

**DISTRIBUSI VISUAL ILUSTRASI PAWUKON:
TRANSFORMASI TATA LETAK PADA MEDIA
PERMAINAN KARTU BERGAMBAR**

DISERTASI

guna memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Doktor dari
Institut Seni Indonesia Surakarta



Oleh
Santi Sidhartani
NIM: 193121014
(Program Studi Seni Program Doktor)

PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
2025

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa disertasi dengan judul “Distribusi Visual Ilustrasi Pawukon : Transformasi Tata Letak pada Media Permainan Kartu Bergambar” ini, beserta seluruh isinya, adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan plagiasi atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan kaidah dan etika keilmuan yang berlaku. Apabila di kemudian hari ditemukan dan terbukti ada plagiasi dan pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam tesis ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini, maka saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Surakarta, 20 Februari 2025
Yang membuat pernyataan



Santi Sidhartani
193121014

PERSETUJUAN

DISERTASI

DISTRIBUSI VISUAL ILUSTRASI PAWUKON: TRANSFORMASI TATA LETAK PADA MEDIA PERMAINAN KARTU BERGAMBAR

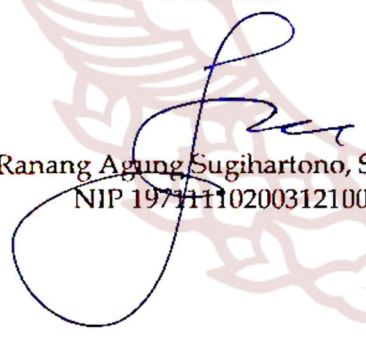
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Doktor
pada Program Studi Seni Program Doktor
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta

Oleh :
Santi Sidhartani
19312014
Surakarta, 20 Februari 2024

Menyetujui,

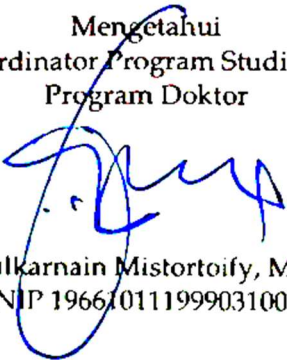
Promotor

Ko Promotor I


Dr. Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn.
NIP 197411102003121001


Dr. Suyanto, S.Kar., M.A.NIP.
196008131987011001

Mengetahui
Koordinator Program Studi Seni
Program Doktor

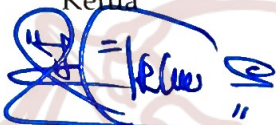

Dr. Zulkarnain Mistortoify, M.Hum.
NIP 196610111999031001

PENGESAHAN

Telah dipertahankan dalam Ujian Disertasi
Program Studi Seni Program Doktor
Institut Seni Indonesia Surakarta
sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Doktor

Dewan Penguji

Ketua



Prof. Dr. Dra. Sunarmi, M.Hum.
NIP 196703051998032001

Sekretaris



Dr. Zulkarnain Mistortoify, M.Hum.
NIP 196610111999031001

Promotor



Dr. Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn.
NIP 197111102003121001

Ko Promotor I



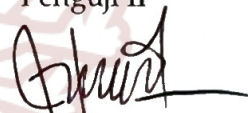
Dr. Suyanto, S.Kar., M.A.
NIP. 196008131987011001

Penguji I



Dr. Agung Eko Budi Waspada, M. Sn.
NIP. 196303171992011001

Penguji II



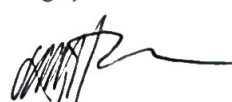
Dr. Handriyotopo, S.Sn., M. Sn.
NIP. 197112282001121001

Penguji III



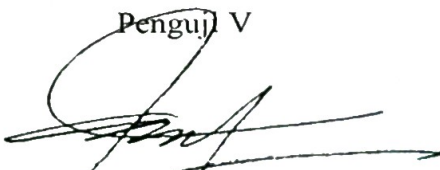
Dr. Drs. Budi Setyono, M. Si.
NIP. 196309021991031001

Penguji IV



Prof. Dr. Drs. Guntur, M. Hum.
NIP. 196407161991031003

Penguji V



Dr. Pujiyanto, M.Sn.
NIP 196106251990031002

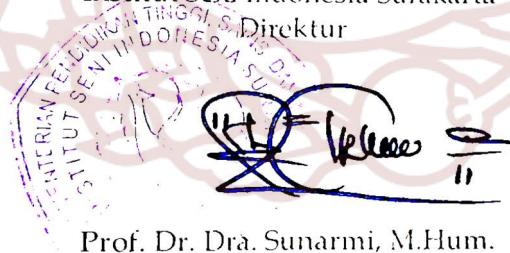
PENGESAHAN

DISERTASI

DISTRIBUSI VISUAL ILUSTRASI PAWUKON: TRANSFORMASI TATA LETAK PADA MEDIA PERMAINAN KARTU BERGAMBAR

Telah diterima sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Doktor
pada
Program Studi Seni Program Doktor

Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Surakarta
Dekan, Direktur



Prof. Dr. Dra. Sunarmi, M.Hum.
NIP 196703051998032001

INTISARI

DISTRIBUSI VISUAL ILUSTRASI PAWUKON: TRANSFORMASI TATA LETAK PADA MEDIA PERMAINAN KARTU BERGAMBAR

Oleh

Santi Sidhartani

NIM: 193121014

(Program Studi Seni Program Doktor)

Pawukon merupakan sebuah sistem perhitungan penanggalan Jawa yang memiliki makna dan nilai tradisi untuk disampaikan kepada generasi penerus. Keberadaan ilustrasi *pawukon* sebagai sebuah karya seni tradisi dan informasi yang mudah diakses saat ini masih terbatas, dan memiliki kemungkinan untuk mengembangkan penyampaiannya melalui media baru. Masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana perwujudan ilustrasi *pawukon* dalam naskah *primbon*; (2) Bagaimana distribusi visual ilustrasi *pawukon* dalam naskah *primbon*?; (3) Bagaimana pola distribusi visual ilustrasi *pawukon* dapat diwujudkan dalam media permainan kartu bergambar?. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk (1) mengungkap perwujudan *pawukon* yang ditampilkan dalam artefak visual; (2) menjelaskan visualisasi dan penempatan elemen ilustrasi dalam naskah *primbon pawukon*; (3) menemukan konsep visualisasi dan penempatan elemen dalam naskah *primbon pawukon* (4) merumuskan model visualisasi ilustrasi *pawukon* yang diaplikasikan dalam media permainan kartu bergambar. Penelitian ini mengkaji distribusi visual ilustrasi *pawukon* dalam *primbon*. Fokus dalam kajian ini adalah penemuan pola distribusi atau penempatan setiap elemen yang divisualisasikan dalam ilustrasi *pawukon*. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif dan penelitian artistik dengan pendekatan alih wahana. Pendekatan alih wahana diterapkan pada proses aplikasi pola distribusi visual dalam media permainan kartu bergambar. Hasil penelitian ini adalah temuan konsep pola lapisan lingkaran yang sesuai dengan pola kosmologi Jawa yang dapat diaplikasikan pada jenis media visual yang berbeda. Aplikasi desain model permainan diterapkan melalui penerapan warna yang berbeda, penempatan kartu serta pemilihan material bersifat transparan untuk memberikan dasar pemahaman dan gambaran bagaimana pola ruang tiga dimensi dapat divisualisasikan.

Kata kunci: *pawukon*, ilustrasi, elemen visual, distribusi visual, kosmologi jawa

ABSTRACT

VISUAL DISTRIBUTION OF PAWUKON ILLUSTRATIONS: ILLUSTRATED CARD GAME LAYOUT TRANSFORMATION

By

Santi Sidhartani

NIM: 19312104

(Master's Program in Arts Study Program)

Pawukon, a Javanese calendar calculation system, has traditional values that are important to be delivered to the future generations. The information of pawukon illustration as a traditional artwork and is currently limited, and there is the possibility of developing its delivery through new media. This research analyzes the visual distribution of pawukon illustrations in primbon. The focus in this study is to find the visual distribution pattern or placement of each element visualized in the pawukon illustration. The research question presented in this study are: (1) How was the pawukon illustration appeared in the primbon manuscript; (2) How was the visual distribution of pawukon illustrations in the primbon manuscripts?; (3) How can the visual distribution pattern of pawukon illustrations be realized in the media of illustrated card games? The aims of this research are to (1) reveal the embodiment of pawukon displayed in visual artifacts; (2) explaining the visualization and placement of illustration elements in the Pawukon primbon manuscript; (3) find the concept of visual distribution of elements in the pawukon illustration (4) formulate a model for visual distribution of pawukon in the media of illustrated card games. The analysis described in this research includes (1) how pawukon is conveyed and displayed in the form of visual artifacts. This research uses qualitative research methods and artistic research. The artistic research methode is applied to the process of applying visual distribution patterns in picture card game media. The research's result is the finding of the visual distribution pattern in the pawukon illustration are: (1) the concept of a circular layer pattern is in accordance with the Javanese cosmological pattern where each layer is believed to represent an aspect of human life that can be linked to the role and position of humans as part of their environment; (3) The layered pattern of cosmological circles in the pawukon illustration shows a consistent understanding of Javanese culture which shows the existence of a hierarchical pattern in every behavior and activity of its people; (4) The prototype of the card is implemented by different colors to represent each spatial layer, the movement or the process of card placement and the selection of transparent materials provides to facilitate the understanding and describing process about how three-dimensional spatial patterns can be visualized. Keywords: pawukon, illustration, visual elements, visual distribution, javanese cosmology

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas karunia dan kuasa-Nya sehingga penulisan disertasi yang berjudul “Distribusi Visual Ilustrasi *Pawukon*: Transformasi Tata Letak pada Media Permainan Kartu Bergambar” dapat terselesaikan. Disertasi ini dapat diselesaikan dengan segala bantuan serta dukungan moral dan material dari berbagai pihak. Sebagai perwujudan rasa syukur atas semua ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian disertasi ini.

Terima kasih Penulis tujukan kepada Yang Terhormat Rektor Institut Seni Indonesia Surakarta, Dr I Nyoman Sukerna, S.Kar., M.Hum. Terimakasih juga disampaikan kepada Direktur Program Pasca Sarjana, Prof. Dr. Dra. Sunarmi, M.Hum. dan Koordinator Program Studi Seni Program Doktor, Dr. Zulkarnain Mistortoify, M.Hum. yang memberikan perhatian, semangat dan fasilitas pembelajaran serta segala saran dan masukan sebagai penguji. Penulis juga menyampaikan terimakasih kepada Yang Terhormat Rektor Universitas Indraprasta PGRI Jakarta (Unindra). Prof. Dr. Sumaryoto yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melanjutkan studi pada Program Doktor Penciptaan dan Pengkajian Seni di ISI Surakarta, serta untuk segala dukungan yang telah diberikan.

Penulisan juga menyampaikan terima kasih yang mendalam kepada promotor, Dr. Ranang Sugihartono, S. Pd., M.Sn. yang telah sangat banyak memberikan ilmu dan bimbingan kepada penulis dan dengan sangat sabar selalu memberikan dorongan dan motivasi serta semangat kepada penulis untuk dapat menyelesaikan disertasi ini. Selanjutnya terima kasih kepada Dr. Suyanto, S. Kar., M.A. sebagai ko-promotor atas ilmu dan bimbingan serta kesabaran dan ketelitian dalam memberikan koreksi atas penulisan serta dorongannya untuk menyelesaikan proses penyusunan disertasi ini.

Terimakasih kepada (alm) Prof. Dharsono yang telah memberikan ilmu dan bimbingannya serta memberikan semangat kepada penulis selama masa bimbingan beliau. Terimakasih juga penulis sampaikan kepada Dr. Dendi Pratama, S.Sn., M.M., M.Ds. untuk semua dukungannya selama proses menyelesaikan studi.

