yaitu Sumba, Nusa Tenggara Timur. Upacara ini merupakan bagian dari serangkaian ritual kebudayaan yang dilakukan oleh orang Sumba yang masih menganut kepercayaan Merapu. Oleh karena itu Pasola merupakan kekayaan budaya Indonesia yang harus tetap dijaga dan lestarian sebagai kekayaan warisan nenek moyang. Hal ini menjadi sumber inspirasi dalam mewujudkan ide dan gagasan, sehingga tertuang ke dalam bentuk karya boardgame. Proses penciptaan karya boardgame ini mengadaptasi dari metode perancangan karya yang dibuat oleh penulis. Tahap pertama adalah menggali data menjadi sumber ide penciptaan. Tahap kedua, pendalaman sumber ide dan menentukan bentuk karya. Tahap ketiga, proses eksplorasi bentuk untuk memperkaya rancangan. Tahap keempat, masuk pada tahap perwujudan karya dan yang terakhir adalah finishing. Hasil karya yang divisualisasikan berupa satu bagian utuh dari *Boardgame* Pasola.

**Kata Kunci:** Upacara Pasola; Tradisi; *Boardgame*

#### **Abstract**

*The purpose of writing this article is to describe the process of creating a board game that makes the Pasola Ceremony a source of ideas. The Pasola ceremony is one of the cultures originating from eastern Indonesia, namely Sumba, East Nusa Tenggara. This ceremony is part of a series of cultural rituals carried out by the Sumba people who still adhere to the Merapu belief. Therefore, Pasola is a cultural wealth of Indonesia that must be preserved and preserved as a wealth of ancestral heritage. This is a source of inspiration in realizing ideas and ideas, so that they are translated into board game works. The process of creating this board game is adapting from the method of designing the work created by the author. The first stage is to explore the data to be the source of the creation idea. The second stage, deepening the source of ideas and determining the form of the work. The third stage, the form exploration process to enrich the design. The fourth stage enters the creation stage and the last stage is finishing. The visualized work is in the form of an integral part of the Pasola Boardgame.*

**Keywords:** Pasola Ceremony; Tradition; *Boardgame*

**How to Cite:** Hannani, I. (2021). Tradisi Upacara Pasola dalam Kebudayaan Masyarakat Sumba sebagai Ide Penciptaan Boardgame. *Jurnal Pendidikan dan Penciptaan Seni*, 1(2) 2021: 58-67



## **PENDAHULUAN**

Indonesia memiliki berbagai macam suku dan ras, semuanya hidup bersamaan dalam satu tanah air. Keragaman yang menghiasi Indonesia menjadi harta berharga bagi masyarakat Indonesia yang harus selalu dijaga dan dilestarikan, agar generasi selanjutnya tidak kehilangan kekayaan bangsanya dan dapat ikut merasakan bagaimana kayanya bangsa ini. Menurut R.ough Guides dalam *good news from Indonesia*, Indonesia tercatat menduduki peringkat ke-6 sebagai negara terindah (Sulasman & Gumilar, 2013). Dapat kita saksikan bersama keindahan dan keberagaman yang tersebar dari Sabang sampai Marauke yang harus terus kita lestarikan bersama. Setiap daerah memiliki kebudayaan dan tradisi yang memiliki cirikhas dan keunikannya tersendiri, kebudayaan dan tradisi tersebut tumbuh serta berkembang di setiap daerah di nusantara. Masing-masing kebudayaan memiliki nilai dan pelajaran yang dapat di jadikan pedoman dalam hidup. Menurut (Sulasman & Gumilar, 2013) budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sekelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni (dalam Kristen et al., 2020).

Salah satu daerah yang memiliki keindahan dan kebudayaan yang khas adalah Sumba salah satu pulau besar yang berada dalam wilayah provinsi Nusa Tenggara Timur. Secara harfiah sumba yang juga sering juga disebut *Humba* atau *Hubba*, berarti asli. Orang Sumba sendiri kerap menyebut pulau mereka sebagai tanah *Hubba* atau tanah asli. Dan memanggil diri mereka dengan sebutan *Tau Hubba* atau orang asli. Berdasarkan pembagian wilayah pada masa kolonial dan diadopsi hingga masa kemerdekaan pembagian wilayah di pulau Sumba terbagi menjadi dua kabupaten yaitu kabupaten Sumba Barat dengan ibukota Waikabubak, dan Kabupaten Sumba Timur yang beribu kota Waingapu (Gofar, 2019). Masyarakat Sumba masih sangat berpegang teguh pada kepercayaan yang diwarisi oleh nenek moyang merak yaitu kepercayaan Marapu. Peran kepercayaan Merapu pada masyarakat Sumba sangatlah besar, yaitu sebagai sumber nilai-nilai dan pandangan hidup. Orang Sumba juga percaya bahwa manusia merupakan bagian dari alam semesta yang tak terpisahkan, salah satu upacara yang sampai saat ini masih eksis dan rutin dilakukan setiap tahunnya adalah Upacara Pasola.

