BAB II

PERANCANGAN INFORMASI RANGKAIAN UPACARA PASOLA

II.1 Informasi

Informasi adalah sekumpulan fakta-fakta yang telah diolah menjadi bentuk data, shingga dapat menjadi lebih berguna dan dapat digunakan oleh siapa saja yang membutuhkan data-data tersebut sebagai pengetahuan ataupun dapat digunakan dalam pengambilan keputusan. Informasi bisa dikatakan sebagai pengetahuan yang didapatkan dari belajar, pengalaman atau intruksi. Namun, istilah ini masih memiliki arti tergantung pada konteksnya. Dalam beberapa pengetahuan tentang suatu peristiwa tertentu yang telah dikumpulkan ataupun dari sebuah berita dapat juga dikatakan sebagai informasi.

Jenis-jenis informasi

a. Informasi berdasarkan fungsi dan kegunaan, adalah informasi berdasarkan materi dan keguaan informasi, antara lain sebagai berikut:
    1. Informasi yang menambah pengetahuan, misalnya: peristiwa-peristiwa, pendidikan, kegiatan-kegiatan.
    2. Informasi yang mengajari pembaca (informasi edukatif), misalnya makalah yang berisi tentang cara beternak itik, artikel tentang membina persahabatan, dan lain-lain.
    3. Informasi berdasarkan format penyajian, yaitu informasi yang dibedakan berdasarkan bentuk penyajian informasinya, misalnya: informasi dalam bentuk tulisan (berita, artikel, esai, resensi, kolom, tajuk rencana, dan lain-lain).
b. Informasi berdasarkan format penyajian, adalah informasi yang berdasarkan bentuk penyajian. Informasi jenis ini, antara lain berupa teks, karikatur, foto, ataupun lukisan abstrak.

c. Informasi berdasarkan lokasi peristiwa, adalah informasi berdasarkan lokasi peristiwa berlangsung, yaitu informasi dari dalam negeri maupun dari luar negeri.
d. Informasi berdasarkan bidang kehidupan adalah informasi berdasarkan bidang-bidang kehidupan yang ada, misalnya: olahraga, musik, sastra, budaya, dan iptek.
e. Berdasarkan penyampaian:
    1. Informasi yang diberikan secara berkala
    2. Informasi yang disediakan secara tiba-tiba
    3. Informasi yang disediakan setiap saat
    4. Informasi yang dikecualikan
    5. Informasi yang diperoleh sberdasarkan permintaan

Ciri-ciri informasi yang berkualitas, yaitu:

1. Informasi harus relevan, yang artinya informasi tersebut mempunyai manfaat oleh pemakainya.
2. Informasi harus akurat, yang artinya informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan harus jelas mencerminkan maksudnya.
3. Tepat pada waktunya, yang artinya informasi yang diterima tidak boleh terlambat.
4. Konsisten, yang artinya informasi yang diterima sesuai dengan datanya, tidak mengalami perubahan yang tidak benar.

Fungsi informasi, diantaranya:

1. Meningkatkan pengetahuan atau kemampuan pengguna
2. Mengurangi ketidakpastian dalam proses pengambilan keputusan
3. Menggambarkan keadaan suatu hal atau peristiwa yang terjadi

II.1.1 Media Informasi

Menurut Heinich, (1993) media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah berarti "*perantara"* yaitu perantara sumber pesan *(a source)* dengan penerima pesan *(a receiver)*. Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak *(printed materials)*, komputer dan instruktur. Contoh media tersebut bias dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan *message)* dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Heinich juga mengaitkan hubungan antara media dengan pesan dan metode *(methods)*.

Menurut Sutarni dan Sukardi (2008) secara harfiah kata informasi berarti pesan, sedangkan secara maknawiah informasi diartikan sebagai uraian berisi keterangan tentang sesuatu (objek atau peristiwa atau masalah) yang disampaikan kepada seseorang atau sekelompok orang dengan tujuan agar mereka mengetahui atau memahaminya. Dalam arti luas penyampaian informasi dapat diartikan sebagai pemberitahuan, penyampaian pengumuman, pemberian penyuluhan,pemberian pengarahan, penyajian laporan atau sekedar penyampaian berita. Keterangan mengenai objek, peristiwa atau masalah dapat disampaikan kepada orang lain dalam bentuk informasi karena beberapa alasan berikut:

1. Mengandung unsur kebaruan (aktual).
2. Bermanfaat untuk kepentingan umum atau kepentingan kemanusiaan *(human interest)*.
3. Berupa pengetahuan yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
4. Bertujuan untuk menambah pengetahuan atau pengalaman orang lain *(knowledge)*.
5. Dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya secara keilmuan melalui pembuktian di lapangan.
6. Tidak mengandung pengecualian sehingga mengakibatkan kesalahan yang merugikan.

II.2 Tinjauan Tentang Budaya

Kata Kebudayaan berasal dari kata Sanserkerta buddhayah, yaitu bentuk jamak dari budhhi yang berarti budi atau akal. Dengan demikian kebudayaan dapat diartikan hal yang bersangkutan dengan akal. (Koentjaradiningrat, 2009).