Penulis juga menyampaikan terimakasih kepada Dr. Sunardi, M. Sn., Dr. Sri Hesti Heriwati, M. Hum., Dr. Agung Eko Budi Waspada, M. Sn., dan Dr. Handriyotopo, S.Sn., M. Sn., untuk semua pertanyaan, saran dan masukan dalam proses ujian. Terima kasih kepada Prof. Bambang Sunarto selaku Wakil Rektor Bidang Akademik dan sebagai dosen, Prof. Dr. Sarwanto, S.Kar., M. Hum., Prof. Santosa Soewarlan, MA, M.Mus, Ph.D., Prof. Dr. Sri Rochana Widyastutieningrum, S.Kar., M.Hum., Prof. Dr. Rustopo, S.Kar., MS, Dr. Budi Setiyono, M.Si selaku para dosen yang telah

memberikan ilmu dan pengetahuan kepada penulis selama menempuh studi.

Disampaikan pula terima kasih kepada para narasumber, yaitu Prof. Timbul Haryono, Dick van der Meij, PhD., Prof. Dharmono, Bapak Totok Yasmiran, Dr. Bambang Suwarno atas segala pengetahuan yang telah dibagikan kepada penulis sehingga membantu dalam proses penyusunan disertasi ini. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada Dr. Kurnia Setiawan, S.Sn., M. Hum., Tombak Matahari, M. Ds., Bharoto Yekti, S.Sn., M.A., Arif, S.Pd., Jefri Wiradiputra dan Ivan Wiradana yang telah memberikan pendapat sesuai bidang kepakarannya terkait pengembangan model dalam penelitian ini.

Penulis menyampaikan terimakasih kepada seluruh staf dan pengelola di lingkungan Program Pascasarjana ISI Surakarta atas segala bantuan dan dukungannya selama penulis menyelesaikan studi.

Terima kasih yang tak terhingga untuk orang tua, ibu Ismijati dan ibu Sri Sediani sebagai orang tua yang selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan studi doctoral ini. Almarhum papa yang menanamkan kepada penulis untuk selalu menyelesaikan apa yang telah dimulai dengan segala konsekuensinya serta almarhum ayah mertua yang telah memberikan dukungan. Terima kasih yang istimewa kepada Prakarsa Yoga atas kesabaran dan dukungannya selama ini khususnya selama proses studi. Terimakasih kepada "*cantik-cantik mama*": Saskara Batari Yoga

dan Amaranggana Pradnaya Yoga atas pengertiannya karena mungkin telah banyak kehilangan waktu kebersamaan selama penulis menyelesaikan studi ini. Penulis juga menyampaikan terimakasih kepada seluruh keluarga, kakak-kakak dan adik-adik yang telah mendukung proses ini.

Penulis juga menyampaikan banyak terimakasih kepada:

1. Febrianto Saptodewo, S.Sn., M.Ds. selaku rekan kerja dan teman yang selalu memberikan penghiburan, saran serta bantuan untuk dapat menyelesaikan disertasi ini.
2. M. Iqbal Qeis, S.Ds., M.Si. yang sangat memahami pemikiran penulis serta selalu menyediakan waktu untuk berdiskusi.
3. Teman-teman sekelas selama menempuh pendidikan doktoral, Agung Zainal Mutaqin Raden, Ahmad Faiz Muntazori, Ariefika Listya, Herliyana Rosalinda, Iis Purnengsih, Pandu Pramudita, Puri Kurniasih, Mochamad Fauzie, Rina Wahyu Winarni, Taufiq Akbar, Yayah Rukiah, Yulianto Hadiprawiro.
4. Kepada Elfitria Wiratmani, M.T dan Mei Lestari, M.T. yang memberikan hiburan dan kegembiraan untuk bertahan dalam semua proses ini.
5. Akhirnya, kepada semua pihak yang tidak disebutkan di sini, secara pribadi disampaikan banyak terima kasih atas bantuan dan motivasi sehingga disertasi ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis sangat

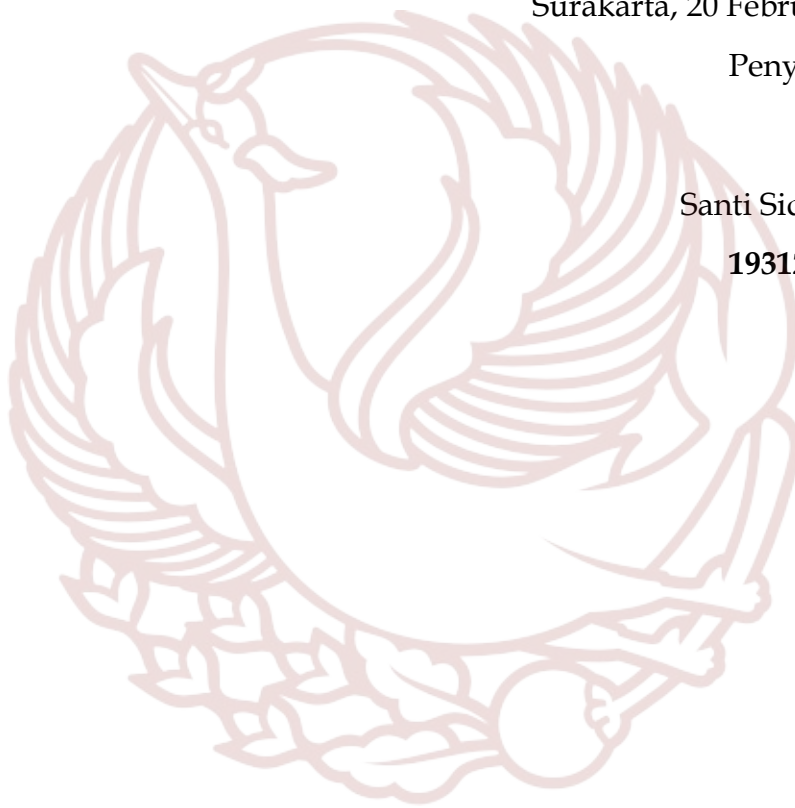
menyadari bahwa disertasi ini masih sangat banyak kekurangan. Untuk itu kritik dan saran sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya.

Surakarta, 20 Februari 2025

Penyusun,

Santi Sidhartani

193121014



DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
INTISARI.....	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR BAGAN.....	xxii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	15
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	16
1. Tujuan Penelitian	16
2. Manfaat Penelitian	16
D. Tinjauan Pustaka	17
E. Kerangka Konseptual	30
F. Metode Penelitian	53
1. Jenis dan metode penelitian	53
2. Objek penelitian	56
3. Jenis Data	57
4. Metode Pengumpulan Data	58
5. Keabsahan Data	60
6. Analisis Data	61

G. Sistematika Penulisan	68
BAB II PAWUKON DALAM ARTEFAK VISUAL.....	70
A. Sejarah <i>Pawukon</i>	72
B. <i>Pawukon</i> sebagai Wujud Budaya	75
C. Ilustrasi <i>Pawukon</i> dalam Naskah <i>Primbon</i>	79
D. Perwujudan Ilustrasi <i>Pawukon</i> dalam Naskah <i>Primbon</i>	92
E. Sarian	94
BAB III DISTRIBUSI VISUAL ILUSTRASI PAWUKON PADA NASKAH PRIMBON	95
A. Kelengkapan Elemen dalam Ilustrasi <i>Pawukon</i> pada <i>Primbon</i>	97
B. Distribusi Visual Ilustrasi <i>Pawukon</i> berdasarkan Kosmologi Jawa	106
1. Ilustrasi <i>Wuku Sinta</i>	108
2. Ilustrasi <i>Wuku Landep</i>	111
3. Ilustrasi <i>Wuku Wukir</i>	113
4. Ilustrasi <i>Wuku Kuranthil</i>	116
5. Ilustrasi <i>Wuku Tolu</i>	119
6. Ilustrasi <i>Wuku Gumbreg</i>	122
7. Ilustrasi <i>Wuku Warigalit</i>	125
8. Ilustrasi <i>Wuku Warigagung</i>	128
9. Ilustrasi <i>Wuku Julungwangi</i>	131
10. Ilustrasi <i>Wuku Sungsang</i>	133
11. Ilustrasi <i>Wuku Galungan</i>	136
12. Ilustrasi <i>Wuku Kuningan</i>	139
13. Ilustrasi <i>Wuku Langkir</i>	141
14. Ilustrasi <i>Wuku Mandasiya</i>	144
15. Ilustrasi <i>Wuku Julungpujut</i>	147

16. Ilustrasi <i>Wuku Pahang</i>	149
17. Ilustrasi <i>Wuku Kuruwelut</i>	152
18. Ilustrasi <i>Wuku Marakeh</i>	155
19. Ilustrasi <i>Wuku Tambir</i>	158
20. Ilustrasi <i>Wuku Medhangkungan</i>	161
21. Ilustrasi <i>Wuku Maktal</i>	164
22. Ilustrasi <i>Wuku Wuye</i>	167
23. Ilustrasi <i>Wuku Manahil</i>	170
24. Ilustrasi <i>Wuku Prangbakat</i>	172
25. Ilustrasi <i>Wuku Bala</i>	175
26. Ilustrasi <i>Wuku Wugu</i>	177
27. Ilustrasi <i>Wuku Wayang</i>	180
28. Ilustrasi <i>Wuku Kulawu</i>	183
29. Ilustrasi <i>Wuku Dhukut</i>	186
30. Ilustrasi <i>Wuku Watugunung</i>	189
C. Kosmologi Jawa dalam Seni Tradisi	195
D. Pola distribusi visual pada ilustrasi <i>pawukon</i> dalam <i>primbon</i>	200
E. Sarian	203

BAB IV KONSEP VISUALIASI MEDIA VISUAL BERDASARKAN ILUSTRASI DALAM NASKAH PRIMBON PAWUKON205

A. Transformasi Tata Letak Ilustrasi <i>Pawukon</i> dalam <i>Primbon</i>	205
B. Konsep Pengembangan Media Ilustrasi <i>Pawukon</i>	210
C. Konsep Perancangan Media Permainan	217
1. Analisis Khalayak Permainan Kartu Bergambar	217
2. Konsep Media Permainan Kartu Bergambar	220
3. Konsep Visual Permainan Kartu Bergambar	221
D. Perwujudan Media Permainan	225
1. Kelengkapan Permainan Kartu Bergambar	228

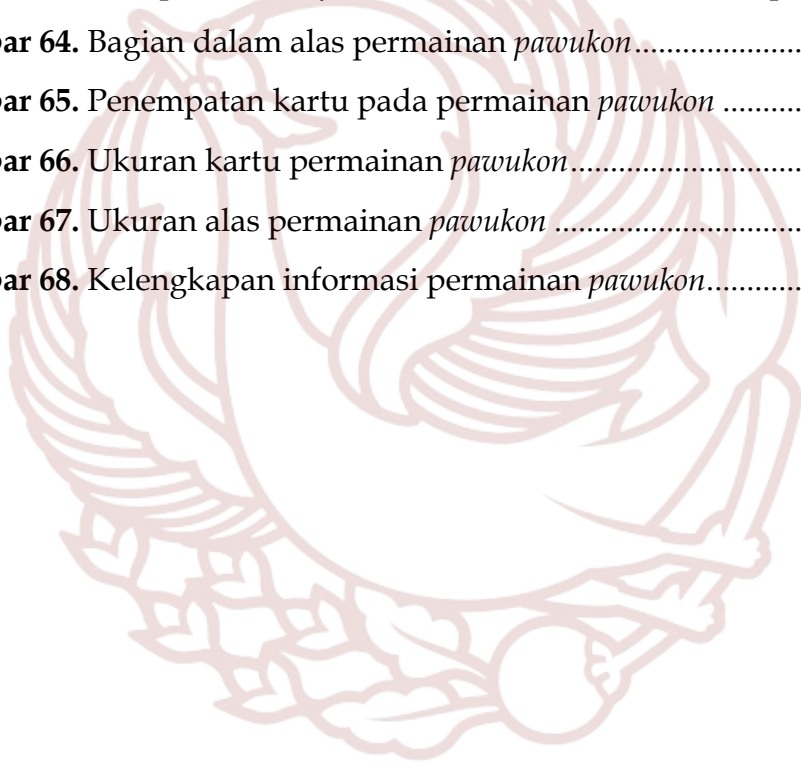
2.Deskripsi Teknis	236
3.Aturan Permainan	237
4.Validasi Model Permainan	239
E. Rencana Pengembangan Media Permainan	248
F. Sarian.....	251
BAB V PENUTUP.....	253
A.Kesimpulan	253
B.Temuan.....	254
C.Saran.....	255
DAFTAR PUSTAKA	257
DAFTAR NARASUMBER	264
GLOSARIUM	265
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	267