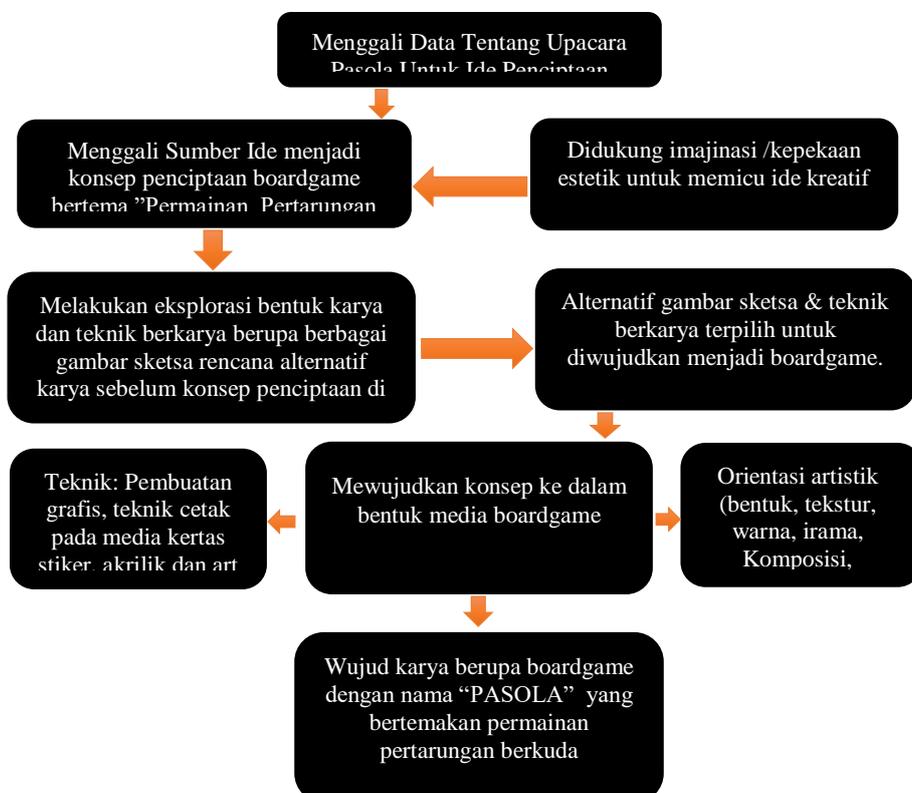
Upacara Pasola merupakan bagian dari serangkaian upacara tradisional yang dilakukan oleh orang Sumba yang masih menganut kepercayaan Merapu. Permainan Pasola diadakan pada empat kampung di kabupaten Sumba Barat. Keempat kampung tersebut antara lain Kodi, Lamboya, Wanokaka, dan Gaura. Pelaksanaan pasola di keempat kampung ini dilakukan secara bergiliran yaitu antara bulan *Februari* hingga maret setiap tahunnya. Ritual dan atraksi Pasola merupakan sumpah nenek moyang, ritual dan adat tersebut harus dijaga dan dilestarikan oleh generasi, karena budaya tersebut bukan hanya sekedar peninggalan nenek moyang, tetapi juga dapat mendatangkan berkat (Sulasman & Gumilar, 2013). Oleh karena itu pentingnya melestarikan kebudayaan nusantara salah satunya itu upacara Pasola, di era dan zaman yang modern dan semakin maju ini, melestarikan ritual dan atraksi Pasola dan mengajarkan kepada generasi berikutnya bukanlah hal yang mudah. Apalagi pada generasi milenial ini, terpaan informasi yang berasal dari berbagai sumber informasi dengan mudah mereka dapatkan. Sehingga memerlukan adanya inovasi media kreatif dalam memperkenalkan Upacara Pasola pada generasi muda, sebagai salah satu bentuk upaya dalam melestarikan kebudayaan nusantara. Salah satunya dengan media *boardgame*.