Defisini menurut Wisseler, Kluckhohn, Davis, dan Hobel (Dikutip dari Koentjaradiningrat, 2009) Kebudayaan adalah segala sesuatu tindakan yang harus dibiasakan menusia dengan belajar.

Kebudayaan hidup dalam suatu masyarakat baik terwujud sebagai komunitas desa, kota, sebagai kelompok kekerabatan, atau kelompok adat yang lain, bisa menampilkan suatu corak khas yang terutama terlihat oleh orang luar warga masyarakat bersangkutan. (Koentjaradiningrat, 2009).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa budaya adalah suatu kebiasaaan masyarakat yang dilakukan turun-temurun baik itu tingkah laku atau tindakan tertentu seperti upacara adat istiadat, kesenian, dan keseharian masyarakat yang bersangkutan. Disetiap daerah mempunyai kebudayaannya masing-masing, kebudayaan dipengaruhi dari berbagai macam keadaan yang akhirnya membentuk ciri khas masing-masing daerah dari kebudayaan tersebut. Ciri khas tersebut menjadi sebuah identitas ataupun tanda bagi daerah yang bersangkutan. Maka dari itu budaya harus tetap di lestarikan agar identitas suatu daerah yang memiliki budaya tersebut dapat bertahan.

II.2.1 Budaya Lokal

Budaya lokal adalah budaya yang dihasilkan oleh daerah tertentu secara asli turun-temurun oleh suku atau bangsanya tersebut. Budaya lokal sering kali terjadi kesamaan dalam beberapa aspek dengan budaya lokal lainnya dikarenakan kedekatan wilayah budaya-budaya tersebut. Budaya lokal artinya kebudayaan yang dimiliki dan diakui oleh masyarakat suku bangsa setempat.

Menurut Koentjaraningrat (1988) Budaya lokal Indonesia banyak dipengaruhi oleh kebudayaan Hindu-Buddha, Islam, dan Eropa. Bangsa Indonesia terbagi atas ratusan suku bangsa, masing-masing memiliki adat dan tradisi berbeda.Aneka ragam kebudayaan yang berkembang di kepulauan Nusantara itu menjadi acuan kelompok suku bangsa dalam bersikap serta sebagai ciri pengenal. "Kebudayaan merupakan keseluruhan yang kompleks, yang didalamnya terkandung ilmu pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat-istiadat, dan kemampuan lain,serta kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat". E.B Taylor (dalam J.T Prasetya, 2011: 29).

Budaya lokal di Indonesia sendiri sangat kaya dan beragam, mulai dari budaya kesenian hingga budaya ritual dan upacara adat. Budaya kesenian seperti angklung, gamelan, dan sebagainya. Sedangkan budaya ritual seperti perayaan aqiqah, tujuh bulanan, hingga budaya ritual dalam aktivitas pertanian (bersawah), seperti budaya lokal Pasola yang terdapat di Pulau Sumba, Nusa Tenggara Timur (NTT)

II.3 Provinsi Nusa Tenggara Timur (NTT) dan Pulau Sumba

Provinsi Nusa Tenggara Timur (NTT) terletak di selatan khatulistiwa pada posisi 80 - 120 Lintang Selatan dan 1180 - 1250 Bujur Timur. Batas-batas wilayah :

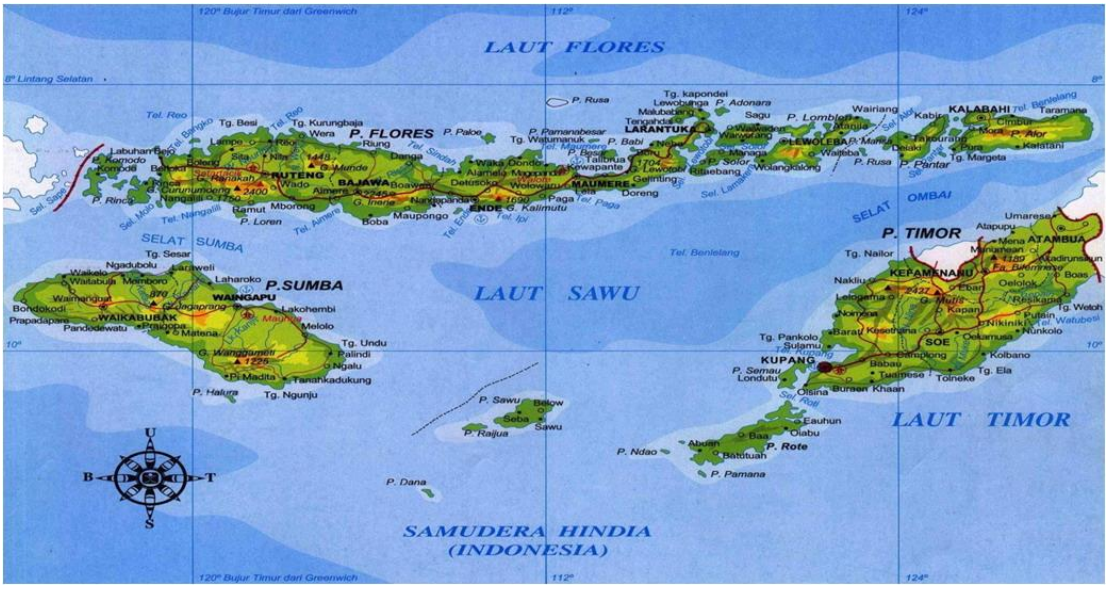
1. Sebelah Utara berbatasan dengan Laut Flores
2. Sebelah Selatan dengan Samudera Hindia
3. Sebelah Timur dengan Negara Timor Leste
4. Sebelah Barat dengan Propinsi Nusa Tenggara Barat.

