

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Board Game

*Board game* atau permainan papan merupakan permainan yang melibatkan beberapa pemain yang saling berinteraksi, permainan akan dilakukan di atas papan yang sudah disediakan. Permainan *board game* memerlukan beberapa komponen yang perlu disiapkan sebelum bermain, seperti : kartu, dadu, token dan papan. Pada saat permainan dimulai, pemain akan berinteraksi dengan cara menggerakkan badan, melempar dadu atau mengambil kartu (Viona, 2023).

##### 2.1.1 Elemen Board Game

Menurut Tracy Fullerton menyebutkan bahwa terdapat elemen yang membentuk sebuah *board game* sebagai berikut (Piter, 2023, 17):

##### 1. *Player* (Pemain)

Pemain dalam permainan *board game* dituntut untuk mengikuti peraturan dan melakukan interaksi yang ditetapkan. Dalam permainan pemain akan mengambil peran agar mendapatkan pengalaman berdasarkan alur pemain dengan pola interaksi antar pemain seperti yang sudah ditentukan.



Gambar 2.1 Pemain *Board Game*

Sumber: <https://parade.com/1011096/marynliles/best-board-games/>

## 2. Objectives (Objektif)

Objektif dalam *board game* merupakan tujuan atau target yang perlu dicapai oleh pemain untuk mencapai kemenangan dalam permainan. Dalam sebuah permainan *board game* biasa terdapat lebih dari satu objektif agar pemain tidak mudah merasa bosan atau monoton.



Gambar 2.2 *Board Game objectives*

Sumber: <https://unemamanloutre.wordpress.com/2023/03/29...>

## 3. Procedures (Prosedur)

Prosedur dalam *board game* merupakan proses pengambilan tindakan dari pemain *board game*. Prosedur tersebut memiliki 4 tahapan yaitu:

### a. *Set-up Phase* (Tahap Preparasi)

Tahap preparasi dalam *board game* merupakan saat pemain membaca aturan permainan, mempersiapkan komponen *board game* dan memahami jalan permainan.

### b. *Progression Phase* (Tahap Progresi)

Tahap progresi dalam *board game* merupakan saat pemain melewati tahap persiapan dan memulai permainan untuk mencapai kemenangan.

### **c. *Special Phase (Tahap Spesial)***

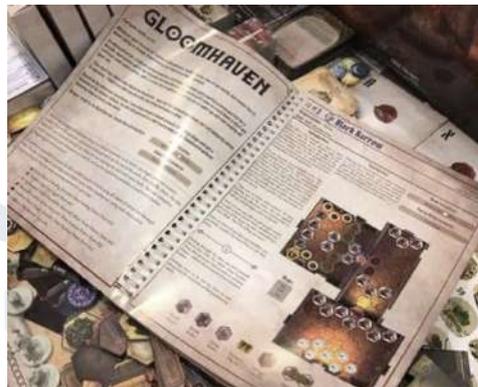
Tahap spesial dalam *board game* merupakan saat seorang pemain yang langka dapat melewati atau mendapatkan pencapaian yang langka.

### **d. *Resolving Phase (Tahap Penyelesaian)***

Tahap spesial dalam *board game* merupakan saat pemain mengakhiri permainan dengan kemenangan yang diraih oleh pemain tertentu dalam permainan *board game*.

## **4. *Rules (Peraturan)***

Peraturan dalam *board game* memiliki fungsi untuk menuntun pemain untuk menjalankan permainan secara adil dan teratur, pemain juga perlu mengikuti aturan dan tata cara permainan agar pemain mendapatkan kemenangan yang adil dan memiliki pesan yang ingin disampaikan dari permainan *board game* tersebut.



Gambar 2.3 *Rule Book*

Sumber: <https://www.playday.id/blog/43-komponen-board-game>

## **5. *Resources (Sumber Daya)***

Sumber daya dalam *board game* seperti uang, token dan nyawa yang akan didapatkan oleh pemain dalam jalannya permainan dirancang mengikuti konsep dan tema dari *board game* yang sudah ditentukan.



Gambar 2.4 *Board Game Token*

Sumber: <https://www.playday.id/blog/43-komponen-board-game>

## 6. *Conflict* (konflik)

Konflik dalam *board game* dapat berupa sebuah tantangan yang dapat pemain jalankan untuk mendapatkan kemenangan yang instan. Tetapi, tantangan tersebut perlu disertai dengan peraturan yang mengikat agar pemain tidak terlalu mudah mendapatkan kemenangan tersebut. Sebuah konflik dapat muncul dengan sesama pemain atau terdapat pada *board game*.



Gambar 2.5 Tantangan bermain *Board Game*

Sumber: <https://interaktif.kompas.id/baca/board-game/>

## 7. *Outcome* (Hasil)

Hasil dalam *board game* merupakan bentuk jadi yang terdiri dari semua unsur yang sebutkan dipoin sebelumnya yang sudah dirangkum dan rancang menjadi *board game* yang seutuhnya.



Gambar 2.6 Board Game DiXit  
 Sumber: <https://www.wbur.org/hereandnow/2023...>

### 2.1.2 Fondasi Utama Board Game

Menurut (Selinker, 2011, 43), *board game* memiliki 3 elemen yang menjadi pondasi utama dalam permainan papan :

#### 1. *Mechanic and Rule* (Mekanik dan Aturan)

Sebuah Permainan dapat diuraikan menjadi sebuah *flowchart*, *flowchart* ini akan membantu pemain untuk lebih mudah mempelajari dan memahami bagaimana mainan tersebut berjalan. Semakin ringkas dan mudah dimengerti, permainan akan lebih mudah berjalan dan menyenangkan untuk dimainkan.