Beberapa penelitian pengembangan perancangan *boardgame* telah di lakukan salah satunya oleh mahasiswa ITS mengenai perancangan *boardgame* sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan untuk anak Sekolah Dasar. Dalam penelitian

pengembang tersebut berfokus pada penyampaian materi pembelajaran melalui media *boardgame* dengan tujuan meningkatkan minat dan motivasi siswa (Nusantara & Irawan, 2012). Pada tahun 2018 mahasiswa ISI Yogyakarta juga melakukan penelitian pengembangan *boardgame* bertema pasar tradisional (Romanica, 2018). Tahun 2019 mahasiswa ISI Yogyakarta juga melakukan penelitian pengembangan papan permainan dengan nama Sibaaqun, papan permainan ini berisi tentang materi pengenalan huruf-huruf hijaiyah (Sasmita, 2019). Dari beberapa penelitian sebelumnya fokus perancangan pada penyampaian materi dan digunakan sebagai bahan ajar, sedangkan dalam penelitian yang ini tidak hanya berisi mengenai materi namun juga menjadikan kebudayaan nusantara sebagai landasan penciptaan *boardgame*. Hal tersebut bertujuan untuk memperkenalkan kebudayaan sekaligus sebagai penyampaian materi budaya kepada peserta didik melalui media *boardgame*.

*Boardgame* merupakan salah satu jenis permainan konvensional (nondigital) yang memiliki beberapa keunggulannya tersendiri dibanding permainan digital (Fajarizka & Rizkiantono, 2016). Berkumpulnya orang-orang di satu meja untuk bermain merupakan sebuah fenomena yang hanya dapat diciptakan oleh *boardgame*. Beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain mengidentifikasi mengenai spesifikasi permainan, mekanisme permainan, visualisasi permainan, dan estimasi waktu pengerjaan proyek. Dalam perancangan ini mengadopsi peraturan dan sistem dalam upacara pasola untuk diterapkan dalam perancangan *boardgame*. Melalui media *boardgame* ini diharapkan dapat menjadi media yang efektif untuk memperkenalkan kebudayaan Sumba dalam hal ini Upacara Pasola pada generasi muda di seluruh nusantara.

## METODE PENELITIAN



Gambar 1. Metode Perancangan Sumber pribadi

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Upacara Pasola**

Dalam tahapan awal perancangan ini, diawali dengan proses penggalian data seputar Upacara *Pasola* yang dijadikan sumber ide penciptaan. Tujuan penggalian data ini untuk mengenal lebih dalam mengenai kebudayaan yang akan diangkat dan mempermudah pencarian ide serta eksplorasi bentuk serta proses perancangan selanjutnya.

#### **a. Sejarah Upacara Pasola**

Berdasarkan arti kata, Pasola berasal dari kata *Pa* yang berarti permainan dan *Sola* atau *Hola* yang memiliki arti tombak atau lembing. Tombak atau lembing ini biasanya terbuat dari kayu dengan memiliki ujung yang tumpul. Jadi secara harafiah Pasola berarti permainan tombak atau lembing yang dilakukan sambil menunggangi kuda menurut Bamualim (dalam Kristen *et al.*, 2020).

Berdasarkan cerita dalam sejarah, ritual dan atraksi Pasola berawal dari kisah cinta antara Rabu Kaba dan suaminya Umbu Dulla yang merupakan pemimpin dari kampung Waiwuang. Pada suatu hari Umbu Dulla dan beberapa rekannya melakukan perjalanan dari kampung Waiwuang untuk mencari kebutuhan hidup keluarga dan masyarakat kampung. Seiring berjalannya waktu, karena Umbu Dulla lama tidak kembali, warga berpikir bahwa para pemimpin tersebut telah meninggal. Setelah perkabungan Rabu Kaba bertemu dan jatuh cinta dengan pemuda yang berasal dari kampung Kodi yaitu Ubu Raya. Kisah cinta mereka ternyata tidak disetujui oleh pihak keluarga sehingga mereka berdua memutuskan untuk kawin lari. Beberapa saat kemudian Umbu Dulla dan rekan balik ke kampung halaman mereka, Umbu Dulla mengutus Juru Bicara untuk berdiskusi dengan pihak Ubu Raya dengan tujuan agar Rabu Kaba dikembalikan. Akan tetapi Rabu Kaba sendiri tidak bisa meninggalkan Ubu Raya. Juru Bicara Umbu Dulla akhirnya meminta pertanggungjawaban dari Ubu Raya dengan meminta untuk mengembalikan belis yang telah diberikan Umbu Dulla. Untuk menghibur masyarakat kampung Waiwuang dan Umbu Dulla, kemudian dibuatkan kegiatan adat Nyale dan dilanjutkan dengan Pasola.