NTT merupakan wilayah kepulauan yang terdiri dari 566 pulau, 246 pulau diantaranya sudah mempunyai nama dan sisanya sampai saat ini belum mempunyai nama.Diantara 246 pulau yang sudah bernama terdapat 4 pulau besar: Flores, Sumba, Timor dan Alor (FLOBAMORA) dan pulau-pulau kecil antara lain: Adonara, Babi, Lomblen, Pamana Besar, Panga Batang, Parmahan, Rusah, Samhila, Solor (masuk wilayah Kabupaten Flotim/ Lembata); Pulau Batang, Kisu, Lapang, Pura, Rusa, Trweng (Kabupaten Alor);

Pulau Dana, Doo, Landu Manifon, Manuk, Pamana, Raijna, Rote, Sarvu, Semau (Kabupaten Kupang/ Rote Ndao); Pulau Loren, Komodo, Rinca, Sebabi Sebayur Kecil, Sebayur Besar Serayu Besar (Wilayah Kabupaten Manggarai); Pulau Untelue (Kabupaten Ngada); Pulau Halura (Kabupaten Sumba Timur), dll.

Dari seluruh pulau yang ada, 46 pulau telah berpenghuni sedangkan sisanya belum berpenghuni. Terdapat tiga pulau besar, yaitu pulau Flores, Sumba dan Timor, selebihnya adalah pulau-pulau kecil yang letaknya tersebar, komoditas yang dimiliki sangat terbatas dan sangat dipengaruhi oleh iklim.

Luas wilayah daratan 47.349,9 km2 atau 2,49% luas Indonesia dan luas wilayah perairan ± 200.000 km2 diluar perairan Zona Ekonomi Eksklusif Indonesia (ZEEI).



Gambar II.1 Peta Provinsi NTT

Sumber :http://www.jelajahntt.com/p/profil-wilayah.html

Pulau Sumba – di samping Flores, Timor dan Alor – adalah salah satu pulau besar di wilayah Provinsi Nusa Tenggara Timur (NTT). Dahulu pulau ini, bersama dengan Pulau Bali, Lombok, Sumbawa, Flores, dan Timor, termasuk dalam gugusan pulau yang disebut Sunda Kecil (sekarang : Nusa Tenggara). Letaknya disebelah selatan

Pulau Flore, dibatasi oleh Selat Sumba di utara, Laut Sawu di timur, dan samudera Hindia di barat dan selatan. Sumba, dalam kesatuan erat dengan ketiga pulau besar lainnya (Flores, Timor dan Alor) lebih lazim dikenal dengan julukan khas Tanah FLOBAMORA (Flores, Sumba, Timor dan Alor). Julukan ini pun akhirnya menjadi nama khas wilayah Propinsi Nusa Tenggara Timur. Luas daratannya 11.587,5 kilometer persegi dan terbagi dalam 2 wilayah kabupaten : Kabupaten Sumba Barat dengan ibukotanya Waikabubak, dan Kabupaten Sumba Timur dengan ibukotanya Waingapu. Kedua wilayah kabupaten ini memiliki bandar udara dan dermaga lautnya masing-masing.Bandara udara Kabupaten Sumba Barat bernama Tambolaka dan dermaga lautnya bernama Waikelo.Sedangkan bandara udara Kabupaten Sumba Timur bernama Mau Hau dan dermaga lautnya bernama Waingapu (Boro, 1995 hal.1).





Gambar II.2 Peta Pulau Sumba (a)& Lambang Provinsi NTT (b),
Sumber: (a)http://www.beritanetizen.com/k/kabupaten-sumba-barat-sumba-barat-daya-sumba-tengah-dan-sumba-timur.html
(b) http://data-daftar.blogspot.com/2014/11/provinsi-ntt-nusa-tenggara-timur.html

II.4 Pasola

Pesta adat Pasola seperti yang sudah pernah dilukiskan di beberapa media cetak adalah suatu kekayaan budaya bangsa Indonesia asal Sumba yang khas dan langka. Karena khas dan langka inilah Pasola menarik perhatian bukan hanya dari daerah asal Pasola, yaitu Pulau Sumba, Nusa Tenggara Timur, tetapi juga pemerhati di seluruh tanah air Indonesia dan mancanegara.

Pasola menarik karena merupakan perpaduan antara upacara keagamaan tradisional, yakni upacara sakral Marapu, yang diwujudkan dalam perang tanding serta unsur-unsur seni, olahraga, lomba dan hiburan.