Gambar 2.7 Rule Book  
 Sumber: <https://www.behance.net/gallery/23061931...>

#### 2. *Material and Graphic* (Material dan Grafik)

Elemen grafik dan materi akan membantu pemain untuk memahami dan mendapatkan informasi mengenai cara kerja permainan. Melalui elemen visual, suasana dan pesan yang ingin

disampaikan akan terpancar dengan pemain melihat elemen grafik tersebut. Berikut merupakan unsur yang dapat meningkatkan perancangan *board game* lebih menarik:

**a. Colour (Warna)**

Unsur warna digunakan untuk membantu pemain dalam membedakan elemen dan materi di dalam *board game*. Pada saat pemain melihat warna yang secara berulang, pemain akan memiliki asumsi bahwa warna tersebut berkaitan. Jika dalam sebuah permainan elemen karakter memiliki 4 warna pemain akan mudah mengenali bahwa permainan tersebut bisa dimainkan oleh 4 orang.



Gambar 2.8 Fungsi Warna  
Sumber: <https://www.behance.net/gallery/46595933/Polar...>

**b. Shape (Bentuk)**

Unsur bentuk digunakan untuk menentukan fungsi dari komponen dan materi dalam permainan *board game*. Jika sebuah komponen dalam permainan berbentuk meriam yang ada diatas perahu, perahu tersebut harus ada diatas air dan meriam tersebut berfungsi untuk menyerang musuh. Hal tersebut dirancang agar pemain mudah mengerti fungsi dari komponen *board game*.



Gambar 2.9 Fungsi Bentuk

Sumber: <https://tabletalkreviews.com/2023/09/20/beacon...>

**c. Size (Ukuran)**

Unsur ukuran dalam komponen *board game* menentukan nilai komponen tersebut dalam permainan. Suatu komponen yang memiliki ukuran besar memiliki nilai yang lebih kuat dari komponen yang kecil dan sebaliknya.



Gambar 2.10 Fungsi Ukuran

Sumber: <https://aprendiendomatematicas.com/juegos...>

**d. Integration (Integrasi)**

Unsur integrasi dalam game diperlukan dalam *board game* untuk memastikan semua komponen dalam *board game* memiliki koneksi satu dengan yang lain. Warna akan berperan sangat penting dalam jalannya permainan, jika sebuah token memiliki warna yang sama dengan sebuah kotak didalam *board*

*game* pemain akan mempunyai naluri untuk meletakkan token tersebut di dalam kotak dengan warna yang sama.



Gambar 2.11 Integrasi *Board Game*

Sumber: [https://www.marbushka.com/toys/board\\_games...](https://www.marbushka.com/toys/board_games...)

#### e. **Game Board (Papan Permainan)**

Unsur papan permainan dalam *board game* diperlukan perhatian dalam perancangannya. Visual dan grafik untuk papan permainan harus bisa dilihat dari semua sisi pemain, jika di dalam papan permainan memiliki simbol yang penting untuk jalannya permainan simbol tersebut tidak diperkenankan memiliki bentuk yang rumit.



Gambar 2.12 Papan Permainan

Sumber: <http://dailyworkerplacement.com/2019/03/13...>

**f. Reference (Referensi)**

Unsur referensi dalam *board game* digunakan untuk memberikan informasi yang relevan dan tidak menggunakan elemen atau tulisan yang tidak efektif dalam komponen *board game*. Diperlukan penguat atau referensi bagi pemain sebagai penguat komponen atau kartu apa yang perlu dimainkan.



Gambar 2.13 Referensi Penilaian

Sumber: <https://unemamanloutre.wordpress.com/2024/02/18...>

**3. Theme (Tema)**

Tema didalam *board game* digunakan untuk membuat jalannya permainan masuk akal kepada pemain dan membuat pemain mengetahui jalan permainan dengan mudah. Tetapi, perlu tidak terlalu terbawa dengan tema dan cerita sehingga pemain bingung dengan alur permainan.



Gambar 2.14 Tema *Board Game*

Sumber: <https://www.marbushka.com/toys/board...>

### 2.1.3 Jenis *Board Game*

Menurut Castle (2021), Menjelaskan bahwa *board game* memiliki berbagai jenis kategori *board game*.

#### 1. *Abstract* (Abstrak)

Tema didalam *board game* digunakan untuk membuat jalannya permainan masuk akal kepada pemain dan membuat pemain mengetahui jalan permainan dengan mudah. Tetapi, perlu tidak terlalu terbawa dengan tema dan cerita sehingga pemain bingung dengan alur permainan.



Gambar 2.15 *Board Game* Abstrak

Sumber: <https://www-meeplemountain-com.translate.goog/t...>

#### 2. *Area Control* (Kontrol Area)

Jenis kontrol area dalam *board game* akan memiliki peta yang digunakan pemain untuk melihat progres pencapaian pemain dengan pemain lainnya dengan cara menambahkan materi permainan atau menyingkirkan pemain lawan.



Gambar 2.16 *Board Game* Area Kontrol

Sumber: <https://www-boardgamequest-com.translate.goog...>

### 3. *Campaign or Legacy* (Kampanye atau legasi)

Jenis kontrol area dalam *board game* merupakan konsep permainan yang situasi pemain mengikuti atau mengganti *scenario* dari permainan *board game* yang dimainkan.



Gambar 2.17 *Legacy Board Game*  
Sumber: <https://ageofminiatures-com.translate.goog...>

#### 2.1.4 Fungsi *Board Game*

Menurut Stephenson (2019), menyebutkan *board game* memiliki fungsional yang menguntungkan. Berikut merupakan fungsi dari *board game*:

1. Permainan *board game* dapat dimainkan dimana saja dan siapa saja dapat memperlakukan game tersebut.
2. Dapat membangun komunikasi antar pemain.
3. Pemain akan mengasah kemampuan untuk memikirkan strategi dan kecermatan yang memerlukan kesabaran dan kreativitas.

#### 2.1.5 Manfaat *Board Game*

Menurut Treher (2011), *board game* memiliki fungsi yang sangat berguna untuk pembelajaran, efektif dalam menyajikan informasi dan menyenangkan dimainkan untuk setiap umur. Berikut merupakan manfaat dari *board game*:

1. Pemain dapat mengasah otak dengan memikirkan strategi permainan.
2. Meningkatkan komunikasi atau sosialisasi antar pemain.
3. *Board game* tidak secara gamblang mengedukasi pemain mengenai pesan yang ingin disampaikan.