Dalam perkembangannya, masyarakat Sumba yang masih menganut kepercayaan Marapu (kepercayaan asli Sumba) melakukan tradisi Pasola ini setiap tahun. Ritual yang dilakukan dalam tradisi Pasola adalah permainan antara dua kelompok pemuda dari masing-masing kabisu/suku dengan melakukan permainan lempar lembing. Permainan lempar lembing atau lempar tombak ini dilakukan pada saat dua kelompok pemuda sedang menunggangi kuda yang sedang dipacu kencang. Kedua kelompok tersebut kemudian saling melempar tombak atau lembing pada lawan kelompok. Dalam permainan ini jika terdapat pemuda yang terkena tombak atau lembing dan mengeluarkan darah, maka darah tersebut dianggap akan memberikan kesuburan pada tanah dan akan memberikan kesuksesan pada proses panen. Jika pada saat tradisi Pasola dilakukan dan ada yang meninggal, Kejadian ini sebagai pertanda bahwa orang tersebut sudah melakukan kesalahan yang membuat nenek moyang atau leluhur marah. Sebelum dilaksanakan Pasola biasa akan diadakan pelaksanaan Ritual Nyale (cacing laut) atau madidi Nyale. Ritual Nyale dilakukan oleh para rato atau tetua adat, tujuan dari ritual Nyale adalah sebagai indikator penentu keberhasilan panen masyarakat Sumba Barat. Nyale yang banyak dan panjang tanpa ada cacat menandakan hasil panen akan berhasil dan melimpah jika Nyale yang didapat cacat menandakan hasil panen akan gagal.

#### **b. Upacara Pasola dalam Masyarakat Sumba**

Ritual dan atraksi Pasola merupakan sumpah nenek moyang, ritual dan adat tersebut harus dijaga dan dilestarikan oleh generasi, karena budaya tersebut bukan hanya sekadar peninggalan nenek moyang, tetapi juga dapat mendatangkan berkat. Kebudayaan suatu bangsa adalah jatidiri yang harus dipelajari secara utuh dan dinamis<sup>1</sup>. Wujud kebudayaan

disebutkan oleh Koentjaraningrat bahwa ada tiga bentuk wujud kebudayaan yaitu a. ide, gagasan, nilai, norma, peraturan, b. aktivitas serta tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat, dan c. benda-benda hasil karya manusia (Koentjaraningrat, 1985). Hingga saat ini Pasola tidak hanya sekadar ritual dan atraksi biasa akan tetapi dari kegiatan tersebut dapat mendatangkan berkat hal lain dari itu adalah dapat meningkatkan rasa persaudaraan. Proses meningkatkan rasa persaudaraan ini terjadi, baik dalam ritual Pasola maupun dalam adat *nyale*. Dalam buku Kebudayaan Sumba Barat, *Pasola* merupakan kegiatan tradisi leluhur yang dibuat karena adanya tragedi cinta segi tiga antara Rabu Kabba, Ubu Dulla dan Ubu Raya menurut Bamualim (dalam Kristen *et al.*, 2020). Berdasarkan data statistik penduduk sumba barat kurang lebih berjumlah 112.509 jiwa mayoritas beragama Kristen Protestan (76,065 jiwa) dan Katolik Roma (20,961 jiwa) Sebagian lagi beragama Islam (8,949 jiwa) dan sisanya adalah pemeluk Hindu (195 jiwa) namun demikian bukan berarti masyarakat asli Sumba telah meninggalkan kepercayaan yang di wariskan oleh leluhur mereka (Gofar, 2019). Masyarakat Sumba sebagian besar masih menganut kepercayaan *Marapu*. Bisa dipastikan kepercayaan *Marapu* sebagai inti dari kebudayaan mereka, sebagai sumber nilai-nilai dan pandangan hidup, serta mempunyai pengaruh besar terhadap kehidupan masyarakat yang bersangkutan. Orang Sumba juga percaya bahwa manusia merupakan bagian dari alam semesta yang tak terpisahkan. Bagi masyarakat Sumba, hidup manusia harus selalu disesuaikan dengan irama gerak alam semesta dan selalu mengusahkan agar ketertiban hubungan antara manusia dengan alam tidak berubah.