Menurut keyakinan masyarakat setempat (Sumba Barat), Pasola mempunyai kaitan yang erat dengan upacara keagamaan Marapu. Di dalamnya terungkap penghayatan keyakinan religi masyarakat Sumba. Upacara ritual ini selalu bermula dari hal-hal yang profan dan berakhir dengan hal-hal yang sakral. (Boro, 1995)

II.4.1 Pengertian Pasola

Dalam bukunya yang berjudul "Pasola Mainan Ketangkasan Berkuda Lelaki Sumba-NTT", Boro (1995, hal. 12) menjelaskan tentang pengertian pasola.PASOLA berasal dari kata dasar 'sola' atau 'hola'.Dengan mendapat awalan 'pa', maka kata tersebut diucapkan menjadi PASOLA.Kata 'hola' (ghola) dalam bahasa daerah Kodi atau Laura, Sumba Barat, NTT, berarti 'kejar'.Dan bila mendapat tambahan 'pa' pada awal kata tersebut, maka berarti 'saling kejar atau saling mengejar'.Jadi, 'pa' dalam bahasa daerah Kodi atau Laura berarti 'saling' (misalnya, kata 'Patuku' Tuku berarti tumbuk, sedangkan Patuku berararti saling menumbuk atausaling melepaskan pukulan atau tumbukan). Pasola merupakan salah satu pesta adat masyarakat Sumba Barat, Nusa Tenggara Timur, yang setiap tahun dalam bulan Februari dan Maret secara rutin dirayakan, masing-masing di daerah Kodi, Wanukaka, Lamboya, dan Gaura. Keempat daerah ini terdapat di Kabupaten Sumba Barat.

'Sola' dalam kaitannya dengan kata 'Pasola' (nama pesta adat tersebut) berarti nama sebatang kayu berukuran lembing yang dipergunakan untuk saling melempar dari atas kuda oleh dua kelompok berlawanan. Kuda-kuda yang digunakan untuk kegiatan Pasola biasanya ditunggang oleh pria-pria pilihan yang memiliki keberanian dan ketangkasan.Dengan mengenakan pakaian adat asli Sumba dan kudanya dihiasi aneka

aksesoris warna-warni, peserta Pasola tampak asik melakukan lemparan saat kudanya berlari kencang.

Memperagakan keberanian menunggang kuda disertai kejelian dan ketangkasan memanfaatkan setiap peluang untuk menombak lawan tepat pada sasaran, menciptakan suasana permainan menjadi semarak dan dahsyat oleh sebab gemuruh teriakan, siulan dan tepukan decak-kagum para penonton.

Jadi, PASOLA adalah nama suatu permainan ketangkasan berkuda yang dilakukan oleh pria-pria pilihan dari dua kelompok yang saling berlawanan. Ketangkasan dan keterampilan melempar kayu (sola) dari atas kuda tersebut berlangsung pada saat kuda berlari kenang sesuai norma tradisional yang khas dan unik.

II.4.2 Sejarah Pasola

Tradisi unik ini lahir dari kisah percintaan janda cantik bernama Rabu Kaba.Sebelum menerima status janda, Rabu Kaba adalah seorang istri dari Umbu Dula, satu dari tiga bersaudara pemimpin warga Waiwuang. Dua saudara lainnya bernama Ngongo Tau Masusu,dan Yagi Waikareri. Ketiga bersaudara ini kemudian berpamitan kepada warga Waiwuang untuk pergi melaut, namun ternyata mereka pergi ke daerah Selatan Pantai Sumba Timur untuk mengambil padi.Warga pun mencari jejak mereka tetapi tak berhasil menemukannya.Akhirnya warga bersepakat mengadakan upacara berkabung dan menganggap ketiga bersaudara itu telah meninggal.

Rabu Kaba istri mendiang Umbu Dula kemudian menjalin kasih dengan Teda Gaiparona, seorang pemuda dari Kampung Kodi. Tetapi karena peraturan adat melarang hubungan mereka, kemudian Teda Gaiparona,dan Rabu Kaba menikah dengan diam-diam,dan membawa Rabu Kaba ke Kampung Kodi. Tak berapa lama setelah peristiwa itu, tiga bersaudara itu kembali ke Kampung Waiwuang, dan mendapat kabar bahwa Rabu Kaba telah dibawa lari oleh Teda Gaiparona.

Tiga bersaudara ini bersama seluruh warga Kampung Waiwuang meminta tanggung jawab kepada Teda Gaiparona karena telah membawa Rabu Kaba ke Kampung Kodi. Teda Gaiparona harus mengganti mas kawin yang diterima Rabu Kaba dari keluarga Umbu Dula. Setelah itu barulah pernikahan dapat dilaksanakan.Setelah pernikahan selesai Teda Gaiparona berpesan supaya warga melaksanakan Pasola. Dengan cara ini diharapkan dendam kedua kampung tersebut dapat dilepaskan, dengan permainan perang-perangan dan adu ketangkasan.

Pasola itu sendiri merupakan bagian dari ritual kepercayaan *marapu* (Agama lokal masyarakat Sumba). Dalam kepercayaan ini yang terpenting adalah menjaga keharmonisan antara manusia dengan nenek moyangnya, sebab arwah nenek moyang inilah yang akan membawa kesuburan dan kemakmuran bagi mereka. Pasola biasanya diadakan sebagai puncak dari pesta Adat *nyale*, yaitu upacara adat untuk memohon restu para dewa,dan arwah nenek moyang agar panen tahun tersebut berhasil dengan baik. Selain memiliki nilai sakral, fungsi lain pasola adalah pemersatu dalam masyarakat Sumba, dilihat dari cerita asal terjadinya pasola yaitu menghilangkan dendam antara Kampung Waiwuang dan Kodi, maka sampai sekarang pasola menjadi ajang silaturahmi dan persaudaraan diantara warga. Pasola diselanggarakan di empat kampung, antara lain Kampung Kodi, Lamboya, Wanokaka,dan Gaura, Kabupaten Sumba Barat, Provinsi Nusa Tenggara Timur.