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Ilustrasi <i>wuku</i> Sinta	8
Gambar 2. Siklus Pewarisan (<i>Heritage Cycle</i>)	12
Gambar 3. Lingkaran Konsentris Kerajaan Jawa	38
Gambar 4. Tiga lapisan objek budaya	65
Gambar 5. Klasifikasi warisan budaya	70
Gambar 6. Ilustrasi <i>pawukon</i> dalam naskah Babad ing Sengkala	80
Gambar 7. Ilustrasi naskah <i>pawukon</i> koleksi Museum Radyapustaka.....	82
Gambar 8. Ilustrasi <i>pawukon</i> dalam naskah A <i>Pawukon</i>	83
Gambar 9. Ilustrasi <i>pawukon</i> dalam naskah <i>Papakem Pawukon</i>	84
Gambar 10. Ilustrasi dalam naskah <i>pawukon</i> koleksi J. de Koning.....	86
Gambar 11. Ilustrasi dalam naskah <i>pawukon</i> koleksi G.A.J. Hazeu	87
Gambar 12. Ilustrasi naskah <i>pawukon</i> di Leiden University Libraries.....	88
Gambar 13. Ilustrasi dalam naskah <i>pawukon</i> koleksi G.A.J. Hazeu	89
Gambar 14. Ilustrasi <i>pawukon</i> naskah koleksi <i>Staatsbibliothek-berlin</i>	90
Gambar 15. Ilustrasi <i>pawukon</i> dalam naskah koleksi KITLV	91
Gambar 16. Ilustrasi <i>wuku</i> Sinta	109
Gambar 17. Ilustrasi <i>wuku</i> Landep.....	112
Gambar 18. Ilustrasi <i>wuku</i> Wukir	115
Gambar 19. Ilustrasi <i>wuku</i> Kuranthil	118
Gambar 20. Ilustrasi <i>wuku</i> Tolu	121
Gambar 21. Ilustrasi <i>wuku</i> Gumbreg	124
Gambar 22. Ilustrasi <i>wuku</i> Warigalit.....	126
Gambar 23. Ilustrasi <i>wuku</i> Warigagung	129
Gambar 24. Ilustrasi <i>wuku</i> Julungwangi	132
Gambar 25. Ilustrasi <i>wuku</i> Sungsang	135
Gambar 26. Ilustrasi <i>wuku</i> Galungan.....	137

Gambar 27. Ilustrasi <i>wuku</i> Kuningan.....	140
Gambar 28. Ilustrasi <i>wuku</i> Langkir	142
Gambar 29. Ilustrasi <i>wuku</i> Mandasiya.....	145
Gambar 30. Ilustrasi <i>wuku</i> Julungpujut	148
Gambar 31. Ilustrasi <i>wuku</i> Pahang	151
Gambar 32. Ilustrasi <i>wuku</i> Kuruwelut.....	154
Gambar 33. Ilustrasi <i>wuku</i> Marakeh.....	157
Gambar 34. Ilustrasi <i>wuku</i> Tambir	159
Gambar 35. Ilustrasi <i>wuku</i> Medhangkungan.....	162
Gambar 36. Ilustrasi <i>wuku</i> Maktal.....	165
Gambar 37. Ilustrasi <i>wuku</i> Wuye.....	168
Gambar 38. Ilustrasi <i>wuku</i> Manahil.....	171
Gambar 39. Ilustrasi <i>wuku</i> Prangbakat.....	174
Gambar 40. Ilustrasi <i>wuku</i> Bala.....	176
Gambar 41. Ilustrasi <i>wuku</i> Wugu	179
Gambar 42. Ilustrasi <i>wuku</i> Wayang.....	181
Gambar 43. Ilustrasi <i>wuku</i> Kulawu	184
Gambar 44. Ilustrasi <i>wuku</i> Dhukut.....	187
Gambar 45. Ilustrasi <i>wuku</i> Watugunung.....	191
Gambar 46. Simpulan pola penempatan elemen dalam ilustrasi.....	193
Gambar 47. Pola lingkaran hirarkis dan sumbu tata ruang	196
Gambar 48. Pola lapisan ruang.....	197
Gambar 49. Pola lapisan ruang pada <i>wuku</i> Sinta.....	201
Gambar 50. Gaya ilustrasi media permainan	222
Gambar 51. Konsep skema warna.....	223
Gambar 52. Pola lapisan lingkaran kosmologis	224
Gambar 53. Adaptasi pola lapisan lingkaran kosmologis.....	224
Gambar 54. Piramida Kebutuhan Maslow.....	226
Gambar 55. Lapisan kosmologi dan hirarki kebutuhan	228

Gambar 56. Kartu figur manusia dalam <i>wuku</i> Sinta.....	230
Gambar 57. Kartu figur dewa Yamadipati dalam <i>wuku</i> Sinta	230
Gambar 58. Kartu pohon kendayakan dalam <i>wuku</i> Sinta	231
Gambar 59. Kartu burung gagak dalam <i>wuku</i> Sinta.....	231
Gambar 60. Kartu <i>wuku</i> Sinta pada material transparan.....	232
Gambar 61. Sketsa konsep alas permainan kartu bergambar <i>pawukon</i> ...	233
Gambar 62. Alas permainan <i>pawukon</i> (terbuka, tampak atas)	234
Gambar 63. Alas permainan <i>pawukon</i> dalam keadaan tertutup	234
Gambar 64. Bagian dalam alas permainan <i>pawukon</i>	234
Gambar 65. Penempatan kartu pada permainan <i>pawukon</i>	235
Gambar 66. Ukuran kartu permainan <i>pawukon</i>	236
Gambar 67. Ukuran alas permainan <i>pawukon</i>	237
Gambar 68. Kelengkapan informasi permainan <i>pawukon</i>	245



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Variasi tokoh dewa pada ilustrasi <i>pawukon</i>	98
Tabel 2. Variasi jenis pohon pada ilustrasi dalam <i>primbon pawukon</i>	99
Tabel 3. Variasi jenis burung pada ilustrasi dalam <i>primbon pawukon</i>	100
Tabel 4. Variasi letak tempat air pada ilustrasi <i>primbon pawukon</i>	101
Tabel 5. Variasi letak rumah pada ilustrasi <i>primbon pawukon</i>	102
Tabel 6. Variasi letak umbul-umbul pada ilustrasi <i>primbon pawukon</i>	103
Tabel 7. Variasi elemen lain pada ilustrasi <i>primbon pawukon</i>	104
Tabel 8. Variasi penggambaran elemen pada ilustrasi <i>primbon pawukon</i>	105
Tabel 9. Kelengkapan elemen dalam ilustrasi <i>wuku Sinta</i>	110
Tabel 10. Kelengkapan elemen dalam ilustrasi <i>wuku Landep</i>	113
Tabel 11. Kelengkapan elemen dalam ilustrasi <i>wuku Wukir</i>	116
Tabel 12. Kelengkapan elemen dalam ilustrasi <i>wuku Kuranthil</i>	119
Tabel 13. Kelengkapan elemen dalam ilustrasi <i>wuku Tolu</i>	122
Tabel 14. Kelengkapan elemen dalam ilustrasi <i>wuku Gumbreg</i>	125
Tabel 15. Kelengkapan elemen dalam ilustrasi <i>wuku Warigalit</i>	127
Tabel 16. Kelengkapan elemen dalam ilustrasi <i>wuku Wariagung</i>	130
Tabel 17. Kelengkapan elemen dalam ilustrasi <i>wuku Julungwangi</i>	133
Tabel 18. Kelengkapan elemen dalam ilustrasi <i>wuku Sungsang</i>	136
Tabel 19. Kelengkapan elemen dalam ilustrasi <i>wuku Galungan</i>	138
Tabel 20. Kelengkapan elemen dalam ilustrasi <i>wuku Kuningan</i>	141
Tabel 21. Kelengkapan elemen dalam ilustrasi <i>wuku Langkir</i>	144
Tabel 22. Kelengkapan elemen dalam ilustrasi <i>wuku Mandasiya</i>	146
Tabel 23. Kelengkapan elemen dalam ilustrasi <i>wuku Julungpujut</i>	149
Tabel 24. Kelengkapan elemen dalam ilustrasi <i>wuku Pahang</i>	152
Tabel 25. Kelengkapan elemen dalam ilustrasi <i>wuku Kuruwelut</i>	155
Tabel 26. Kelengkapan elemen dalam ilustrasi <i>wuku Marakeh</i>	158

Tabel 27. Kelengkapan elemen dalam ilustrasi <i>wuku</i> Tambir	160
Tabel 28. Kelengkapan elemen dalam ilustrasi <i>wuku</i> Medhangkungan .	163
Tabel 29. Kelengkapan elemen dalam ilustrasi <i>wuku</i> Maktal	166
Tabel 30. Kelengkapan elemen dalam ilustrasi <i>wuku</i> Wuye	169
Tabel 31. Kelengkapan elemen dalam ilustrasi <i>wuku</i> Manahil	172
Tabel 32. Kelengkapan elemen dalam ilustrasi <i>wuku</i> Prangbakat	174
Tabel 33. Kelengkapan elemen dalam ilustrasi <i>wuku</i> Bala	177
Tabel 34. Kelengkapan elemen dalam ilustrasi <i>wuku</i> Wugu.....	180
Tabel 35. Kelengkapan elemen dalam ilustrasi <i>wuku</i> Wayang.....	183
Tabel 36. Kelengkapan elemen dalam ilustrasi <i>wuku</i> Kulawu	186
Tabel 37. Kelengkapan elemen dalam ilustrasi <i>wuku</i> Dhukut.....	189
Tabel 38. Kelengkapan elemen dalam ilustrasi <i>wuku</i> Watugunung	192
Tabel 39. Konsep pengembangan media permainan berbasis <i>pawukon</i> ..	209
Tabel 40. Lapisan budaya dalam konsep transformasi.....	213

DAFTAR BAGAN

Bagan 1.	Diagram konseptual komposisi visual dalam ilustrasi <i>pawukon</i>	31
Bagan 2.	Diagram konseptual struktur visual dalam ilustrasi <i>pawukon</i>	39
Bagan 3.	Proses terbentuknya pengalaman estetik	44
Bagan 4.	Proses terbentuknya emosi estetik	45
Bagan 5.	Diagram penggambaran ilustrasi <i>pawukon</i>	46
Bagan 6.	Diagram konseptual transformasi distribusi visual ilustrasi <i>pawukon</i> dalam model media permainan	48
Bagan 7.	Diagram metode penelitian	60
Bagan 8.	Konsep pengembangan pada media permainan <i>pawukon</i> ...	201

DAFTAR PUSTAKA

- Adisasmito, Nuning Damayanti. 2014. "Transformasi Visualisasi Gambar Ilustrasi : pada Naskah Jawa Periode 1800-1920, Sebagai Refleksi Gejala Sosial-Budaya Masyarakat Jawa." *Jurnal Budaya Nusantara* 1 (1): 74-83. http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_budaya_nusantara/article/view/298.
- Adisasmito, Nuning Y. Damayanti. 2012. "Wujud Visual Gambar Ilustrasi pada Naskah Naskah Tua Nusantara Sebagai Refleksi Intelektualitas Leluhur Bangsa Indonesia." *Panggung* 22 (3).
- — —. 2016. "Komunikasi Visual Gambar Ilustrasi Tradisi pada Naskah Tua Jawa Masa Kolonialisme." *KAJIAN SENI* 02 (02): 95-106.
- Ahmadi, Agus. 2006. "Keberagaman Media Komunikasi, Seni dan Kriya." *Gelar: Jurnal Seni Budaya* 4 (2).
- — —. 2016. *Kriya Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta: Identifikasi Pola, Aneka Tatahan, dan Sunggingannya*. Kedua. Surakarta: ISI Press Surakarta.
- Bakker, Anton. 1995. *Kosmologi & Ekologi: Filsafat tentang Kosmos sebagai Rumahtangga Manusia*. Yogyakarta: Kanisius.
- Bayeck, Rebecca Yvonne. 2020. "Examining board gameplay and learning: A multidisciplinary review of recent research." *Simulation & Gaming* 51 (4): 411-31. <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/1046878119901286>.
- Behrend, Tim. 2005. "Frontispiece Architecture in Ngayogyakarta : Notes on Structure and Sources." In *Archipel*, 69:39-60.
- Berger, Arthur Asa. 2010. "The Myth Model." *Myth and Symbol* 6 (2): 2-7. <https://doi.org/10.1080/10223827.2010.543340>.
- Berk, Fatih Mehmet. 2016. "The role of mythology as a cultural identity and a cultural heritage: the case of phrygian myhtology." *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 225: 67-73.