Menurut Septiarti kebudayaan akan terus mengalami transformasi, karena kebudayaan yang tidak melalui proses transformasi dapat dikatakan kebudayaan yang mati (Septiarti *et al.*, 2017). *Pasola* merupakan bagian dari serangkaian upacara tradisional yang dilakukan oleh orang Sumba yang masih menganut kepercayaan dan agama asli yang disebut *Marapu* (agama lokal masyarakat Sumba) permainan *Pasola* diadakan pada empat kampung di Kabupaten Sumba Barat. Keempat kampung tersebut antara lain Kodi, Lamboya, Wanokaka, dan Gaura (Inna, 2017). Pelaksanaan pasola di keempat kampung ini dilakukan secara bergiliran yaitu antara bulan february hingga maret setiap tahunnya. Peranan Adat Pasola sebagai alat pemersatu antardaerah di Kabupaten Sumba Barat Daya adalah Pertama, sebagai perekat jalinan persaudaraan masyarakat di Kabupaten Sumba Barat Daya dan masyarakat umum. Kedua suatu perayaan rasa syukur terhadap hasil panen yang melimpah dan ekspresi rasa kegembiraan masyarakat setempat. Ketiga, sebagai tonggak kemajuan pariwisata di Pulau Sumba (Inna, 2013).

### **Pendalaman Sumber Ide dan Membangun Konsep Bentuk karya**

Berdasarkan penggalan data seputar Upacara Pasola pada tahapan sebelumnya, beberapa landasan dan peraturan dalam Upacara Pasola yang dapat di adopsi menjadi ide pada perancangan boardgame seperti yang ditampilkan pada bagan di atas. Herbert Blumer melalui teori Interaksi Simbolik yang dia gagas, mengatakan bahwa manusia bertindak terhadap sesuatu berdasarkan makna-makna yang ada pada sesuatu itu bagi mereka. Mengacu dari pendapat Blumer, apa yang dilakukan oleh masyarakat tradisional di Sumba Barat ini juga didasarkan pada makna-makna yang ada pada sesuatu itu bagi mereka, termasuk dalam kegiatan Pasola. Boardgame adalah permainan yang dapat mendorong pemain untuk mendeteksi pola, merencanakan kedepan, memprediksi hasil untuk alternatif gerak dan juga belajar dari pengalaman atau media sebagai pengganti model/peraga (Nusantara & Irawan, 2012). *Boardgame* adalah permainan yang dilakukan di atas papan. Permainan ini dimainkan lebih dari satu orang dalam satu tempat dan papan

yang sama (Limantara et al., 2015). Ritual yang dilakukan dalam tradisi Pasola serta pemikiran dan tindakan yang dilakukan oleh masyarakat Sumba Barat dalam tradisi Pasola, sangat dipengaruhi oleh makna- makna yang terkandung dalam tradisi Pasola ini (Sulasman & Gumilar, 2013). Berikut beberapa ide yang didapat melalui pendalaman data seputar Upacara Pasola yang diadopsi dalam perancangan boardgame.

#### **a. Bentuk Pion**

Upacara adat Pasola merupakan tradisi bermain perang-perangan yang dilakukan dengan membawa tombak dan menunggang kuda (Nisya & Majalengka, 2011). Pada permainan boardgame Pasola pion dirancang berbentuk kuda, karena pada tradisi *Pasola* ini kuda digunakan sebagai kendaraan saat melakukan perang lempar lembing, kuda yang ditunggangi yaitu kuda jenis *Sandelwood*. Kuda *Sandelwood* dalam ritual *Pasola* tidak saja memiliki peran interaksi secara ekologi, namun telah menjadi bagian sosiologis dalam kehidupan budaya masyarakat Sumba (Randu & Hartono, 2018). Kuda *Sadel wood* dikenal dengan kelebihanannya dalam kekuatan dan kecepatan berlari, oleh karena itu sering digunakan dalam perlombaan pacuan kuda dan perlombaan adu kecepatan lainnya. Sebelum dilaksanakan upacara Pasola kuda-kuda dipersiapkan dan dihias oleh masing-masing pemiliknya, sehingga setiap kuda menggunakan atribut yang berbeda untuk membedakan masing-masing kuda, khususnya pada topi yang menjadi identitas utama.

#### **b. Empat Pemain**

Permainan *Pasola* diadakan pada empat kampung di kabupaten Sumba Barat. Keempat kampung tersebut antara lain Kodi, Lamboya, Wanokaka, dan Gaura (Gofar, 2019). Dalam perancangan boardgame ini dimainkan oleh empat orang yang mewakili empat kampung dalam pertarungan lempar lembing pada Upacara *Pasola*.