4. Pemain mudah mengerti pesan dan informasi jika disajikan dengan cara bermain.
5. Informasi yang terdapat pada *board game* dapat dipahami dengan mudah.
6. Waktu yang digunakan pemain untuk bermain sambil belajar akan meningkatkan massa ingatan dan pemain akan mendapatkan informasi baru.

### 2.1.6 Tipe Pemain *Board Game*

Menurut Carrie Kirby (2024), pemain *board game* akan mulai memperlihatkan gaya bermainnya pada saat ia sudah mulai memainkan permainan *board game*. Berikut merupakan beberapa jenis pemain dalam *board game*:

#### 1. *The Strategic Cheater* (Penipu Strategis)

Pemain dengan tipe “Penipu Strategis” memiliki kemampuan bermain yang bergantung dengan kemampuannya dalam menipu pemain lain. Penipu Strategis dapat menipu pemain lain dengan berbagai cara, melihat kartu pemain lain, memanipulasi token dan peraturan yang ada. Diperlukan orang lain sebagai penjaga permainan agar tidak ada penipu yang dapat menang karena kecurangan.

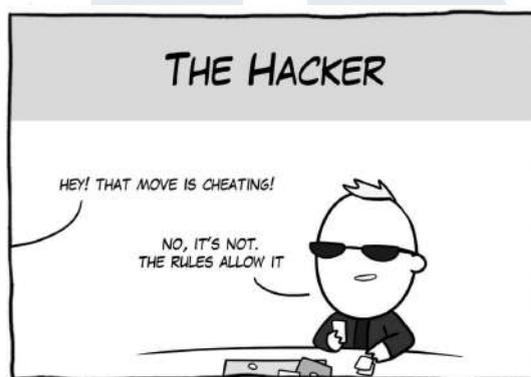


Gambar 2.18 *The Strategic Cheater*

Sumber: <https://www.underdoggames.com/a/blog/types-of-gamer...>

## 2. The Hacker (Peretas)

Pemain dengan tipe “Peretas” memiliki kemampuan bermain yang berbeda terbalik dengan penipu, Peretas akan menghafalkan dan mencari celah dari peraturan tersebut. Pemain akan mudah terhasut dengan metode permainan peretas karena tidak ada yang dapat menghentikan mereka karena mereka akan menjawab bahwa hal tersebut tidak dilarang di dalam peraturan bermain.



Gambar 2.19 *The Hacker*

Sumber: <https://www.underdoggames.com/a/blog/types-of-gamer...>

## 3. The Artist (Sang Seniman)

Pemain dengan tipe “Sang Seniman” memiliki kemampuan bermain yang unik. Pemain ini tidak mementingkan kalah atau menang, mereka lebih memikirkan warna dan visual dari elemen *board game* daripada memikirkan strategi untuk menang. Pemain seniman akan memikirkan estetika dari warna yang dikumpulkan atau penempatan visual yang lebih baik dalam permainan.



Gambar 2.20 *The Artist*

Sumber: <https://www.underdoggames.com/a/blog/types-of-gamer...>

#### 4. *The Competitor (Pesaing)*

Pemain dengan tipe “Pesaing” memiliki kemampuan bermain yang sangat strategis dan sangat ingin menang. Tipe pemain pesaing akan memikirkan segala cara untuk memenangkan permainan dengan siapapun walaupun lawannya adalah anak berumur 5 tahun, ia tidak akan mengalah.



Gambar 2.21 *The Competitor*

Sumber: <https://ageofminiatures-com.translate.goog...>

#### 5. *The Gamer (Sang Pemain)*

Pemain dengan tipe “Sang Pemain” memiliki kemampuan yang tau semua mengenai *board game*, Sang pemain adalah tipe yang sangat menyukai bermain *board game* dan akan menyediakan dadu mereka sendiri. Pemain ini akan sering sekali merekomendasikan permainan bagus untuk dimainkan dan akan menjelaskan pengetahuan

dari permainan tersebut secara terperinci. Tipe pemain “Sang pemain” yang banyak tidak disukai oleh orang yaitu pemain tersebut suka mengomentari cara bermain orang dalam dan mengatur pemain lain untuk melakukannya yang benar sesuai dengan instruksi pabrik.



Gambar 2.22 *The Gamer*

Sumber: <https://ageofminiatures-com.translate.goog...>

#### 6. *The Just Wanna Have Fun Player* (Pemain Bersenang-senang)

Pemain dengan tipe “Pemain Bersenang-senang” memiliki kemampuan bermain yang biasa saja, pemain ini hanya ingin bersenang-senang dengan bermain *board game* bersama teman-teman. Pemain ini tidak akan menyadari bahwa pemain lain memiliki niat untuk membunuh atau menjatuhkan dia, ia hanya ingin menjalankan permainan agar dia merasa senang dan dapat menghabiskan waktu bersama.



Gambar 2.23 *The Just Wanna Have Fun*

Sumber: <https://ageofminiatures-com.translate.goog...>

### 7. *The Trash Talker* (Pembicara Sampah)

Pemain dengan tipe “Pembicara Sampah” memiliki kemampuan untuk mengintimidasi pemain lain untuk menjatuhkan membuat suasana dalam bermain lebih ringan sehingga dapat melibatkan semua orang merasa bersemangat dan tertawa. Akan tetapi, jika terlalu banyak bicara dengan situasi yang tidak baik suasana hati para pemain akan terganggu dan akan merusak suasana permainan.