- Board of International Research in Design. 2008. *Design dictionary: perspectives on design terminology*. Diedit oleh Michael Erlhoff dan Tim Marshal. Berlin: Birkhäuser.
- Candy, Linda, dan Ernest Edmonds. 2018. "Practice-based research in the creative arts: Foundations and futures from the front line." *Leonardo* 51 (1): 63–69.
- Cohen, Matthew Isaac. 2016. "Global Modernities and Post-Traditional Shadow Puppetry in Contemporary Southeast Asia." *Third Text* 30 (3–4): 2–19.
- Damayanti, Nuning, dan Haryadi Suadi. 2007. "Ragam dan Unsur Spiritualitas pada Ilustrasi Naskah Nusantara 1800-1900-an." *ITB Journal of Visual Art and Design* 1 (1): 66–84. <https://doi.org/10.5614/itbj.vad.2007.1.1.6>.
- Damono, Sapardi Djoko. 2018. *Alih Wahana*. 1 ed. Jakarta: P.T. Gramedia Pustaka Utama.
- Dharsono, Sony Kartika. 2007. *Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Ellestrom, Lars. 2013. "Adaptation within the field of media transformation." In *Adaptation Studies: New Challenges, New Directions*, diedit oleh Jorgen Bruhn, Anne Gjelsvik, dan Eirik Frisvold Hanssen, 208. Norfolk: Bloomsbury.
- Endraswara, Suwardi. 2018a. *Falsafah Hidup Jawa*. Yogyakarta: Cakrawala.
- — —. 2018b. *Mistik Kejawen*. Yogyakarta: Narasi.
- Errington, J Joseph. 1984. "self and self-conduct among the Javanese priyayi elite." *American Ethnologist* 11 (2): 275–90.
- Ghafur, Hanief Saha. n.d. "Tourism Policy and Desacralization of Religious Traditions: A Case Study of the Hudoq Ceremony Tradition and the Farming System of the Dayak Bahau Tribe in Tourism Development, East Kalimantan, Indonesia." *Heliyon*. <https://ssrn.com/abstract=3984077>.
- Gray, Carole, dan Julian Malins. 1993. "Research Procedures / Methodology for Artists & Designers." Aberdeen: The Centre for Research in Art & Design, Gray's School of Art, Faculty of Design, The Robert Gordon University, Aberdeen,.

- — —. 2016. *Visualizing Research: A Guide to the Research Process in Art and Design*. 2 ed. New York: Routledge.
- Guntur. 2016. *Metode Penelitian Artistik*. Diedit oleh Asmoro Nurhadi Panindias. 2 ed. Surakarta: ISI Press.
- Haratyk, Anna, dan Bożena Czerwińska-Górz. 2017. "Folk Art and Culture in the Historical and Educational Context." *Czech-Polish Historical & Pedagogical Journal* 9 (2).
- Haryati, Tri Astutik. 2017. "Kosmologi Jawa sebagai Landasan Filosofis Etika Lingkungan." *Religia* 20 (2): 174–89.
- Hermanu. 2013. *Pawukon 3000*. Yogyakarta: Bentara Budaya.
- Herusatoto, Budiono. 2012. *Mitologi Jawa*. Diedit oleh Kojek Rachmatullah. Depok: Oncor Semesta Ilmu.
- Idris, Muhammad Zaffwan, Norsimaa Binti Mustaffa, dan Syed Osman Syed Yusoff. 2016. "Preservation of Intangible Cultural Heritage Using Advance Digital Technology: Issues and Challenges." *Harmonia* 16 (1): 1–13. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v16i1.6353>.
- Jamieson, Harry. 2007. *Visual communication: More than meets the eye*. Brsitol: Intellect Books.
- Kartika, Dharsono Sony. 2015. *Estetika Nusantara*. ISI Press bekerja sama dengan P3AI ISI Surakarta.
- Kartono, J Lukito. 2006. "Konsep ruang tradisional jawa dalam konteks budaya." *Dimensi Interior* 3 (2).
- Leborg, Christian. 2006. *Visual grammar*. New York: Princeton Architectural Press.
- Lin, Rung-Tai. 2007. "Transforming Taiwan Aboriginal Cultural Features into Modern Product Design: A Case Study of a Cross-cultural Product Design Model." *International Journal of Design* 1 (2): 45–53.

- Markovic, Slobodan. 2012. "Components of aesthetic experience : aesthetic fascination , aesthetic appraisal , and aesthetic emotion." *i-Perception* 3: 1-17. <https://doi.org/10.1068/i0450aap>.
- Meij, Dick Van Der. 2017. *Indonesian Manuscripts from the Islands of Java, Madura, Bali and Lombok*. Diedit oleh V. Lieberman dan M.C. Ricklefs. Leiden: Brill.
- — —. 2019. "Gods, birds, and trees; Variation in illustrated Javanese pawukon manuscripts." *Wacana* 20 (1): 135-74. <https://doi.org/10.17510/wacana.v20i1.729>.
- Miles, Matthew B, dan A Michael Huberman. 2014. *Analisis Data Kualitatif: Buku sumber tentang metode-metode baru*. Jakarta: UI-Press.
- Miller, Laura. 2011. "Tantalizing tarot and cute cartomancy in Japan." *Japanese Studies* 31 (1): 73-91.
- Miyazaki, Koji. 2018. "Javanese Calendar and Myth: Wuku and the Story of Watugunung." In *Transformation of Religions as Reflected in Javanese Texts*, diedit oleh Yumi Sugahara dan Willem van der Molen, 182. Tokyo: Research Institute for Language and Cultures of Asia and Africa(ILCAA) Tokyo University of Foreign Studies.
- Moleong, Lexy J. 2001. *Metodologi Penelitian Kualitatif; Cetakan ke 14*. Ba: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyono, Djoko. 1993. *Kalender Pawukon 200 Tahun*. 1 ed. Jakarta: Studio Delapanpuluh Enterprise.
- Newall, Michael. 2011. *What is a Picture? Depiction, Realism, Abstraction*. Hampshire: Palgrave Macmillan.
- Novitasari, Khikmah. 2023. "Perkembangan kognitif anak usia dini." Yogyakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Yogyakarta.
- Pemberton, John. 1994. *On the subject of" Java"*. Ithaca and London: Cornell University Press.
- Pramudita, Pandu, Sarwanto, Soetarno, dan Dendi Pratama. 2023. "The landscape perception as pasemon artistic in wayang kayon figure." *Mudra Jurnal Seni Budaya* 38 (2): 113-19.

- Purwani, Ofita. 2014. "Javanese Power; Silent Ideology and Built Environment of Yogyakarta and Surakarta." The University of Edinburgh.
- Raharja, Bima Slamet. 2016. "Inter Relasi Gatra Wayang Kulit Purwa 'Kyai Jimat' Gaya Pakualaman dengan Ilustrasi Wayang dalam Manuskrip Skriptorium Pakualaman.'" *Jurnal Kajian Seni* 3 (1): 1-30.
- Ramdhaniar, Ayuningtyas Widari. 2018. "Teori hierarki kebutuhan Maslow." 2018. <https://tehtyastar.com/2018/01/31/teori-hierarki-kebutuhan-maslow/>.
- Ras, J J. 2014. *Masyarakat dan Kesusastraan di Jawa*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2010. *Metodologi penelitian kajian budaya dan ilmu sosial humaniora pada umumnya*. 1 ed. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ricci, Ronit. 2012. "Thresholds of interpretation on the threshold of change: paratexts in late 19th-century javanese manuscripts." *Journal of Islamic Manuscripts* 3 (2): 185-210.
- Rohma, Widi Sukmawati Trisnatul, dan Eggy Fajar Andalas. 2021. "Komodifikasi mitos Eyang Sapu Jagad sebagai promosi wisata dan daya tarik pengunjung di Kabupaten Malang." *Satwika: Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial* 5 (2): 284-302.
- Rose, Gillian. 2001. *Visual Methodologies An Introduction to the Interpretation of Visual Materials*. 1 ed. London: SAGE Publications Ltd.
- Rumini, S, dan S Sundari. 2004. *Perkembangan Anak & Remaja*. Bineka Cipta.
- Santosa, Imam. 2007. "Kajian Estetika dan Unsur Pendukungnya pada Keraton Surakarta." *Journal of Visual Art and Design* 1 (1): 108-27.
- Saputra, Karsono H. 2019. *Alih Aksara Pawukon Ranggawarsita (I)*. Jakarta: Perpusnas Press.
- Smith, Hazel, dan Roger T. Dean. 2009. "Introduction: Practice-led Research, Research-led Practice - Towards the Iterative Cyclic Web." In *Practice-led Research, Research-led Practice in the Creative Arts*, 278. Edinburg: Edinburgh University Press Ltd.

- Sucitra, I Gede Arya. 2015. "Transformasi sinkretisma Indonesia dan karya seni Islam." *Journal of Urban Society's Arts* 2 (2): 89–103.
- Sumardjo, Jakob. 2006. *Estetika Paradoks*. Diedit oleh Ipit S Dimiyati. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Sunarto, Bambang. 2013. "Epistemologi Penciptaan Seni." *Yogyakarta: IDEA Press Yogyakarta*.
- Sutisna, Icam, dan Sri Wahyuni Laiya. 2020. *Metode Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Gorontalo: UNG Press Gorontalo.
- Sutopo, H B. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS (Sebelas Maret University).
- Tabrani, Primadi. 2012. *Bahasa Rupa*. 3 ed. Bandung: Penerbit Kelir.
- Thampi, G B Mohan. 1965. "'Rasa' as aesthetic experience." *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 75–80.
- "The British Library MS Viewer." n.d. Diakses 21 Oktober 2019. http://www.bl.uk/manuscripts/Viewer.aspx?ref=mss_jav_36_fs001r
- Tjahjono, Baskoro Daru. 2008. "Keselarasan Mikrokosmos-Makrokosmos sebagai Dasar Pembangunan Masa Hindu-Buddha di Indonesia." *Berkala Arkeologi* 28 (2): 23–35.
- Tsuchiya, Kenji. 1990. "Javanology and the age of Ranggawarsita: an introduction to nineteenth-century Javanese culture." *Reading Southeast Asia* 1: 75–108.
- Turkay, Selen, Adinolf Sonam, dan Devayani Tirthali. 2012. "Collectible card games as learning tools." In *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, diedit oleh Gülsün A. Baskan, Fezile Ozdamli, Deniz Özcan, dan Sezer Kanbul, 3701–5. Barcelona, Spain: Elsevier.
- Utami, Linda, Sunarmi, dan Rahayu Adi Prabowo. 2023. "An analysis of the dress of the female warriors of the palace of Mangkunegara I at the 1991 palace festival." *Dewa Ruci* 18 (2): 134–45.
- Widayat, Rahmanu, dan Anung B. Studyanto. 2018. "Wangun Visual Concept In Pawukon Figures And Interior Design Contexts." *Mudra Jurnal Seni Budaya* 33 (3): 421–29. <https://doi.org/10.31091/mudra.v33i3.546>.