II.4.3 Pasola Dalam Keyakinan Masyarakat Sumba

Menurut pengertiannya yang lebih luas dan dalam, Pasola sesungguhnya bukan sekedar tontonan yang nampak pada mata, indera penglihatan belaka.Sesuai keyakinan masyarakat Sumba, Pasola mempunyai kaitan yang erat dengan upacara sakral Marapu (agama asli orang Sumba).Oleh karena itu Pasola juga mengandung nilai-nilai yang turut mengatur tingkah laku dan sikap hidup warganya, sehingga dapat tercipta keseimbangan dalam memenuhi kebutuhan fisik-material dan kebutuhan mental-spiritual.Dalam arti tertentu upacara adat Pasola ikut mengatur sikap dan pemikiran

masyarakatnya sehingga berjalan seiring dengan langkah pemenuhan kebutuhan rohani dan jasmani.



Gambar II.3 Ritual Pasola

Sumber :https://www.triptrus.com/event/pasola-2015-ritual-perang-adat-di-pulau-sumba

(foto diambil pada 10 Februari 2015)

Selain itu, Pasola juga mempunyai kaitan yang erat dengan suatu aktivitas dalam bidang pertanian (bersawah).Dalam hubungan ini, menurut keyakinan masyarakatnya, darah hewan atau darah manusia yang tercucur dalam arena Pasola dipandang sebagai lambang kesuburan yang mutlak ada.Tanpa darah, Pasola dinilai tak ada artinya.

Kematian yang dialami seorang peserta Pasola karena terkena tombakan lawan, oleh masyarakat setempat dipandang sebagai upah dosa, sebab pernah melanggar aturan adat setempat seperti mencuri, merampok, berzinah, berbohong serta kejahatan lainnya. Kematian itu, yang oleh masyarakat setempat diterima sebagai sesuatu yang wajar dan positif serta penuh suasana kekeluargaan yang mendalam, juga disebabkan oleh tidak ada garis batas "pertempuran", dan tidak seimbangnya jumlah peserta Pasola dari masing-masing kelompok.



Gambar II.4 Upacara Adat Pasola

Sumber :http://www.kidnesia.com/Kidnesia2014/Indonesiaku/Jalan-Jalan/Upacara-Adat-Pasola-Sumba

Hal-hal ini sudah diketahui oleh siapa saja yang mau menjadi peserta Pasola.Itulah sebabnya tak seorang pun diwajibkan untuk menjadi peserta Pasola.Mereka memutuskan secara bebas untuk menjadi peserta Pasola dan umumnya terdiri dari orang-orang yang memiliki keberanian dan keterampilan. Oleh masyarakat setempat, orang-orang ini sudah dianggap bersedia dengan lapang dada menerima segala risiko yang akan terjadi atas dirinya, termasuk kematian (Boro, 1995 hal. 13)

II.4.4 Proses Upacara

Pasola diawali dengan pelaksanaan *Kajalla* atau penyembelihan ayam. Kajalla adalah Upacara pertanggungjawaban yang disampaikan oleh setiap Kabizu penyelenggara Pasola. Pada acara ini disembelih sejumlah ayam sebagai persembahan atau hewan korban kepada Marapu. *Kajalla* dipercaya dapat meramalkan kejadian yang akan muncul saat berlangsung nya acara Pasola. Selanjutnya adalah *Pajura* atau tinju tradisional. Kira-kira dua hari sebelum Pasola dilaksanakan, segenap warga merayakan acara tinju tradisional yang berlangsung di Weitena, pesta tinju tersebut dikenal dengan *Pajura*. Selanjutnya upacara nyale. Adat *nyale* adalah salah satu upacara rasa syukur atas anugerah yang didapatkan, yang ditandai dengan datangnya musim panen dan cacing laut yang melimpah di pinggir pantai.Adat tersebut dilaksanakan pada

waktu bulan purnama dan cacing-cacing laut (dalam bahasa setempat disebut *nyale*) keluar di tepi pantai.*Nyale* (cacing laut) muncul pada bulan tertentu dan biasanya keluar sekali setahun.Bagi masyarakat Wanukaka, *nyale* dianggap masih mempunyai kaitan erat dengan Pasola. Keduanya tidak bisa dipisahkan, tanpa nyale Pasola tidak ada artinya sama sekali.



Gambar II.5 *Nyale* (cacing laut)

Sumber : http://heitonkpetualang.blogspot.co.id/2011/02/pasola-sumba.html

Para *Rato* (pemuka suku) akan memprediksi saat nyale keluar pada pagi hari, setelah hari mulai terang. Setelah *nyale* pertama didapat oleh Rato, *nyale* dibawa ke majelis para Rato untuk dibuktikan kebenarannya dan diteliti bentuk serta warnanya. Bila *nyale* tersebut gemuk, sehat, dan berwarna-warni, pertanda tahun tersebut akan mendapatkan kebaikan dan panen yang berhasil.Sebaliknya, bila *nyale* kurus dan rapuh, akan didapatkan malapetaka. Setelah itu penangkapan *nyale* baru boleh dilakukan oleh masyarakat. Tanpa mendapatkan *nyale*, Pasola tidak dapat dilaksanakan.