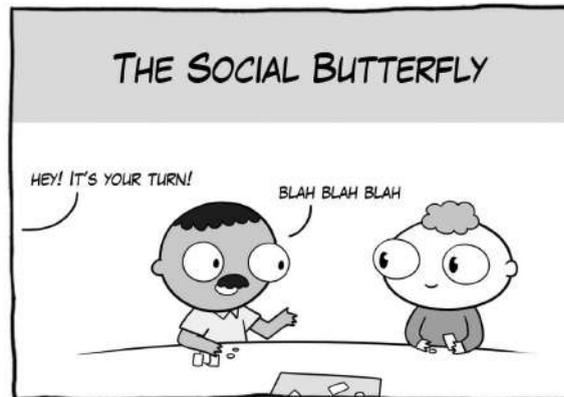


Gambar 2.24 *The Trash Talker*

Sumber: <https://ageofminiatures-com.translate.googleusercontent.com/>

### 8. *The Social Butterfly* (Kupu-Kupu Sosial)

Pemain dengan tipe “Kupu-Kupu Sosial” memiliki kemampuan untuk berbicara selagi dalam permainan sampai semua orang melupakan apa yang harus dilakukan di giliran berikutnya dalam permainan. Akan selalu ada pemain yang bertanya “Giliran siapa sekarang?”.



Gambar 2.25 *The Social Butterfly*  
Sumber: <https://ageofminiatures-com.translate.goog...>

## 2.2 *Illustration* (Ilustrasi)

Menurut Maharsi (2004) ilustrasi merupakan seni yang dapat mendampingi sebuah penerapan dan pembuatan foto, gambar ataupun diagram dan wujudnya dapat berupa naskah, pengucapan atau berbentuk elektronik.

### 2.2.1 Tujuan Ilustrasi

Menurut Antonius Putra N dan Rahmatsyam Lakoro (2012), Ilustrasi memiliki tujuan yaitu untuk menjelaskan isi dari cerita, puisi, berita dan lainnya dalam wujud gambar. Berikut merupakan tujuan lain dari ilustrasi:

1. Ilustrasi mempunyai tujuan untuk menjelaskan pesan atau berita yang akan disampaikan kepada penonton dengan bentuk gambar.
2. Ilustrasi mempunyai tujuan untuk mengantarkan pembelajaran menjadi mudah dimengerti, komunikatif dan memotivasi murid dalam belajar.
3. Ilustrasi mempunyai tujuan untuk mempermudah pembaca untuk mengingat pembahasan yang ingin disampaikan melewati gambar.

### 2.2.2 Fungsi Ilustrasi

Menurut M. Prawiro (2019) ilustrasi memiliki fungsi penting dalam penyampaian penulisan, fungsi ilustrasi dibagi menjadi dua yaitu fungsi secara umum dan secara khusus. Berikut merupakan beberapa fungsi ilustrasi:

## **1. Fungsi Ilustrasi Secara Umum**

- a. Ilustrasi dapat memikat pandangan pembaca, gambar ilustrasi yang terdapat pada majalah, buku, koran dan media lain lebih mudah menarik mata pembaca agar tertarik.
- b. Ilustrasi dapat meringankan pembaca untuk mengerti suatu hal, gambar ilustrasi dapat memudahkan pembaca untuk mengerti keseluruhan konsep cerita.
- c. Ilustrasi dapat membuat pembaca tahu isi dari tulisan tanpa perlu membaca tulisan terlebih dahulu.
- d. Ilustrasi dapat meringankan banyak media dalam menjelaskan kejadian yang terjadi.
- e. Ilustrasi memiliki nilai estetika yang dapat mudah diterima dan membuat pembaca lebih tertarik.

## **2. Fungsi Ilustrasi Secara Khusus**

- a. Fungsi Deskriptif, Ilustrasi dapat dipahami dengan cepat oleh pembaca dengan hanya melihat gambar ilustrasi yang meringkas tulisan yang ingin disampaikan.
- b. Fungsi Ekspresif, Ilustrasi dapat menyampaikan sebuah gagasan atau ide yang merupakan sebuah gambar yang memiliki kesan ekspresif.
- c. Fungsi Kualitatif, Ilustrasi dapat menghantarkan sebuah berita dengan lebih ringkas dengan wujud tabel, grafik dan ilustrasi.
- d. Fungsi Analitik, Ilustrasi dapat menerangkan suatu benda secara detail dengan sebuah gambar.

### **2.2.3 Jenis Ilustrasi**

Menurut Haris M (2021), ilustrasi memiliki 7 jenis ilustrasi yang sudah diterapkan di karya ilustrasi berbagai media yaitu:

### 1. *Naturalistic (Naturalis)*

Gambar ilustrasi dengan gaya naturalis memiliki hasil gambar yang menyerupai dengan kenyataan tanpa ada pengurangan atau penambahan dari segi warna, bentuk dan pencahayaan.



Gambar 2.26 Gaya Ilustrasi Naturalis  
Sumber: <https://www.gamelab.id/news/1318-mengenal-jenis...>

### 2. *Decorative (Dekoratif)*

Gambar ilustrasi dengan gaya dekoratif memiliki aksesoris yang berfungsi sebagai hiasan dari suatu bentuk yang digambar menjadi sederhana atau sebaliknya, gaya dekoratif hanya digambar dengan style tertentu saja.



Gambar 2.27 Gaya Ilustrasi Dekoratif  
Sumber: <https://www.gamelab.id/news/1318-mengenal-jenis...>

### 3. *Cartoon (Kartun)*

Gambar ilustrasi dengan gaya kartun digunakan untuk gambar yang akan dipakai pada majalah anak, buku cerita dan komik.

Ciri khas dari gaya gambar kartun adalah memiliki bentuk-bentuk yang unik dan membuat *audience* merasa terhibur.