Zoetmulder, Petrus Josephus, dan Stuart Owen Robson. 2011. *Kanus Jawa Kuna Indobesia*. Diedit oleh Darsuprapta dan Sumarti Suprayitna. Jakarta.



DAFTAR NARASUMBER

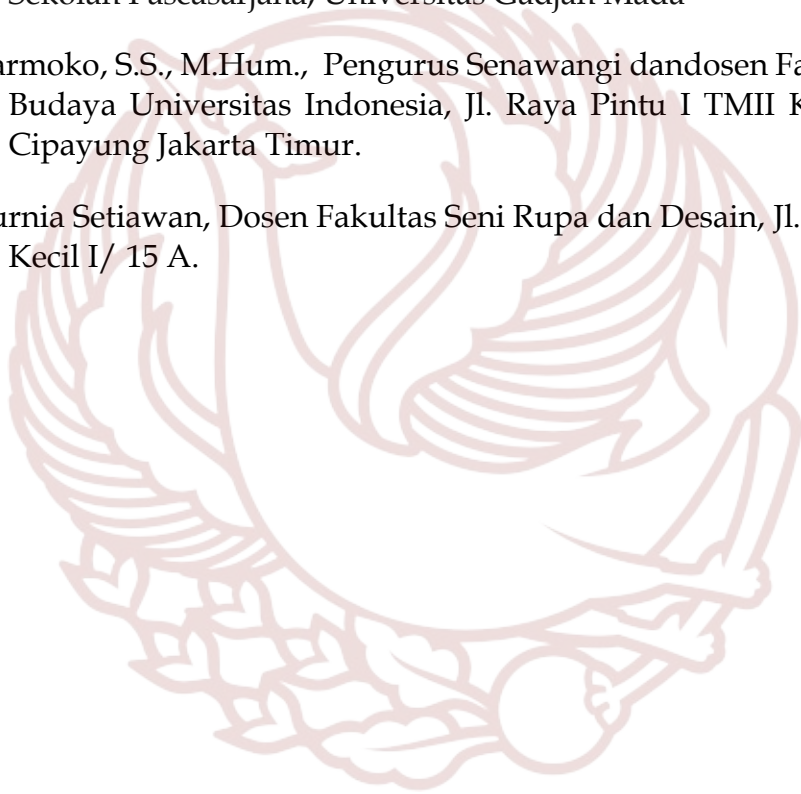
Dr. Theodorus Cornelis van der Meij, peneliti dan fololog, Bali View, Jln. Kintamani IV Blok B1 no. 3. Cirendeui, Jakarta Selatan, Indonesia

Totok Yasmiran, praktisi *pawukon* di Museum Radya Pustaka Surakarta. Jl. Slamet Riyadi No.275, Sriwedari, Kec. Laweyan, Kota Surakarta

Prof. Timbul Haryono, Dosen Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, Sekolah Pascasarjana, Universitas Gadjah Mada

Dr. Darmoko, S.S., M.Hum., Pengurus Senawangi dan dosen Fakultas Ilmu Budaya Universitas Indonesia, Jl. Raya Pintu I TMII Kav 7 Ceger Cipayung Jakarta Timur.

Dr. Kurnia Setiawan, Dosen Fakultas Seni Rupa dan Desain, Jl. Jeruk Nipis Kecil I/ 15 A.



GLOSARIUM

B

Bala : Bencana, musibah, cobaan

D

Dhukut : wuku ke-29 dalam *pawukon*

G

Galungan : wuku ke-11 dalam *pawukon*

Gedhong : rumah

Gumbreg : wuku ke-6 dalam *pawukon*

J

Julungpujut : wuku ke-15 dalam *pawukon*

Julungwangi : wuku ke-9 dalam *pawukon*

K

Kulawu : wuku ke-28 dalam *pawukon*

Kuningan : wuku ke-12 dalam *pawukon*

Kurantil : wuku ke-4 dalam *pawukon*

Kuruwelut : wuku ke-17 dalam *pawukon*

L

Landep : wuku ke-2 dalam *pawukon*

Langkir : wuku ke-13 dalam *pawukon*

M

Maktal : wuku ke-21 dalam *pawukon*

Manahil : wuku ke-23 dalam *pawukon*

Mandasiya : wuku ke-14 dalam *pawukon*

Marakeh : wuku ke-18 dalam *pawukon*

Medhangkungan : wuku ke-20 dalam *pawukon*

P

Pahang : wuku ke-16 dalam *pawukon*

Pawukon : perhitungan (hari baik, hari buruk, watak, dan sebagainya) berdasarkan tanggal dan wuku kelahiran seseorang

Prangbakat : wuku ke-24 dalam *pawukon*

Primbon : kitab yang berisikan ramalan (perhitungan hari baik, hari nahas, dan sebagainya); buku yang menghimpun berbagai pengetahuan kejawaan

S

Sinta : *wuku* ke-1 dalam *pawukon*

Sungsang : *wuku* ke-10 dalam *pawukon*

T

Tambir : *wuku* ke-19 dalam *pawukon*

Tolu : *wuku* ke-5 dalam *pawukon*

U

Umbul-umbul : bendera beraneka warna yang dipasang memanjang ke atas dan meruncing pada bagian ujung.

W

Wariagung : *wuku* ke-8 dalam *pawukon*

Warigalit : *wuku* ke-7 dalam *pawukon*

Watugunung : *wuku* ke-30 dalam *pawukon*

Wayang : *wuku* ke-27 dalam *pawukon*

Wugu : *wuku* ke-26 dalam *pawukon*

Wukir : *wuku* ke-3 dalam *pawukon*

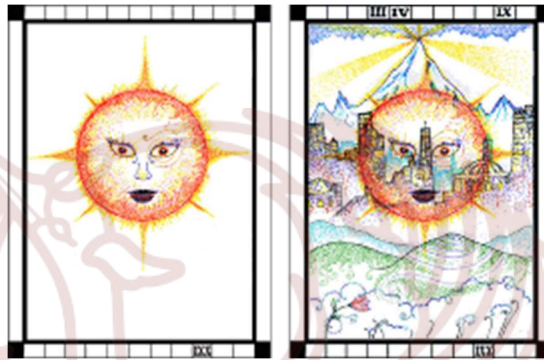
Wuku : pekan dalam penanggalan Jawa

Wuye : *wuku* ke-22 dalam *pawukon*

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Referensi kartu Tarot dengan material transparan

Variasi komposisi gambar dengan ragam penempatan elemen dan posisi pada kartu tarot transparan.



Sumber: The Hermit's Cave

<https://www.aeclectic.net/tarot/cards/transparent/>



Sumber: The Hermit's Cave

<https://www.youtube.com/watch?v=iNcPHoOKc2w>



Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=iNcPHoOKc2w>

Lampiran 2. Hasil wawancara kepada narasumber

Hasil wawancara kepada Dr. Darmoko, S.S., M. Hum. pakar pada bidang wayang dan kebudayaan Jawa dari Universitas Indonesia dan pengurus SENAWANGI.

3. Bagaimana awal mula kemunculan *pawukon* dalam budaya Jawa?

Pawukon termasuk sistem tata ruang dan waktu yang didasari oleh konsepsi mitis yang diproduksi oleh pemikiran van peurseun di dalam strategi kebudayaan. Adanya konsepsi mitis ini adalah karena manusia masih memanfaatkan kekuatan dan daya alam adi kodrati, ghaib. Dalam perkembangan pemikiran ontologis ke fungsional, tidak bisa meninggalkan begitu saja memori mitis tersebut. Ada relasi timbak baik antara mikrokosmos dan makrokosmos, karena peristiwa yang terjadi di alam makro merupakan akibat dari ulah yang ditimbulkan oleh dunia mikro, atau sebaliknya. Adanya keguncangan atau stabilitas ini perlu diatasi supaya menjadi stabil, biasanya dengan upacara yang dilakukan sesuai dengan siklus kehidupan umat manusia mulai dari masih di dalam kandungan sampai akhirnya meninggal dunia. Ekspresi tradisi, seni, religi, upacara, adat istiadat, wayang, dan lainnya semuanya mengikuti siklus tersebut untuk mendapatkan keseimbangan. Keseimbangan tersebut dapat terjadi dengan adanya syarat, sarana, atau upacara tertentu termasuk bagaimana manusia niteni, yaitu bagaimana manusia dalam menapaki kehidupan selalu dibingkai dalam tata ruang dan waktu yang terbagi menjadi klasifikasi/ penggolongan/ pengelompokan. Misalnya adanya pembagian 1 kurun waktu berjumlah tujuh hari, lima hari, empat hari, dan sebagainya. Konsepsi itulah yang kemudian dibuat dalam bentuk tabel berdasarkan memori kolektif masyarakat. Dengan demikian, *pawukon* ini adalah milik masyarakat dan merupakan ekspresi dari budaya etnik yang sudah berjalan begitu lama meskipun kebudayaan selalu mengalami perubahan.

4. Apakah ada perbedaan antara *pawukon* yang dikenal dalam budaya Jawa dengan yang ada dalam budaya Bali?

Di Bali, pembagian atau klasifikasi ini lebih lengkap sedangkan di Jawa hanya dibagi tujuh (sapta) dan lima (panca) hari, misalnya malam Jumat Kliwon, dan sebagainya (Jumat=sapta; kliwon=panca). Penggabungan inilah yang menjadi konsepsi tata ruang dan waktu.

5. Bagaimana perkembangan *pawukon* pada masyarakat Jawa, khususnya terkait dengan kemunculan visualisasi dalam ilustrasi naskah yang menjelaskan tentang *pawukon*?

Pawukon yang ada sekarang ini berdasarkan yang sudah diproduksi oleh periode sebelumnya. Kalau *pawukon* dianggap sebagai naskah,

maka di dalamnya terdapat pola pikir dan gagasan yang perlu diangkat. Karakter yang ada atau dijelaskan secara verbal dan visual bisa berbeda. Hal ini bisa diekspresikan secara berbeda karena dipengaruhi oleh individu (narator, yang menyampaikan naskah maupun senimannya). Semua tradisi seni budaya dipengaruhi oleh sejauh mana jelajah imajinasi seniman, bagaimana intelektualitas, kepekaan intuisi maupun penguasaan kode budaya. Hal ini bisa berbeda menurut konvensi dan ekspresi etnik atau sub etnik tertentu, misalnya ekspresi yang ada di Yogyakarta berbeda dengan yang ada di Solo, dan sebagainya. Konvensi ini juga tidak selalu tetap, melainkan dapat selalu mengalami perubahan.

Hasil wawancara kepada Totok Yasmiran selaku praktisi penanggalan Jawa pada Museum Radya Pustaka Surakarta.

1. Apakah nama-nama tokoh dewa yang digunakan dalam pawukon memiliki kesamaan atau merupakan tokoh yang sama dengan cerita pewayangan Jawa?

Nama-nama tokoh dalam pawukon merupakan tokoh wayang Jawa dan bukan hasil adopsi dari cerita yang bersumber dari India.