#### **c. Nyale dan Lembing**

Upacara *Pasola* yang ditandai dengan pencarian cacing laut bagi masyarakat Sumba Barat bahwa *nyale* merupakan anugerah dari Tuhan (Uma, 2018). Dalam perancangan *boardgame* ini *nyale* ditempatkan sebagai salah satu aturan yang harus dipenuhi sebelum pion dapat keluar dari kandang dan memulai permainannya. Peraturan tersebut mengambil dari aturan dalam upacara pasola yang menjadikan tradisi *bau nyale* sebagai salah satu prosesi dalam memulai upacara pasola. Lembing atau kayu atau wua hola sebagai pelengkap bagi kaum sebagai alat menyerang. Untuk menggambarkan *nyale* merupakan keuntungan, maka dalam permainan yang dirancang nanti akan mengadopsi nilai tersebut. Pion yang berhenti di titik *nyale*, dapat memberikan keuntungan pemain berupa kesempatan mengeluarkan pion yang masih berada di dalam kandang untuk menuju garis start dan terbebas dari serangan lembing dari pion lain (karena simbol dari *nyale* yang dianggap membawa keberkahan dan keselamatan, semakin banyak mendapat *nyale* berarti semakin baik).

Eksplorasi bentuk lembing dilakukan dengan pendekatan pada bentuk asli lembing yang digunakan sebagai senjata dalam pertarungan. Sehingga bentuk yang ditampilkan pun mengadopsi dari bentuk nyata lembing yaitu panjang, terbuat dari bambu dan memiliki ujung yang runcing. Eksplorasi bentuk pada *nyale* dengan pendekatan pada bentuk asli *nyale* yaitu panjang dan menyerupai bentuk cacing pada umumnya. Sehingga bentuk yang ditampilkan pun seperti *nyale* pada bentuk nyata. Pada bentuk *nyale* sendiri mengandung arti bahwa *nyale* yang panjang akan membawa kebaikan yang banyak terutama pada sektor pertanian yang masih menjadi primadona pada masyarakat sumba yang memegang kepercayaan *Merapu*.

#### **d. Padi Sebagai Simbol Kemenangan**

Upacara *Pasola* erat kaitannya dengan keberhasilan panen atau pertanian di desa yang masih memegang kepercayaan *Merapu*. Oleh karena itu keberhasilan di maknai

dengan melimpahnya hasil alam dalam pertanian. Sehingga dalam perancangan permainan ini mengangkat nilai tersebut, dengan menggunakan simbol padi pada titik finish, sebagai simbol kemenangan dan keberhasilan seperti yang ada dalam Upacara *Pasola*.

## Proses Perwujudan

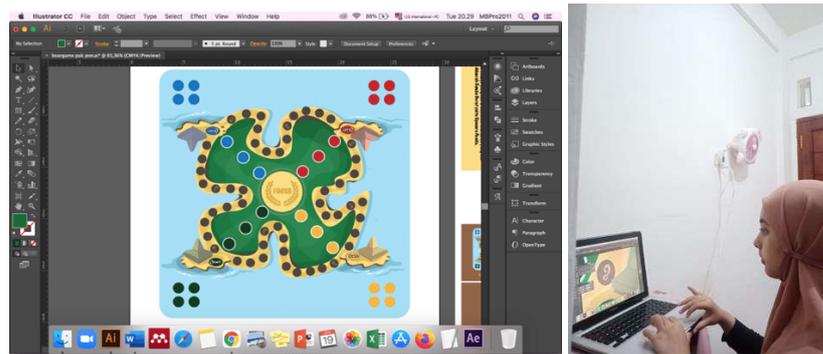
### a. Desain

Proses desain merupakan tahapan-tahapan dalam merancang *boardgame* yaitu membuat aturan permainan, menentukan komponen yang dibutuhkan, serta merancang aspek visual berupa karakter, gaya gambar, warna, dan *font* (Fajarizka & Rizkiantono, 2016). Perwujudan dari penciptaan karya boardgame ini menggunakan bantuan aplikasi Adobe Illustrator cc 2015 pada pembuatan bentuk digital. Dimulai dengan pembuatan shape bentuk dasar dari rancangan sesuai dengan referensi dan konsep yang sudah di matangkan sebelumnya. Kemudian dilanjut dengan proses pewarnaan untuk lebih memberikan daya tarik pada perancangan dan lebih memperkuat lagi bentuk objek yang ingin di tampilkan. Proses pencarian referensi pada beberapa website penyedia referensi desain, salah satunya Pinterest. Pada pencarian referensi ini membantu dalam pembuatan rancangan dengan melihat beberapa karya sejenis yang sudah pernah dibuat. Sehingga memberikan kekayaan ide terhadap bentuk, pewarnaan, gaya desain hingga strategi permainan yang dapat diadopsi. Semakin dalam pencarian referensi maka akan semakin kaya ide yang akan muncul dan menjadi landasan terciptanya karya yang baik.