Gambar 2.28 Gaya Ilustrasi Kartun  
Sumber: <https://www.gamelab.id/news/1318-mengenal-jenis...>

#### 4. *Caricature* (Karikatur)

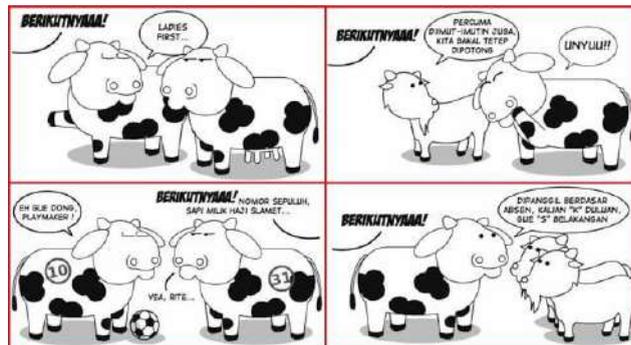
Gambar ilustrasi dengan gaya karikatur memiliki keunikan fungsi yaitu sebagai gambar yang memberikan sindiran, kritikan dan masukan kepada masalah di daerah tertentu dengan proporsi tubuh dan dilebih-lebihkan di beberapa tempat saja.



Gambar 2.29 Gaya Ilustrasi Karikatur  
Sumber: <https://www.gamelab.id/news/1318-mengenal-jenis...>

#### 5. *Story* (Cerita Bergambar)

Gambar ilustrasi dengan gaya cerita bergambar memiliki fungsi untuk menjelaskan alur cerita secara gambar dan mudah dimengerti oleh pembaca, cerita bergambar akan disertai dengan tulisan untuk membantu menjelaskan alur cerita.



Gambar 2.30 Gaya Ilustrasi Cerita Bergambar  
 Sumber: <https://www.gamelab.id/news/1318-mengenal-jenis...>

### 6. Educational Book (Buku Pembelajaran)

Gambar ilustrasi dengan gaya buku pembelajaran memiliki fungsi untuk mendampingi sebuah teks untuk menjelaskan isi dari teks tersebut agar mudah dimengerti.



Gambar 2.31 Gaya Ilustrasi Buku Pembelajaran  
 Sumber: <https://www.gamelab.id/news/1318-mengenal-jenis...>

### 7. Imagination (Khayalan)

Gambar ilustrasi dengan gaya khayalan memiliki hasil dari pemikiran secara imajinatif atau berdasarkan khayalan pembuat. Teknik penggambaran dari gaya khayalan banyak ditemukan ilustrasi cerita, novel serta komik.



Gambar 2.32 Gaya Ilustrasi Imajinasi  
Sumber: <https://www.gamelab.id/news/1318-mengenal-jenis...>

### 2.3 Tari Kontemporer Cak Rina

Menurut Bapak I Ketut Rina Tari Cak Rina merupakan modifikasi dari tarian Kecak yang sudah ada dari tahun 1930 yang dibuat oleh Bapak Sardono W Kusumo pada tahun 1973 di desa Teges Kanganin, Ubud, Bali. Modifikasi dilakukan yaitu aturan-aturan yang tidak terlalu terpaku pada peraturan kecak pada umumnya yang membuat Tari Cak Rina menjadi tari yang fleksibel. Tari Cak Rina memiliki asal nama dari Bapak I Ketut Rina yang ditunjuk sebagai penerus untuk menjaga dan melestarikan Tari Cak Rina oleh Bapak Sardono W Kusumo.



Gambar 2.33 Pementasan Tari Cak Rina  
Sumber: <https://ajumblog.home.blog/2018/12/11/cak-...>

#### 2.3.1 Struktur Penyajian Tari Cak Rina

Menurut Haris M (2021), ilustrasi memiliki 7 jenis ilustrasi yang sudah diterapkan di karya ilustrasi berbagai media yaitu:

## 1. Pementasan Awal

### a. Ritual Persembahan

Pada ritual persembahkan akan disediakan sesajen untuk meminta perlindungan agar tidak diganggu oleh roh-roh yang mau mencelakai pada saat pementasan Tari Cak Rina. Sesajen diletakkan pada tengah tempat pementasan yang terdiri dari sesajen dan 2 obor yang disilangkan yang disiapkan oleh pemangku.



Gambar 2.34 Penari Cak Rina

Sumber: <https://tatkala.co/2022/07/22/dari-lokakarya-kosa...>

### b. Tarian Awal

Penari akan keluar dari *backstage* dengan mengucapkan “Tu” yang memiliki arti saling menuduh dan tidak percaya antara satu sama yang lain dan menyanyikan “Sir Pok” secara berulang atau “Cak” sampai pemberi isyarat mengucapkan “Yok Sir”. Penari akan duduk setengah melingkar menghadap penonton dengan obor api di tengah.



Gambar 2.35 Tarian Cak Rina

Sumber: I Ketut Rina

### c. Doa Penyertaan

Diadakan doa terlebih dahulu kepada ang, aum, mang atau aum. Aum merupakan sebutan untuk Dewa Brahma Wisnu Siwa. Aum merupakan penyatuan dari trimurti Brahma Wisnu Siwa. Doa diikuti oleh semua pemain pada pementasan Tari Cak Rina. Penari akan menggerakkan tangan seperti berdoa dan mengucapkan “Aum” “Ang” dan “Mang” diulang tiga kali.



Gambar 2.36 Doa Penyertaan  
Sumber: I Ketut Rina

## 2. Pertengahan Pementasan

Penari Tari Cak Rina akan memulai pementasan sesuai dengan cerita Sugriwa dan Subali yang menceritakan mengenai permasalahan dalam masyarakat. Dimulai dengan pemberi isyarat tertawa dan disambung dengan pemain lainnya lalu pemberi isyarat akan mengucapkan “It” lalu semua penari menengok kekanan dan kekiri sambil berkata “Es Yok Sir” baru akan dimulai balas-balasan “Cak” dengan memainkan tangan. Setelah pergantian pola lantai akan ada suara bunyi-bunyian binatang yang menyerupai keadaan di hutan dan goa saat *scene* Subali dan Sugriwa muncul untuk berperang. Pemain akan dibagi menjadi dua seperti sedang menuduh satu sama lain dan ada dua peran yang muncul untuk berperang dengan bola api dan daun kayu.



Gambar 2.37 Tarian Perang  
Sumber: I Ketut Rina

### 3. Akhir Pementasan

Pada akhir pementasan salah satu dari pemeran akan pingsan sebagai simbol kekalahan dan adanya daun sebagai penanda kemenangan dan kematian musuh. Tetapi musuh yang pingsan atau mati tadi akhirnya bangun kembali untuk berperang dan pada akhirnya terjadi kemenangan. Pementasan diakhiri dengan mengucapkan “Aum” dan *Ending Pose*.