2. Bagaimana pendapat bapak terkait adanya perbedaan pada visualisasi yang dimunculkan dalam berbagai ilustrasi *pawukon*?

Perbedaan penataan elemen pada ilustrasi pawukon dipengaruhi juga oleh seniman, yang hasil karyanya menjadi ruang untuk berespresi sehingga memungkinkan adanya penggambaran yang berbeda dari pernyataan dalam naskah ataupun dengan ilustrasi dalam naskah lainnya. Penggambaran figur manusia (*wuku*) terkait dengan sifat yang ada pada figur elemen lain di dalamnya, misalnya ada kesamaan dari sifat dewa atau sifat burung.

Hasil wawancara kepada Prof. Timbul Haryono selaku guru besar bidang arkeologi yang memiliki kepakaran terkait dengan sejarah pawukon.

1. Bagaimana awal mula kemunculan *pawukon* dalam budaya Jawa?

Pawukon sebagai bagian dari unsur-unsur penanggalan sudah dijumpai pada prasasti-prasasti kuno abad IX tapi disampaikan dalam bentuk verbal.

2. Bagaimana awal mula kemunculan *pawukon* dalam budaya Jawa?

Di dalam kebudayaan Jawa, *pawukon* berfungsi pada saat manusia menentukan dimensi waktu pada suatu peristiwa budaya. Pemilihan waktu untuk kegiatan tertentu ini terkait dengan adanya perhitungan hari pada masyarakat Jawa yang terbagi menjadi perhitungan 7 hari dan 5 hari.

Hasil wawancara kepada Dr. Theodorus Cornelis van der Meij sebagai ahli filologi dan peneliti mengenai naskah nusantara, termasuk *pawukon*.

1. Apa yang melatarbelakangi penggunaan karakter wayang pada visualisasi dalam ilustrasi *pawukon*?

Dalam ilustrasi yang ada pada naskah *pawukon*, wayang digunakan sebagai gaya gambar untuk memvisualisasikan tokoh dewa. Tokoh dewa yang digambarkan dalam ilustrasi *pawukon* ini tidak terkait dengan tokoh cerita wayang, namun ada kemungkinan gaya ilustrasi wayang menjadi acuan karena kesenian wayang memang menjadi kesenian yang berkembang kuat pada masa penciptaan tersebut.

2. Apa yang melatarbelakangi adanya perbedaan visualisasi dalam ilustrasi yang ada pada naskah yang berisi penjelasan tentang *pawukon*?
Kajian mengenai ilustrasi *pawukon* perlu mempertimbangkan sisi kemanusiaan pada senimannya. Seniman memiliki pengetahuan, kemampuan, serta latar belakang sosial budaya yang tentu mempengaruhi karya yang dihasilkannya.

Lampiran 3. Instrumen pertanyaan kepada informan



Distribusi Visual pada Ilustrasi Pawukon

Mohon keadaban untuk melengkapi keterangan identitas bapak/ibu

semitihertant@gmail.com [Berkas account](#)

IS: non shared

Nama Lengkap *

Your answer

Tempat Lahir *

Your answer

Tanggal Lahir *

dd / mm / yyyy

/ /

Pekerjaan *

Your answer

Alamat Lengkap *

Your answer

Nomor Telepon *

Your answer

Next Clear form

View public responses through Google Forms

This content cannot be reproduced in Google Search Console, Data Studio, or other Google products

Google Forms



Distribusi Visual pada Ilustrasi Pawukon

semitihertant@gmail.com [Berkas account](#)

IS: non shared

Distribusi Visual pada Ilustrasi Pawukon

Mohon dapat menjawab pertanyaan di bawah ini berdasarkan materi yang telah disampaikan

Berikut ini beberapa pertanyaan yang akan disajikan pada instrumen kuantitatif pada penempatan elemen elemen dalam ilustrasi pawukon dapat dijawab dengan mudah?

☐ Ya

☐ Tidak

Apakah terdapat elemen pada model pawukon yang akan disajikan dengan menggunakan elemen yang pada ilustrasi pawukon (berikan tanda centang pada elemen yang terdapat terdapat dalam model pawukon)

Terdapat elemen yang terdapat pada model pawukon



☐ Gambar dan terdapat elemen yang terdapat pada model pawukon

☐ Gambar dan terdapat elemen yang terdapat pada model pawukon

☐ Gambar dan terdapat elemen yang terdapat pada model pawukon

☐ Gambar dan terdapat elemen yang terdapat pada model pawukon

☐ Gambar dan terdapat elemen yang terdapat pada model pawukon

Next Clear form

View public responses through Google Forms

This content cannot be reproduced in Google Search Console, Data Studio, or other Google products

Google Forms

Apakah penempatan elemen pada model pawukon yang terdapat pada model pawukon dapat menjawab pertanyaan yang terdapat pada model pawukon?

Terdapat elemen yang terdapat pada model pawukon



☐ Ya

☐ Tidak

Apakah terdapat elemen pada model pawukon yang akan disajikan dengan menggunakan elemen yang pada ilustrasi pawukon (berikan tanda centang pada elemen yang terdapat terdapat dalam model pawukon)

☐ Ya

☐ Tidak

Apakah terdapat elemen pada model pawukon yang akan disajikan dengan menggunakan elemen yang pada ilustrasi pawukon (berikan tanda centang pada elemen yang terdapat terdapat dalam model pawukon)

☐ Ya

☐ Tidak

Apakah terdapat elemen pada model pawukon yang akan disajikan dengan menggunakan elemen yang pada ilustrasi pawukon (berikan tanda centang pada elemen yang terdapat terdapat dalam model pawukon)

☐ Ya

☐ Tidak

Apakah terdapat elemen pada model pawukon yang akan disajikan dengan menggunakan elemen yang pada ilustrasi pawukon (berikan tanda centang pada elemen yang terdapat terdapat dalam model pawukon)

☐ Ya

☐ Tidak

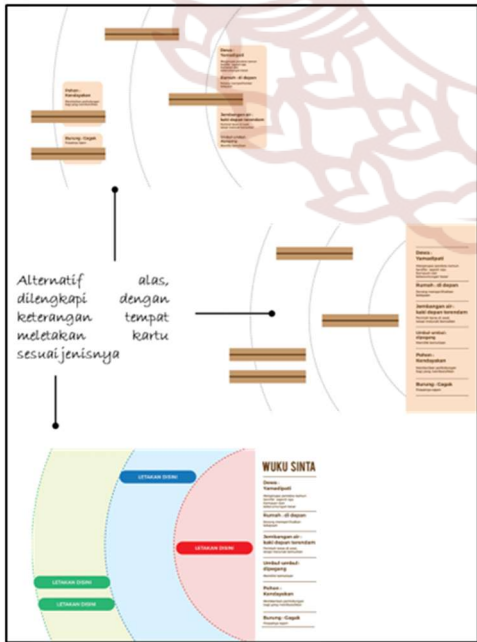
Next Clear form

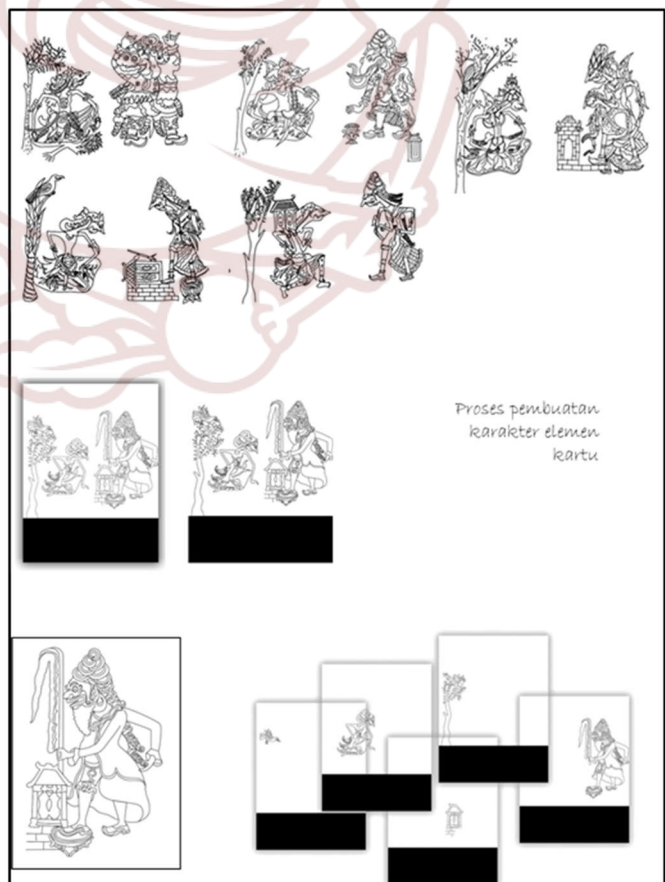
View public responses through Google Forms

This content cannot be reproduced in Google Search Console, Data Studio, or other Google products

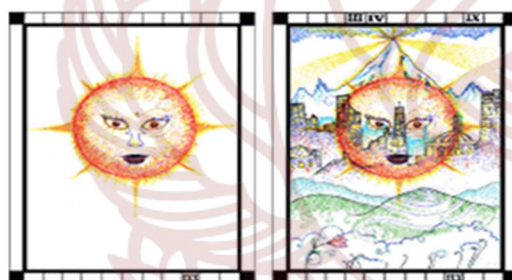
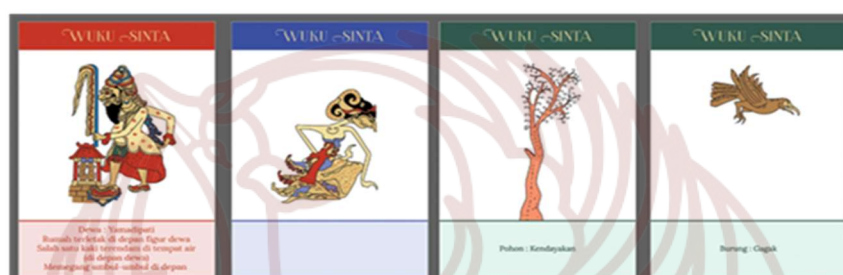
Google Forms