Gambar II.6 Para Rato menunggu keluarnya cacing-cacing laut

Sumber : http://heitonkpetualang.blogspot.co.id/2011/02/pasola-sumba.html



Gambar II.7 Tradisi *Nyale*

Sumber : https://id.wikipedia.org/wiki/Pasola

Pasola dilaksanakan di bentangan padang luas, disaksikan oleh segenap warga dari kedua kelompok yang bertanding, masyarakat umum, dan wisatawan asing maupun lokal. Setiap kelompok terdiri atas lebih dari 100 pemuda bersenjatakan tombak yang dibuat dari kayu berujung tumpul dan berdiameter kira-kira1,5cm. Walaupun berujung tumpul, permainan ini dapat memakan korban jiwa. Kalau ada korban dalam pasola, menurut kepercayaan Marapu, korban tersebut mendapat hukuman dari

para dewa karena telah telah melakukan suatu pelanggaran atau kesalahan.Dalam permainan pasola, penonton dapat melihat secara langsung dua kelompok *ksatria sumba* yang sedang berhadap-hadapan, kemudian memacu kuda secara lincah sambil melesetkan lembing ke arah lawan. Selain itu, para peserta pasola ini juga sangat tangkas menghindari terjangan tongkat yang dilempar oleh lawan. Apabila terjadi kematian dalam permainan pasola, maka hal itu menandakan sebelumnya telah terjadi pelanggaran norma adat yang dilakukan oleh warga pada tempat pelaksanaan pasola.

II.4.5 Manfaat dan Akibat Pasola

Menurut keyakinan masyarakat Wanukaka, Pasola sesungguhnya mengandung nasihat yang sangat dalam. Nasihat itu ialah dalam hidup ini orang harus bekerja keras, tekun, sabar, jujur, dan bertanggung jawab serta mampu membedakan apa yang baik dan apa yang buruk.

Itulah sebabnya, di kalangan masyarakat Wanukaka ada suatu keyakinan dan prinsip cedera yang dialami peserta pasola merupakan kenyataan yang harus dialami sebelum mereka meraih kesuksesan dan kemenangan.

Pasola selalu mempunyai sisi positif dan negatif. Sisi positifnya adalah pasola mengajar orang untuk bersikap hidup dan bertingkah laku baik. Pasola memberikan hiburan kepada masyarakat dan di kemudian hari menjadi salah satu objek wisata yang mendatangkan devisa bagi negara. Sedangkan sisi negatifnya adalah pasola dapat menimbulkan malapetaka berupa luka,cedera, sakit, bahkan korban nyawa, tanpa jaminan asuransi bagi yang cacat atau meninggal dunia (Boro, 1995 hal.33).

II.4.6 Makna Pasola

Memiliki sejarah dan alasan mengapa Pasola tetap diselenggarakan secara rutin setiap tahun pada bulan Maret, serta semua unsur sosiopsikologis dan antropologis-religius dalam tatacara penyelenggaraannya tidak dapat tidak- pesta adat Pasola tetap diyakini, mengandung makna yang mendalam. Bahwasanya dalam lingkungan masyarakat

tradisional yang agraris dan (masih) feodal, pesta adat Pasola bukanlah sekedar pengungkapan diri pribadi, melainkan juga pengungkapan diri masyarakat sebagai suatu keseluruhan yang mengandung aneka nilai hidup: keagamaan, kesatuan dengan alam lingkungan, persaudaraan dan kekeluargaan, keberanian menanggung risiko, perjuangan dan kerja keras, dan nilai seni. Oleh karena itu demi kelestarian nilai-nilai budaya yang terkandung di dalam pesta adat Pasola ini, sangat diharapka agar pesta adat Pasola yang merupakan warisan budaya masyarakat Sumba ini dapat diterima dan diakui sebagai salah satu tempat persamaian bibit-bibit budaya yang mengandung nilai pariwisata, ekonomis, politis, dan lain sebagainya. (Boro, 1995)

II.4.7 Penyelenggaraan Pasola

a. Persiapan

Sehari sebelum upacara Pasola dilaksanakan, para Rato dari masing-masing *kabizu* yang ikut berperan dalam penyelenggaraan Pasola berkumpul di suatu tempat yang telah ditentukan.Maksud pertemuan ini ialah untuk mengadakan upacara "selamatan" terakhir dengan menyembelih seekor ayam untuk melihat dan *meramal* hati dan darahnya. Segala peristiwa yang akan terjadi pada upacara Pasola, demikian menurut para *Rato*,dapat terungkap lewat tanda-tanda pada hati dan darah hewan korban tersebut. Apabila ada tanda-tanda yang membahayakan jalannya kegiatan Pasola, maka para *Rato* akan mengumumkan kepada warga *kabizu* peserta Pasola, agar selalu berhati-hati, baik dalam berkata maupun bertindak.