Gambar 2.38 Tarian Perang Cak Rina  
Sumber: I Ketut Rina

#### 2.3.2 Elemen Tari Cak Rina

Menurut I Putu Wiraguna (2023), Tari Cak Rina memiliki beberapa elemen tarian pada pementasannya yaitu:

## 1. *Story (Cerita)*

Cerita yang digunakan untuk pementasan tari Cak Rina diangkat dari karya sastra Ramayana, yaitu cerita Sugriwa dan Subali yang menceritakan mengenai kakak dan adik yang berselisih paham karena suatu hal. Menurut Bapak I Ketut Rina, pada Tari Cak Rina memang menggunakan cerita dan peran dari cerita Sugriwa dan Subali. Akan tetapi, hal tersebut banyak dimodifikasi dan disesuaikan dengan keadaan masyarakat sekarang. Sugriwa dan Subali di Tari Cak Rina bisa jadi kakak adik yang memperebutkan warisan atau kakak dan adik yang merebutkan makanan. Latar tempat untuk latar cerita juga menyesuaikan dengan keadaan pementasan.



Gambar 2.39 Sugriwa dan Subali

Sumber: <https://parade.com/1011096/marlynliles/best-board-games/>

## 2. *Roles (Pemeran)*

### a. **Pemberi Isyarat**

Pemberi isyarat pada Tari Cak Rina bertugas untuk memberikan perintah pada penari. Pemberi isyarat dapat memberi isyarat seperti “Ji” untuk suara kecak yang lebih kecil atau “Jiak” untuk suara kecak yang lebih besar dan pemberi isyarat dapat mengganti scene untuk lanjut kepada pola lantai selanjutnya.



Gambar 2.40 Pemberi Isyarat  
Sumber: I Ketut Rina

### b. **Sugriwa dan Subali**

Pada Tari Cak Rina ada pemeran yang bertugas mengambil peran sebagai Sugriwa dan Subali yang bertengkar menggunakan alat bertarung, keduanya merupakan peran utama yang dikisahkan ceritanya dalam Tari Cak Rina.



Gambar 2.41 Sugriwa dan Subali Tari Cak Rina  
Sumber: I Ketut Rina

### c. **Dancer (Penari)**

Penari yang dipilih untuk pertunjukan menunjukkan perbedaan generasi pada masyarakat, terdapat anak-anak, remaja, dan dewasa. Penari tidak diharuskan laki-laki, tetapi pada budaya Bali perempuan tidak diperkenankan untuk mengikuti Tari Cak

Rina, jika pementasan dilakukan oleh laki-laki. Penari akan memerankan perempuan, binatang dan benda yang ada dalam cerita Sugriwa dan Subali.



Gambar 2.42 Cak Cak

Sumber: <https://ajumblog.home.blog/2018/12/11/cak-rina-...>

### 3. *Floor Pattern (Pola Lantai)*

Tari Cak Rina mempunyai beberapa pola lantai yang digunakan secara berkala, tetapi dikarenakan keflexibilitasnya pola lantai untuk setiap pementasan dapat disesuaikan dengan keadaan sekitar. Berikut merupakan pola lantai yang digunakan dalam pementasan Tari Cak Rina:

#### a. **Awal**

Pada awal pementasan Tari Cak Rina, Pemain akan masuk kedalam area pementasan secara acak dan tidak teratur, berikutnya para pemain akan duduk setengah melingkar menghadap kepada penonton.



Gambar 2.43 Pola Lantai Awal

Sumber: <https://tatkala.co/2022/07/22/dari-lokakarya-kosa...>

#### **b. Pertengahan**

Pada pertengahan pementasan Tari Cak Rina akan menggambarkan suasana hutan dan sungai yang digambarkan pada pola lantai yang dipilih oleh bapak I Ketut Rina. Pada beberapa penampilan akan dibagi menjadi 3 wilayah, daratan, gunung dan air. Setelah menceritakan perjalanan pemeran Sugriwa yang sedang ada dalam persaingan lalu berperang dengan Subali, pola lantai yang digunakan untuk memperlihatkan peperangan adalah perpisahan dua kubu yang saling berhadapan.



Gambar 2.44 Pola Lantai Pertengahan

Sumber: <https://baliexpress.jawapos.com/balinese/671138037/...>

### c. Akhir

Pada akhir pementasan Tari Cak Rina Sugriwa yang menang perang, pola lantai yang digunakan memusatkan fokus penonton kepada kematian Subali yang ada di tengah panggung dan yang lain seperti sikap berdoa. Setelah selesai dengan cerita, terdapat pola lantai terakhir untuk menunjukkan pertunjukan selesai, Sugriwa dan Subali di tengah penari lain sebagai fokus utama.



Gambar 2.45 Pola Lantai Akhir

Sumber: <https://www.antaraneews.com/foto/1153176...>

### 4. *Dance Moves (Gerak Tari)*

Gerak tari dalam Tari Cak Rina akan sesuai dengan peran yang diambil dalam cerita yang dibawakan, jika pemain menjadi pemeran kera penari tersebut akan lompat dan menggerakkan tangan seperti kera. Banyak gerak tari yang merepresentasikan pohon yang tertiup angin, kodok, burung dan kera.



Gambar 2.46 Gerak Tari

Sumber: <https://www.denpasarkota.go.id/berita/kecak-kisah...>

### 5. *Place* (Tempat)

Tempat yang digunakan untuk pementasan tari Cak Rina merupakan tempat yang mempunyai kesan eksotis dan memberikan kesan yang magis dan membangun suasana bagi penonton. Menurut Bapak I Ketut Rina, Tari Cak Rina dapat menyesuaikan dengan tempat apapun yang dipilih menjadi tempat pementasan. Akan tetapi, jika tempat pementasan memiliki pencahayaan yang bagus dan memiliki kesan yang bagus akan lebih baik.