The image displays two spiral-bound notebooks with hand-drawn sketches of board game alternatives. The left notebook features a large square board with concentric circles and various labeled regions (A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z, AA, AB, AC, AD, AE, AF, AG, AH, AI, AJ, AK, AL, AM, AN, AO, AP, AQ, AR, AS, AT, AU, AV, AW, AX, AY, AZ, BA, BB, BC, BD, BE, BF, BG, BH, BI, BJ, BK, BL, BM, BN, BO, BP, BQ, BR, BS, BT, BU, BV, BW, BX, BY, BZ, CA, CB, CC, CD, CE, CF, CG, CH, CI, CJ, CK, CL, CM, CN, CO, CP, CQ, CR, CS, CT, CU, CV, CW, CX, CY, CZ, DA, DB, DC, DD, DE, DF, DG, DH, DI, DJ, DK, DL, DM, DN, DO, DP, DQ, DR, DS, DT, DU, DV, DW, DX, DY, DZ, EA, EB, EC, ED, EE, EF, EG, EH, EI, EJ, EK, EL, EM, EN, EO, EP, EQ, ER, ES, ET, EU, EV, EW, EX, EY, EZ, FA, FB, FC, FD, FE, FF, FG, FH, FI, FJ, FK, FL, FM, FN, FO, FP, FQ, FR, FS, FT, FU, FV, FW, FX, FY, FZ, GA, GB, GC, GD, GE, GF, GG, GH, GI, GJ, GK, GL, GM, GN, GO, GP, GQ, GR, GS, GT, GU, GV, GW, GX, GY, GZ, HA, HB, HC, HD, HE, HF, HG, HH, HI, HJ, HK, HL, HM, HN, HO, HP, HQ, HR, HS, HT, HU, HV, HW, HX, HY, HZ, IA, IB, IC, ID, IE, IF, IG, IH, II, IJ, IK, IL, IM, IN, IO, IP, IQ, IR, IS, IT, IU, IV, IW, IX, IY, IZ, JA, JB, JC, JD, JE, JF, JG, JH, JI, JJ, JK, JL, JM, JN, JO, JP, JQ, JR, JS, JT, JU, JV, JW, JX, JY, JZ, KA, KB, KC, KD, KE, KF, KG, KH, KI, KJ, KK, KL, KM, KN, KO, KP, KQ, KR, KS, KT, KU, KV, KW, KX, KY, KZ, LA, LB, LC, LD, LE, LF, LG, LH, LI, LJ, LK, LL, LM, LN, LO, LP, LQ, LR, LS, LT, LU, LV, LW, LX, LY, LZ, MA, MB, MC, MD, ME, MF, MG, MH, MI, MJ, MK, ML, MM, MN, MO, MP, MQ, MR, MS, MT, MU, MV, MW, MX, MY, MZ, NA, NB, NC, ND, NE, NF, NG, NH, NI, NJ, NK, NL, NM, NN, NO, NP, NQ, NR, NS, NT, NU, NV, NW, NX, NY, NZ, OA, OB, OC, OD, OE, OF, OG, OH, OI, OJ, OK, OL, OM, ON, OO, OP, OQ, OR, OS, OT, OU, OV, OW, OX, OY, OZ, PA, PB, PC, PD, PE, PF, PG, PH, PI, PJ, PK, PL, PM, PN, PO, PP, PQ, PR, PS, PT, PU, PV, PW, PX, PY, PZ, QA, QB, QC, QD, QE, QF, QG, QH, QI, QJ, QK, QL, QM, QN, QO, QP, QQ, QR, QS, QT, QU, QV, QW, QX, QY, QZ, RA, RB, RC, RD, RE, RF, RG, RH, RI, RJ, RK, RL, RM, RN, RO, RP, RQ, RR, RS, RT, RU, RV, RW, RX, RY, RZ, SA, SB, SC, SD, SE, SF, SG, SH, SI, SJ, SK, SL, SM, SN, SO, SP, SQ, SR, SS, ST, SU, SV, SW, SX, SY, SZ, TA, TB, TC, TD, TE, TF, TG, TH, TI, TJ, TK, TL, TM, TN, TO, TP, TQ, TR, TS, TT, TU, TV, TW, TX, TY, TZ, UA, UB, UC, UD, UE, UF, UG, UH, UI, UJ, UK, UL, UM, UN, UO, UP, UQ, UR, US, UT, UU, UV, UW, UX, UY, UZ, VA, VB, VC, VD, VE, VF, VG, VH, VI, VJ, VK, VL, VM, VN, VO, VP, VQ, VR, VS, VT, VU, VV, VW, VX, VY, VZ, WA, WB, WC, WD, WE, WF, WG, WH, WI, WJ, WK, WL, WM, WN, WO, WP, WQ, WR, WS, WT, WU, WV, WW, WX, WY, WZ, XA, XB, XC, XD, XE, XF, XG, XH, XI, XJ, XK, XL, XM, XN, XO, XP, XQ, XR, XS, XT, XU, XV, XW, XX, XY, XZ, YA, YB, YC, YD, YE, YF, YG, YH, YI, YJ, YK, YL, YM, YN, YO, YP, YQ, YR, YS, YT, YU, YV, YW, YX, YY, YZ, ZA, ZB, ZC, ZD, ZE, ZF, ZG, ZH, ZI, ZJ, ZK, ZL, ZM, ZN, ZO, ZP, ZQ, ZR, ZS, ZT, ZU, ZV, ZW, ZX, ZY, ZZ). The right notebook shows a similar board design with a central circle and surrounding regions, along with a list of components: 1. 100 biji (100 pieces), 2. 100 biji (100 pieces), 3. 100 biji (100 pieces), 4. 100 biji (100 pieces), 5. 100 biji (100 pieces), 6. 100 biji (100 pieces), 7. 100 biji (100 pieces), 8. 100 biji (100 pieces), 9. 100 biji (100 pieces), 10. 100 biji (100 pieces), 11. 100 biji (100 pieces), 12. 100 biji (100 pieces), 13. 100 biji (100 pieces), 14. 100 biji (100 pieces), 15. 100 biji (100 pieces), 16. 100 biji (100 pieces), 17. 100 biji (100 pieces), 18. 100 biji (100 pieces), 19. 100 biji (100 pieces), 20. 100 biji (100 pieces), 21. 100 biji (100 pieces), 22. 100 biji (100 pieces), 23. 100 biji (100 pieces), 24. 100 biji (100 pieces), 25. 100 biji (100 pieces), 26. 100 biji (100 pieces), 27. 100 biji (100 pieces), 28. 100 biji (100 pieces), 29. 100 biji (100 pieces), 30. 100 biji (100 pieces), 31. 100 biji (100 pieces), 32. 100 biji (100 pieces), 33. 100 biji (100 pieces), 34. 100 biji (100 pieces), 35. 100 biji (100 pieces), 36. 100 biji (100 pieces), 37. 100 biji (100 pieces), 38. 100 biji (100 pieces), 39. 100 biji (100 pieces), 40. 100 biji (100 pieces), 41. 100 biji (100 pieces), 42. 100 biji (100 pieces), 43. 100 biji (100 pieces), 44. 100 biji (100 pieces), 45. 100 biji (100 pieces), 46. 100 biji (100 pieces), 47. 100 biji (100 pieces), 48. 100 biji (100 pieces), 49. 100 biji (100 pieces), 50. 100 biji (100 pieces), 51. 100 biji (100 pieces), 52. 100 biji (100 pieces), 53. 100 biji (100 pieces), 54. 100 biji (100 pieces), 55. 100 biji (100 pieces), 56. 100 biji (100 pieces), 57. 100 biji (100 pieces), 58. 100 biji (100 pieces), 59. 100 biji (100 pieces), 60. 100 biji (100 pieces), 61. 100 biji (100 pieces), 62. 100 biji (100 pieces), 63. 100 biji (100 pieces), 64. 100 biji (100 pieces), 65. 100 biji (100 pieces), 66. 100 biji (100 pieces), 67. 100 biji (100 pieces), 68. 100 biji (100 pieces), 69. 100 biji (100 pieces), 70. 100 biji (100 pieces), 71. 100 biji (100 pieces), 72. 100 biji (100 pieces), 73. 100 biji (100 pieces), 74. 100 biji (100 pieces), 75. 100 biji (100 pieces), 76. 100 biji (100 pieces), 77. 100 biji (100 pieces), 78. 100 biji (100 pieces), 79. 100 biji (100 pieces), 80. 100 biji (100 pieces), 81. 100 biji (100 pieces), 82. 100 biji (100 pieces), 83. 100 biji (100 pieces), 84. 100 biji (100 pieces), 85. 100 biji (100 pieces), 86. 100 biji (100 pieces), 87. 100 biji (100 pieces), 88. 100 biji (100 pieces), 89. 100 biji (100 pieces), 90. 100 biji (100 pieces), 91. 100 biji (100 pieces), 92. 100 biji (100 pieces), 93. 100 biji (100 pieces), 94. 100 biji (100 pieces), 95. 100 biji (100 pieces), 96. 100 biji (100 pieces), 97. 100 biji (100 pieces), 98. 100 biji (100 pieces), 99. 100 biji (100 pieces), 100. 100 biji (100 pieces).





Alternatif tata letak kartu



Referensi kartu tarot transparan, memungkinkan peletakkan bertumpuk/berlapis untuk menonjolkan kesan ruang

Pemilihan material

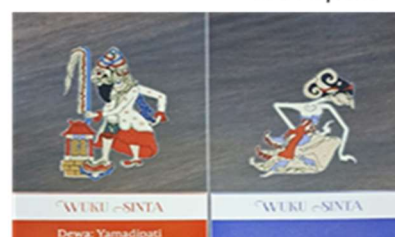
Cetak di atas akrilik



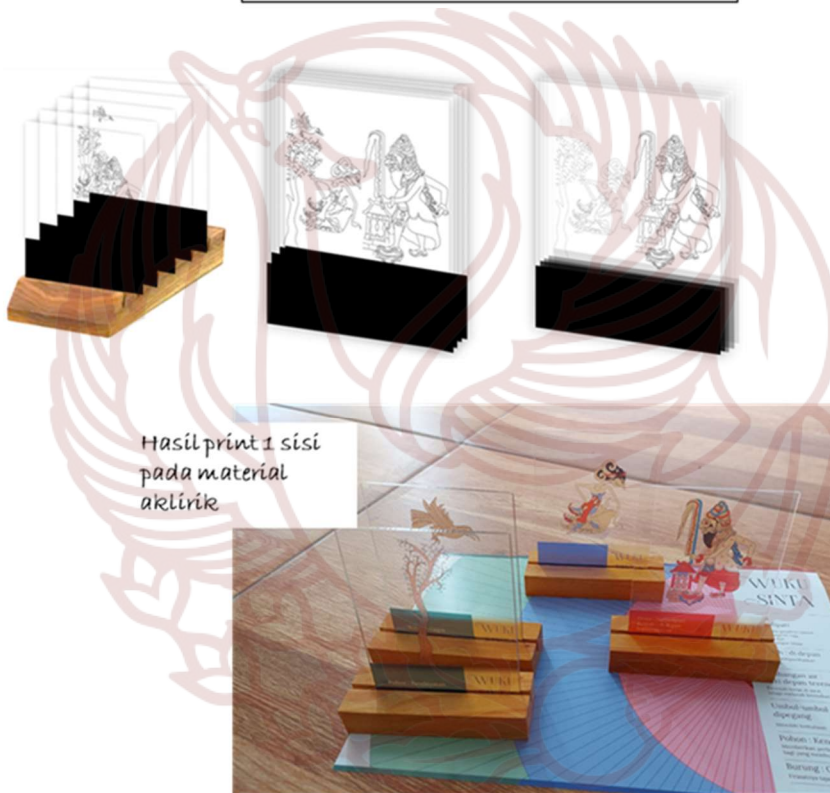
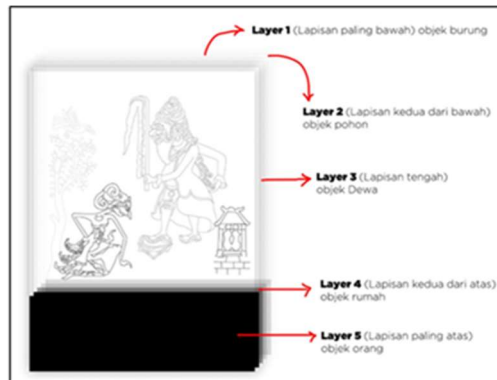
- Hasil cetak jelas
- Ketelabalan material menyulitkan proses bermain, terutama terkait jumlah kartu



Cetak pada plastik transparan



Alternatif cara penempatan kartu, untuk menunjukkan pola lapisan ruang



Hasil print 2 sisi pada material akrilik



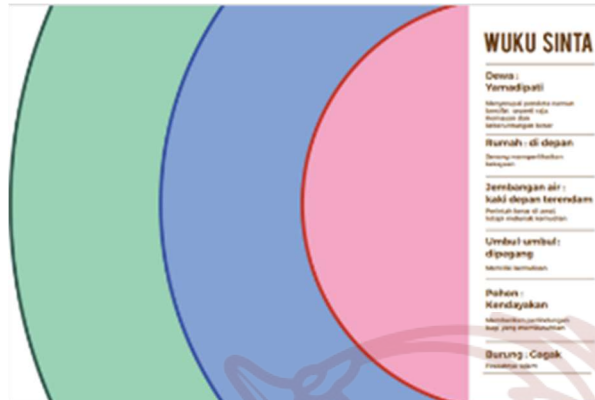
Kelengkapan kartu bergambar Alternatif 1