Gambar 2. Proses Pembuatan Bentuk Dasar  
Sumber pribadi

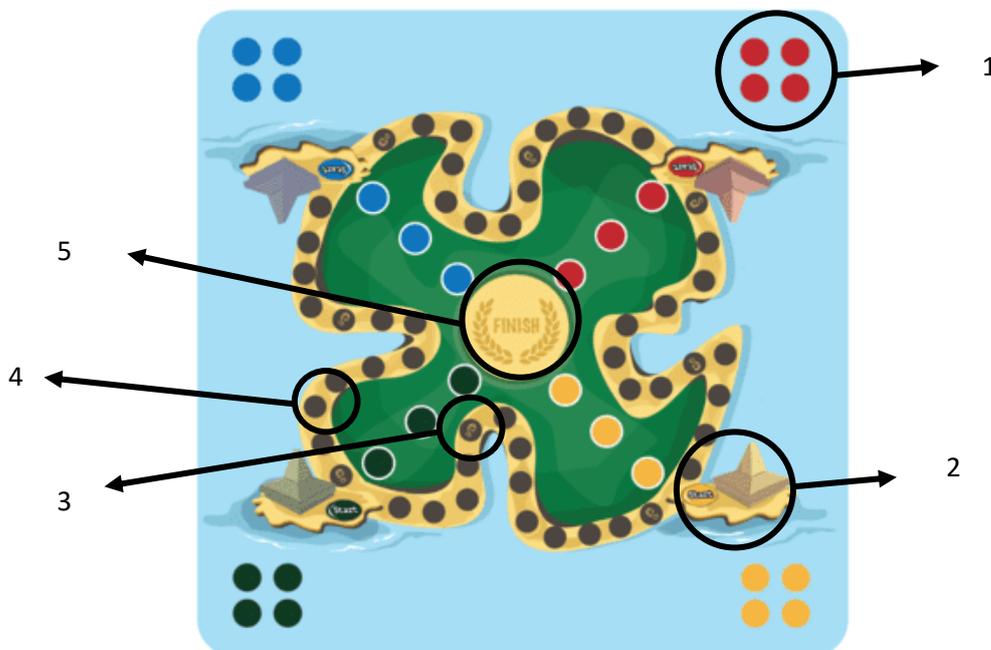
Proses pembuatan bentuk dasar pada perancangan papan permainan ini dilakukan dengan membuat bentuk dasar pada setiap objek yang akan dibuat. bentuk dasar ini dibuat berupa garis dari bentuk objek rancangan, pembuatannya dengan bantuan shape tool dan pen tools pada aplikasi adobe illustrator cc 2015. Dengan adanya proses ini mempermudah proses selanjutnya yaitu tahap pewarnaan objek.



Gambar 3. Proses Pewarnaan dan Finishing Bentuk  
Sumber pribadi

Selanjutnya proses pewarnaan dan finishing merupakan dua proses akhir pada tahap desain, pada tahap ini objek yang telah dibentuk kemudian diberi warna sesuai dengan kebutuhan warna yang digunakan. Jika warna dihubungkan ke dalam dunia desain, bagus atau tidaknya sebuah desain memang tergantung dari selera dan persepsi masing-masing orang yang melihat. Namun yang pertama kali ditangkap oleh mata manusia selain bentuk adalah warna (Luzar, 2017). Pada proses pewarnaan ini harus mempertimbangkan estetis dan kepekaan terhadap prinsip-prinsip desain. Sehingga dapat menciptakan hasil akhir desain yang sesuai dengan tema yang diangkat dan objek yang terbuat sesuai dengan ide perancangan diawal. Warna pada dasarnya adalah suatu peristiwa sensorik, sebuah respon fisiologis dari sebuah rangsangan cahaya. Namun tidak hanya itu saja, warna juga dapat digunakan untuk mengekspresikan emosi sehingga dapat menjadi sebuah bahasa non verbal yang dapat mengkomunikasikan ide tanpa kata-kata (Yogananti, 2015).