Gambar 2.47 Tempat Pementasan

Sumber: I ketut Rina

## 6. Property (Properti)

Properti yang digunakan pada Tari Cak Rina memiliki fungsi sebagai pencahayaan dan juga bertarung. Menurut bapak I Ketut Rina obor digunakan karena pada zaman dahulu tidak ada pencahayaan juga ingin diadakan pementasan pada malam hari, obor menjadi properti yang harus ada juga untuk menambahkan kesan magis dari asap yang keluar dari masing-masing obor. Pada saat pertarungan ada dua properti yang digunakan untuk membantu membangun suasana, bola api yang dibuat dari batok kelapa dan dinyalakan api, digunakan pada saat permulaan pertarungan dan daun pohon yang sudah dikeringkan dan dililit menjadi properti bertarung untuk Subali dan Sugriwa.



Gambar 2.48 Properti Tari  
Sumber: I ketut Rina

## 7. *Costumes* (Kostum)

Kostum yang digunakan untuk Tari Cak Rina dapat menyesuaikan dengan keadaan yang menuntut. Akan tetapi, bagi bapak I Ketut Rina ia memiliki ciri khas sendiri untuk dirinya yaitu memakai bulatan yang hanya mengenakan kain putih saja. Bagi penari lain ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan, yaitu kain merah, kain hitam atau saput dan kain kotak-kotak hitam putih. Bagi penari tidak

disarankan untuk berdandan dan hanya memakai bunga di kuping saja.



Gambar 2.49 Kostum Tari Cak Rina  
Sumber: I ketut Rina

#### 8. *Music* (Musik)

Musik yang digunakan pada Tari Cak Rina merupakan musik oral, musik yang dihasilkan dari bunyi-bunyian dari mulut pemain Tari Cak Rina. Bunyi-bunyian yang disebutkan seperti Ang, Oum, Mang, Jiak, Ji, Cak. Pemain yang ditugaskan untuk menjaga ritme dan sebagai katar musik akan menyanyikan “Pong” dan ada pemain yang ditugaskan menyanyikan “Cak”. Menurut I Ketut Rina “Cak” memiliki banyak model tempo yaitu, Cak tiga polos, Cak tiga sangsih, Cak lima polos, Cak lima sangsih, Cak tujuh polos, Cak tujuh sangsih. Cak tiga polos akan memiliki tempo yang sama “Cak, Cak, Cak”. Akan tetapi Cak tiga sangsih memiliki tempo yang berbeda, Cak tiga sangsih atau Cak dua satu memiliki jeda tempo seperti “CakCak, Cak”. Pada pementasan Tari Cak Rina, pemain akan dibagi menjadi beberapa bagian untuk membagi pemain yang memegang tempo dengan “Pong”, Pemain yang melakukan Cak polos atau Cak sangsih.

## 9. Language (Bahasa)

Bahasa yang digunakan dalam cerita Tari Cak Rina merupakan bahasa Kawi, yang juga adalah Bahasa Bali. Bahasa Kawi Bali merupakan salah satu bahasa klasik di pulau Bali pada masa lalu yang digunakan untuk berpuisi atau berkidung, Tetapi bahasa Kawi Bali juga digunakan untuk bahasa sehari-hari di Bali di masa lampau.

Aksara Konsonan								
Aksara Latin (IAST)	Aksara Kawi	Ligatur (k+...)	Aksara Latin (IAST)	Aksara Kawi	Ligatur (k+...)	Aksara Latin (IAST)	Aksara Kawi	Ligatur (k+...)
ka	𑀓	𑀓𑀲	ṅa	𑀧	𑀧𑀲	wa	𑀮	𑀮𑀲
kha	𑀓𑀲	𑀓𑀲𑀲	ta	𑀧𑀲	𑀧𑀲𑀲	śa	𑀮𑀲	𑀮𑀲𑀲
ga	𑀓𑀲	𑀓𑀲𑀲	tha	𑀧𑀲𑀲	𑀧𑀲𑀲𑀲	ṣa	𑀮𑀲𑀲	𑀮𑀲𑀲𑀲
gha	𑀓𑀲𑀲	𑀓𑀲𑀲𑀲	da	𑀧𑀲	𑀧𑀲𑀲	sa	𑀮𑀲	𑀮𑀲𑀲
ṅa	𑀧	𑀧𑀲	dha	𑀧𑀲𑀲	𑀧𑀲𑀲𑀲	ha	𑀧𑀲	𑀧𑀲𑀲
ca	𑀓𑀲	𑀓𑀲𑀲	na	𑀧𑀲	𑀧𑀲𑀲	-r-	𑀮𑀲	𑀮𑀲𑀲
cha	𑀓𑀲𑀲	𑀓𑀲𑀲𑀲	pa	𑀧𑀲	𑀧𑀲𑀲			
ja	𑀓𑀲	𑀓𑀲𑀲	pha	𑀧𑀲𑀲	𑀧𑀲𑀲𑀲			
jha	𑀓𑀲𑀲	𑀓𑀲𑀲𑀲	ba	𑀧𑀲	𑀧𑀲𑀲			

Gambar 2.50 Aksara Bahasa Kawi  
 Sumber: <https://www.kompasiana.com/alvelino...>

### 2.3 Penelitian Eksisting

Menurut Tricia Wibisana (2021), studi eksisting merupakan teori yang membahas mengenai materi yang sama dengan topik perancangan. Media dalam studi eksisting tidak harus sama dengan topik perancangan, dalam studi eksisting penulis mengumpulkan data dengan media dari penelitian dengan topik yang sama untuk menambahkan kualitas dari perancangan topik penelitian. Berikut merupakan media eksisting yang digunakan oleh penulis:

Tabel 2.1 Penelitian Eksisting

No.	Judul Penelitian	Penulis	Media	Hasil Penelitian	Kebaharuan Penelitian
1.	Tari Kecak Lina	I Putu Wiraguna	Laporan	Penelitian melalui video pementasan Tari Cak Rina yang menjabarkan mengenai identitas dari Tari Cak Rina yang memiliki histori yang panjang, struktur yang digunakan untuk menyelenggarakan pementasan tari dan ciri khas yang dimiliki Tari Cak Rina yang membedakan tari Tari Kecak Bali.	Penjabaran mengenai identitas dari tari Cak Rina. Kebaruan yang di dapatkan dari penelitian yang penulis tulis merupakan rincian dari latar belakang munculnya Tari Cak Rina dari kisah sejarah masuknya tari kontemporer ke pulau Bali dan adanya analisis ciri khas dari Tari Kontemporer Cak Rina yang tidak dimiliki oleh Tari Kecak Bali.
2.	Cak Rina - from Banjar Teges Kangin, Peliatan Ubud Bali - in Bali Jani Art Festival 2019	Sarotama Channel	Youtube/Video	Video Pementasan lengkap mengenai proses pementasan Tari Cak Rina dari awal, pertengahan hingga akhir cerita. Terdapat banyak penari laki-laki yang masuk ke area pementasan dan	Kebaruan yang disajikan dalam video pementasan tersebut merupakan terdapat <i>experience</i> yang didapatkan oleh penonton pada saat pementasan langsung Tari

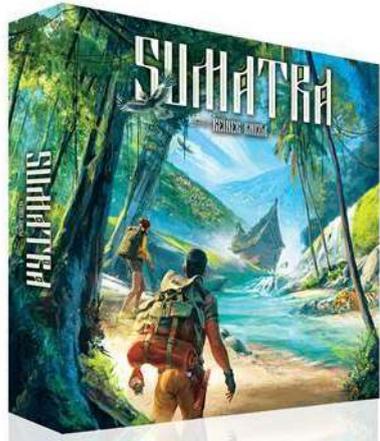
				dari sana terdapat properti yang berbagai macam untuk mendukung jalannya pementasan yang menceritakan cerita ramayana “Sugriwa dan Subali”.	Kontemporer Cak Rina.
--	--	--	--	---	-----------------------

## 2.4 Penelitian Referensi

Menurut Suharno dalam penulisan Analisis, Tanggapan, Permohonan dan Karya Ilmiah di Bidang Perpajakan yang dikutip oleh Debora Danisa (2022), referensi dalam penelitian merupakan rangkaian kata yang bertuliskan mengenai informasi mengenai buku yang ditinjau dan bentuknya bisa bermacam-macam. Referensi digunakan sebagai panduan yang dapat membantu perancangan dengan kredibel dan terpercaya (Sitanggang, 2022), Berikut merupakan media penelitian referensi penulis:

### 1. *Board Game Sumatera*

Sumatera merupakan *board game* yang dirancang oleh Knizia dan Cimatea yang memiliki tema penjelajahan yang pemainnya akan menjadi penjelajah yang ditugaskan untuk mencatat sumber daya alam dan keunikan dari Sumatera. Penjelajah harus menjelajah pegunungan untuk bisa melihat sumber daya alam tersebut yang berbentuk token yang harus dikumpulkan dan akan menjadi poin jika tujuan tertentu tercapai (Boardgamegeek, 2024).



Gambar 2.51 *Board Game Sumatera*

Sumber: <https://www.tokopedia.com/monopoliswonder/sumatra-board...>

## 2. *Board Game Quickty Pickity*

*Quickty Pickity* merupakan *board game* yang dirancang oleh Mashiu, Komatsuzaki dan Jun Sasaki pada tahun 2022. *Quickty Pickity* merupakan game ketangkasan yang bertemakan musim panennya buah-buahan, pemain harus memetik buah yang sama sebanyak banyaknya untuk mendapatkan poin (BoardGameGeek, 2024).



Gambar 2.52 *Board Game Quickty Pickity*

Sumber: <https://boardgamegeek.com/image/7201480/quickty-pickity>

### 2.3 Penelitian Eksisting

Menurut Tricia Wibisana (2021), studi eksisting merupakan teori yang membahas mengenai materi yang sama dengan topik perancangan. Media dalam studi eksisting tidak harus sama dengan topik perancangan, dalam studi eksisting penulis mengumpulkan data dengan media dari penelitian dengan topik yang sama untuk menambahkan kualitas dari perancangan topik penelitian. Berikut merupakan media eksisting yang digunakan oleh penulis:

Tabel 2.2 Tabel Penelitian Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan <i>Board Game</i> untuk Mengajarkan Anak Cara Menghindari Terjangkit Virus COVID-19	Kentjana Pradjnamurti	Penelitian membahas pentingnya anak pada jenjang sekolah dasar memahami bahayanya virus COVID-19 dan diperlukannya perancangan yang mengedukasi mengenai pentingnya pengetahuan dan pencegahan terjangkit virus COVID-19.	Kebaharuan yang di rancang oleh peneliti merupakan merancang <i>board game</i> yang dapat mengedukasi anak mengenai bahayanya virus COVID-19 dan bagaimana cara agar anak dapat menghindari virus COVID-19.
2.	Perancangan <i>Board Game</i> Edukasi Etika Penyebaran Konten di Media Sosial Pada Remaja	Natashya Puspita Dewi	Penelitian membahas mengenai bagaimana etika sebagai remaja dalam menyebarkan konten di sosial media. Dalam	Kebaharuan yang dirancang oleh peneliti merupakan merancang <i>board game</i> mengenai bagaimana cara kita sebagai

			<p>penelitiannya penulis mendapatkan bahwa banyak anak remaja yang dengan tidak sadar mengunggah apapun di sosial media yang tidak dapat dihapus permanen, dari situ penulis akan merancang sebuah <i>board game</i> yang diharapkan dapat mengedukasi remaja mengenai etika dalam mengunggah di sosial media.</p>	<p>remaja untuk beretika dalam mengunggah sesuatu di sosial media dan informasi mengenai bahayanya jika kita tidak memiliki etika dalam bersosial media.</p>
--	--	--	--	--