Gambar II.8 Para Rato (pemuka adat) rapat untuk memulai tradisi nyale

Sumber : http://pantaian.blogspot.co.id/

Di daerah Wanukaka terdapat *Tiga Kabizu atau Suku Asli* yang mempunyai peranannya masing-masing dalam penyelenggaraan upacara adat Pasola.Peranan mereka itu tetap diakui hingga sekarang di abad modern ini.Tiga kabizu itu adalah *Kabizu Praibakul, Kabizu Waihura, dan Kabizu Baliloku.*

b. Pelaksanaan

Penyelenggaraan pesta Pasola di Wanukaka berlangsung di dua tempat.Yang pertama berlangsung di Pantai Puli mulai dari pukul 06.00 hingga pukul 08.30pagi waktu setempat.Dan yang kedua, berlangsung di arena utama Lahi Hagalang, mulai dari pukul 09.00 pagi hingga pukul 17.00 sore.



Gambar II.9 Peserta Pasola mulai berkumpul di medan laga

Sumber : http://heitonkpetualang.blogspot.co.id/2011/02/pasola-sumba.html

- **Upacara Pembukaan Pasola di Pantai Puli**

Berdasarkan kesepakatan bersama di antara para *Rato* dari masing-masing *kabizu* di Wanukaka, Pasola yang berlangsung di arena Pantai Puli dibagi dalam dua bagian, yaitu bagian utara dan bagian selatan.Di arena bagian utara, Pasola diikuti oleh peserta yang berasal dari kelompok Praibakul, sedangkan di arena bagian selatan diikuti oleh kelompok Waihura.Sebelum perang tanding Pasola dimulai, dua orang *Rato*, masing-masing dari kelompok Praibakul dan kelompok Waihura secara simbolis membuka perang tanding Pasola itu. Kedua *Rato* kemudian memasuki arena Pasola dan saling melempar satu terhadap yang lain.

Semua peserta Pasola menyoraki keduanya dengan teriakan-teriakan sambil memadati arena pertandingan dengan kuda-kudanya.



Gambar II.10 Peserta Pasola

Sumber : http://heitonkpetualang.blogspot.co.id/2011/02/pasola-sumba.html

- **Arena Utama Lahi Hagalang**

  Lahi Hagalang dikenal sebgai arena Pasola utama yang menyuguhkan pesona tersendiri. Di arena ini para peserta tidak saja memperlihatkan kejantanan dan ketangkasannya melainkan juga keberingasannya. Akibatnya, tidak jarang terjadi korban, baik hewan maupun manusia. Pelaksanaan Pasola di Lahi Hagalang biasanya berlangsung dari pukul 09.00 pagi hingga sekitar pukul 17.00 sore setelah masing-masing peserta lelah.



Gambar II.11 Peserta Pasola saling melempar tombak

Sumber : http://heitonkpetualang.blogspot.co.id/2011/02/pasola-sumba.html

c. Aturan Pasola

- Jumlah peserta Pasola dari masing-masing kelompok, Praibakul maupun Waihura, tidak dibatasi. Tentang hal jumlah peserta, tidak ada aturan dan ketetapan khusus, hal ini sudah disetujui secara konvensional. Akibatnya, peserta dari salah satu kelompok bisa lebih banyak dari peserta kelompok lain. Kendatipun demikian perang tanding Pasola harus tetap berlangsung.
- Begitu jumlah orangnya, demikian jumlah tombak kayu yang digunakan oleh setiap peserta. Tombak kayu itu pun tidak terbatas, tergantung pada kemampuan dan kebutuhan dari masing-masing peserta.
- Peserta Pasola, yang karena alasan tertentu terjatuh dalam arena Pasola, tidak boleh diserang kelompok lawannya.
- Risiko cedera atau kematian yang menimpa peserta Pasola menjadi tanggung jawabnya sendiri, dan pihak yang menyebabkan lawannya menderita cedera atau mati, tidak dikenakan sanksi apa pun. Ini juga disetujui secara konvensional.

II.5 Target Audience

Target audience dipilih berdasarkan uraian secara spesifik dari sumber-sumber data yang diperoleh secara tepat berupa:

1. Demografis

- Usia: Remaja (17-24)
- Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- Status Ekonomi Sosial : Menengah
- Pendidikan : Pelajar
- Pekerjaan : Pelajar

2. Geografis

   Seluruh masyarakat Indonesia, tetapi lebih difokuskan di daerah Jakarta, karena Jakarta merupakan ibukota negara di mana berbagai etnis ada di ibukota, agar dapat diketahui sejauh mana masyarakat Indonesia mengenal tentang budaya Pasola ini.

3. Psikografis

   Menurut Zakiah Darajat (1982:28) remaja adalah umur yang menjembatani antara umur anak-anak dan umur dewasa. Pada usia ini terjadi perubahan-perubahan cepat pada jasmani, emosi, sosial, akhlak dan kecerdasan.