## b. Hasil Karya Papan permainan



Gambar 4. Rancangan Papan Permainan  
Sumber pribadi

Desain papan permainan ini terdiri dari beberapa bagian, antara lain :

- 1) Kandang Kuda/pion  
Masing-masing pion menempati kandang sesuai dengan warnanya, titik tersebut sebagai perhentian awal saat akan memulai permainan.
- 2) Titik awal perjalanan  
Masing-masing pion menempati garis start sesuai dengan warnanya, titik tersebut merupakan titik awal setelah uda/pion berhasil keluar dari kandang.
- 3) Perhentian aman  
Titik bergambar nyale merupakan titik aman , dalam artian saat ada musuh yang berada di titik yang sama tidak akan dapat menyerang lawannya.
- 4) Track perjalanan  
Terdapat 52 titik perjalanan sebagai area bertanding para pemain.
- 5) Finish  
Pemain yang tercepat berhasil menempati keempat pionnya pada garis finish dinyatakan sebagai pemenang.



Gambar 5. Hasil Boargame Pasola  
Sumber pribadi

## SIMPULAN

Proses kreatif ini telah mengembangkan potensi kebudayaan Indonesia yaitu Upacara *Pasola* yang menjadi ide inspirasi bentuk karya *boardgame*. Upacara *Pasola* yang eksis di masyarakat sumba yang menganut kepercayaan *Merapu* ini memiliki nilai-nilai luhur yang dalam dan penting untuk dilestarikan serta dijaga eksistensinya. Sehingga memiliki potensi untuk dikembangkan dengan penerapannya pada media-media yang kekinian. Berdasarkan pada hasil proses kreatif ini dapat disarankan pada aspek pengembangan bentuk dan aturan permainan dapat dikembangkan oleh para perancang dan peneliti selanjutnya. Sedangkan pada aspek teoritis, agar hasil proses kreatif ini lebih

dikembangkan baik dari kajian teori maupun metodologi pengembangannya bagi akademisi seni dan desain.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Fajarizka, A., & Rizkiantono, R. E. (2016). Perancangan Board Game Hanacaraka Sebagai Media Bantu Pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar Kelas 3 dan 4. *Sains Dan Seni ITS*, 5(2).
- Gofar, A. (2019). *Eksistensi Tradisi Pasola pada Masyarakat Penganut Kepercayaan Marapu di Desa Pahola Kecamatan Wanokaka Kabupaten Sumba Barat*. 229–237.
- Inna, Y. T. (2013). Peranan Adat Pasola Sebagai Alat Pemersatu Antar Daerah Di Kabupaten Sumba Barat Daya Propinsi Nusa Tenggara Timur. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Inna, Y. T. (2017). Kajian Teologis Terhadap Upacara Pasola. *Jurnal Ilmiah Universitas PGRI Yogyakarta*.
- Koentjaraningrat. (1985). *Kebudayaan mentalitas dan Pembangunan*.
- Limantara, D., Heru, D., Waluyanto, D., Pd, M., Zacky, A., & Sn, M. (2015). Perancangan Board game Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Moral Pada Remaja. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1(6), 78547.
- Luzar, L. C. (2017). *Terminologi Warna*. 2(9), 1084–1096.
- Nisya, R. K., & Majalengka, U. (2011). *Identitas budaya dalam cerita rakyat nusantara*. 5(2), 237–241.
- Nusantara, D. B., & Irawan, A. H. (2012). Perancangan Boardgame sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Anak SD Kelas 1. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 1(1)(1), 1–6. [http://ejournal.its.ac.id/index.php/sains\\_seni/article/view/503](http://ejournal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/503)
- Randu, M. D. S., & Hartono, B. (2018). Keragaan Pengembangan Kuda Sandelwood di Wilayah Pasola Kabupaten Sumba Barat Daya. *Sains Peternakan*, 16(2), 54. <https://doi.org/10.20961/sainspet.v16i2.21776>
- Romanica, G. (2018). *Perancangan Board Game Bertema Pasar Tradisional Yogyakarta*.
- Sasmita, M. T. B. (2019). “Sibaaqun” Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Melalui Permainan Papan. *Journal of Animation and Games Studies*, 5(2), 133–152. <https://doi.org/10.24821/jags.v5i2.3033>
- Septiarti, S. W., Nahum, F., Wahyono, S. B., D., S. I. A., & Efianingrum, A. (2017). *Sosiologi dan Antropologi Pendidikan*.
- Sulasman, & Gumilar. (2013). *Branding Sumba Barat Melalui Media Interaktif*. 06, 84–103.
- Uma, W. K. J. (2018). Makna Nyale Dalam Upacara Adat Pasola Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Di Sumba Barat Nusa Tenggara Timur. *Historia Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 6(2), 347. <https://doi.org/10.24127/hj.v6i2.1430>
- Yogananti, A. F. (2015). Pengaruh Psikologi Kombinasi Warna Dalam Website. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 1(01), 45–54. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v1i01.956>