- **Perkembangan Kognitif Psikologi Remaja**

  Perkembangan kognitif (kemampuan berfikir) remaja antara lain sebagai berikut:

a. Secara intelektual remaja mulai dapat berfikir logis tentang gagasan abstrak.
b. Berfungsinya kegiatan kognitif tingkat tinggi yaitu membuat rencana, strategi, membuat keputusan-keputusan, serta memecahkan masalah.
c. Sudah mampu membedakan yang konkrit dengan yang abstrak.
d. Munculnya kemampuan nalar secara ilmiah, belajar menguji hipotesis
e. Memikirkan masa depan, perencanaan, dan mengeksplorasi alternatif untuk mencapainya psikologi remaja.
f. Mulai menyadari proses berfikir efisien dan belajar berinstropeksi

g. Wawasan berfikirnya semakin meluas, bisa meliputi agama, keadilan, moralitas, dan identitas (jati diri).

- **Perkembangan Emosi Remaja**

  Remaja mengalami puncak emosionalitasnya, perkembangan emosi tingkat tinggi. Perkembangan emosi remaja awal menunjukkan sifat sensitif, reaktif yang kuat, emosinya bersifat negatif dan temperamental (mudah tersinggung, marah, sedih, dan murung). Sedangkan remaja akhir sudah mulai mampu mengendalikannya.

- **Perkembangan Moral Remaja**

  Remaja sudah mampu berperilaku yang tidak hanya mengejar kepuasan fisik saja, tetapi meningkat pada tatanan psikologis (rasa diterima, dihargai, dan penilaian positif dari orang lain).

- **Perkembangan Sosial Remaja**

  Remaja telah mengalami perkembangan kemampuan untuk memahami orang lain dan menjalin persahabatan. Remaja memilih teman yang memiliki sifat dan kualitas psikologis yang relatif sama dengan dirinya, misalnya sama hobi, minat, sikap, nilai-nilai, dan kepribadiannya.

  Perkembangan sikap yang cukup rawan pada remaja adalah sikap yang kecenderungan untuk menyerah dan mengikuti bagaimana teman sebayanya berbuat. Misalnya dalam hal pendapat, pikiran, nilai-nilai, gaya hidup, kebiasaan, kegemaran, keinginan, dan lain-lainnya.

II.6 Metode Analisa

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang digunakan untuk mengurai variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk menemukan pola hubungan yang bersifat interaktif, menggambarkan realitas yang

kompleks, memperoleh pemahaman makna, dan menemukan teori. Menurut Sarwono (2006), kualitatif didefinisikan sebagai suatu proses yang mencoba untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik mengenai kompleksitas yang ada dalam interaksi manusia.

Dengan pendekatan kualitatif, diharapkan data yang didapatkan dapat sesuai, terperinci, dan menunjang kelanjutan informasi tentang budaya Pasola ini.

Tahapan penelitian sebagai berikut:

1. Studi Pustaka

   Studi pustaka digunakan untuk memperoleh data yang berhubungan dengan perancangan baik buku maupun pustaka penelitian sebelumnya. Pustaka digunakan sebagai dasar dalam memberikan gambaran data perancangan. Adapun pustaka yang digunakan adalah berupa buku, jurnal, penelitian yang berhubungan dengan objek kajian.

2. Situs Internet

   Penulis mencari dengan kata kunci yang berhubungan dengan objek perancangan yaitu Budaya Pasola. Penulis memilih beberapa situs yang menurut penulis tulisannya sesuai dan cukup membantu dalam melengkapi data.

3. Observasi

   Penulis melakukan observasi dengan melakukan survei ke dua toko buku besar yang ada di Jakarta, yaitu Toko Buku Gramedia dan Toko Buku Gunung Agung. Hasil survey ke toko buku adalah penulis sulit mendapatkan buku ilustrasi tentang budaya Indonesia. Mayoritas buku ilustrasi yang ditemukan berupa buku terjemahan, buku-buku yang berisi karakter-karakter khas luar negeri. Walaupun begitu peneliti menemukan juga buku ilustrasi tentang Indonesia, walaupun tidak banyak, seperti buku ilustrasi tentang cerita rakyat, cerita legenda, dan semacamnya. Sayangnya tidak atau belum ditemukan tentang buku ilustrasi tentang budaya yang benar-benar masih eksis pada jaman sekarang ini.

II.7 Kesimpulan dan Solusi

Berdasarkan penjabaran diatas, dapat disimpulkan bahwa buku cerita ilustrasi yang seharusnya menjadi salah satu media yang ampuh melestarikan sebuah budaya kurang dimanfaatkan. Terlihat dari masih sangat sedikit buku ilustrasi yang benar-benar mengangkat sebuah cerita dari sebuah budaya yang ada dan nyata serta masih dilakukan hingga saat ini di masyarakat. Terlebih lagi lebih banyak buku yang bercerita tentang legenda, mitos, dan fabel yang jelas-jelas belum tentu kebenarannya.

Pengangkatan cerita dari fenomena budaya, tepatnya fenomena budaya Pasola diharapkan menjadi solusi sebuah permasalahan yang ada di Indonesia, terkait tidak ditemukannya buku ilustrasi bertemakan budaya lokal. Selain itu, dengan dibuatnya sebuah media informasi, dalam hal ini buku ilustrasi yang menggambarkan budaya Pasola, diharapkan dapat menarik minat baca para remaja dalam mengenal budaya Indonesia sehingga para remaja sebagai generasi penerus bangsa dapat lebih menghargai dan melestarikan budaya khas Indonesia.