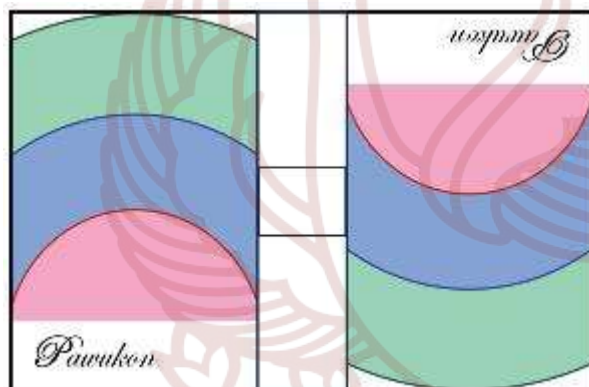
Alternatif 2



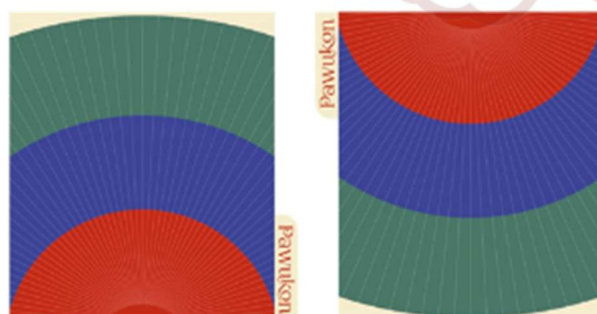
Alas Permainan Kartu Alternatif 1



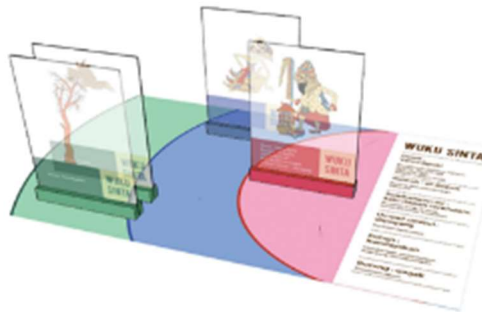
Alternatif 2



Alternatif 3



Pembuatan *mockup*



Lampiran 5. Konsep dan hasil perancangan model Permainan Kartu Bergambar Pawukon

Hasil Perancangan Kelengkapan Kartu



Hasil Perancangan Alas Permainan



Lampiran 6. Kelengkapan kartu



Wuku Gumbreg



Wuku Warigalit



Wuku Kulawu



Wuku Watugunung



Lampiran 7 Kelengkapan buku petunjuk permainan



Lampiran 8. Aturan dan penambahan kelengkapan permainan tingkat dua

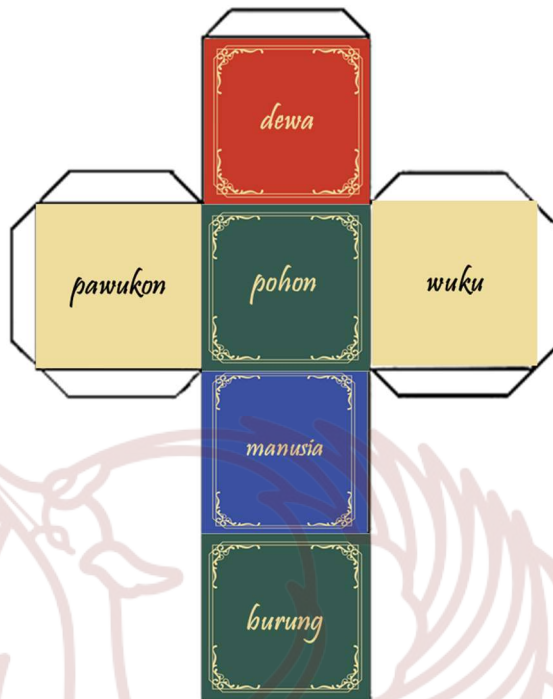
Aturan permainan tingkat 2:

- a. Pada awal permainan, masing-masing pemain mendapatkan 4 kartu secara acak.
- b. Selanjutnya, pemain yang mendapat giliran lebih dulu melempar dadu *pawukon* untuk menentukan kategori pertanyaan yang sesuai:
 - 1) Mata dadu berwarna merah mewakili kartu pertanyaan dewa.
 - 2) Mata dadu berwarna biru mewakili kartu pertanyaan manusia.
 - 3) Mata dadu berwarna hijau mewakili kartu pertanyaan pohon
 - 4) Mata dadu berwarna hijau mewakili kartu pertanyaan burung.
 - 5) Mata dadu dengan lambang huruf W (*wuku*) menunjukkan bahwa pemain bebas memilih kategori pertanyaan.
 - 6) Mata dadu dengan lambang huruf P (*pawukon*) menunjukkan bahwa pemain dibebaskan dari ketentuan menjawab pertanyaan dan bisa mengambil 1 kartu dari tumpukan.
- c. Kartu pertanyaan diambil oleh pemain lawan, dan pemain yang mendapat giliran harus menjawab pertanyaan tersebut.
 - 1) Apabila pemain tersebut dapat menjawab dengan benar, maka pemain tersebut bisa mengambil kartu baru dari tumpukan kartu yang masih tertutup. Pemain ini juga selanjutnya membuang 1 kartu yang dianggap tidak dibutuhkan.
 - 2) Apabila pemain tidak dapat mendapat jawaban dengan benar, maka ia kehilangan kesempatan untuk mengambil kartu.
- d. Kartu yang telah dibuang dan tidak diambil oleh pemain lainnya, apabila sudah tertutup oleh tumpukan kartu lainnya sudah tidak dapat diambil lagi.
- e. Tahapan ini dilakukan oleh pemain selanjutnya, dan dilanjutkan sampai tumpukan kartu yang ada di tengah habis.
- f. Pemenang dari permainan ini adalah yang dapat mengumpulkan kelengkapan kartu sesuai yang telah disepakati kedua pemain.

Penambahan kelengkapan permainan tingkat 2:

Dadu *pawukon*

Dadu yang digunakan dalam permainan *pawukon* ini didasarkan pada tingkatan hirarki yang ada pada *pawukon*. Contoh nilainya adalah bahwa pohon dan burung memiliki nilai yang lebih kecil daripada manusia dan dewa, begitu seterusnya. Desain dadu dibuat sesuai tema desain keseluruhan dan digunakan untuk menentukan nilai maupun giliran bermain.



(Desain: Sidhartani, 2024)

Kartu pertanyaan

Kartu pertanyaan ini merupakan seperangkat pertanyaan yang masing-masing dicantumkan dalam sebuah kartu dan menjadi salah satu instrumen yang digunakan sebagai penentuan langkah atau pemberian nilai pada pemain. Pertanyaan yang diberikan dalam permainan ini terkait dengan elemen-elemen yang ada pada *pawukon*. Kartu pertanyaan yang digunakan dalam permainan ini memiliki bentuk persegi panjang dengan ukuran 60mm x 90mm dengan material art paper 100gr



(Desain: Sidhartani, 2024)

Lampiran 9. Aturan dan penambahan kelengkapan permainan tingkat tiga

Aturan permainan tingkat 3:

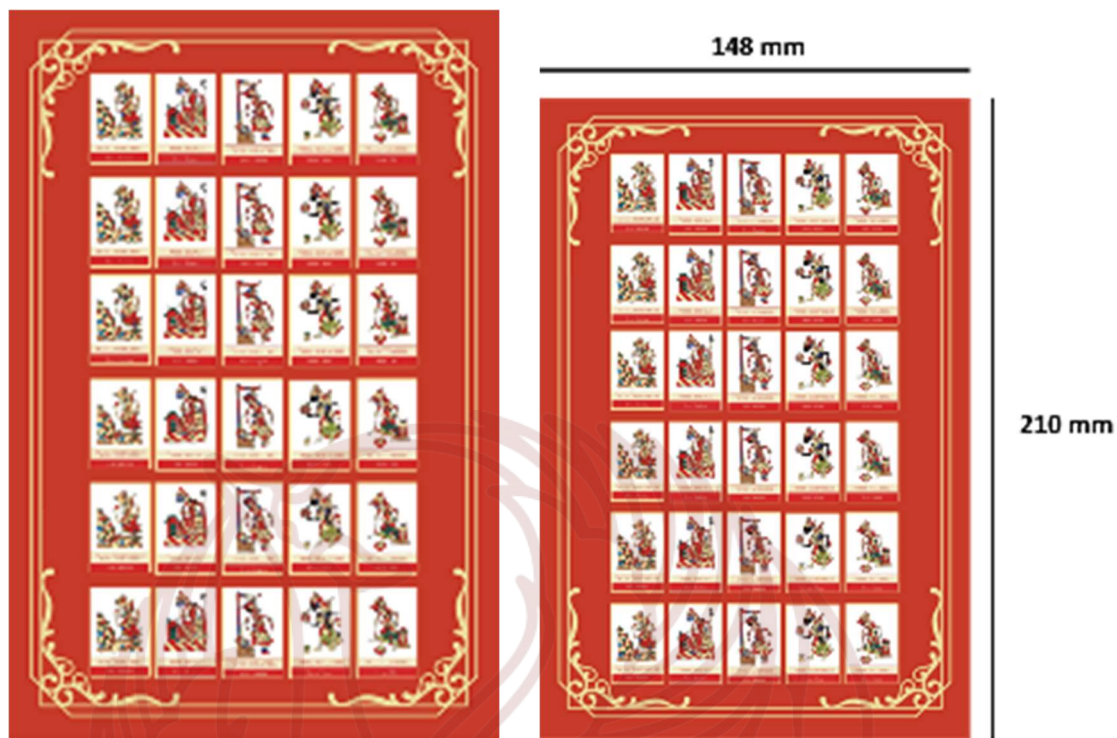
Aturan permainan untuk tingkatan ini adalah sebagai berikut:

- a. Sebelum memulai permainan, masing-masing pemain memilih *wuku* yang akan dilengkapi dan ditempatkan pada papan permainan, selanjutnya kelengkapan kartu untuk *wuku* yang dipilih oleh pemain akan dipisahkan dan dipegang oleh *game master*.
- b. *Game master* akan memilih 1 kartu pertanyaan yang harus dijawab oleh masing-masing pemain. Apabila pemain menjawab dengan benar, maka ia akan mendapatkan kelengkapan kartu yang dipilih secara bertahap mulai dari burung, pohon, kartu *wuku* dan kartu dewa. Nilai yang bisa ditukarkan dengan kartu bervariasi sesuai jenis kartu:
 - 1) Kartu burung dapat diterima pemain apabila menjawab 1 pertanyaan dengan benar.
 - 2) Kartu pohon dapat diterima pemain apabila menjawab 1 pertanyaan dengan benar.
 - 3) Kartu *wuku* dapat diterima pemain apabila menjawab 2 pertanyaan dengan benar.
 - 4) Kartu dewa dapat diterima pemain apabila menjawab 4 pertanyaan dengan benar.
- c. Sebelum menyerahkan kartu kepada pemain yang menjawab dengan benar, *game master* akan mengambil satu kartu dari tumpukan kartu hari baik/ hari kurang baik. Apabila kartu yang diambil oleh *game master* mewakili hari kurang baik untuk *wuku* yang dipilih oleh pemain tersebut, maka ia tidak mendapatkan nilai sehingga dapat menghambatnya mendapatkan kartu.
- d. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang berhasil mengumpulkan kelengkapan kartu sesuai *wuku* yang dipilihnya dan menempatkannya di atas papan permainan.

Penambahan kelengkapan permainan tingkat 3:

Kartu kelengkapan elemen

Kartu kelengkapan ini berisi informasi elemen-elemen yang ada dalam *pawukon*. Kartu ini dapat digunakan sebagai petunjuk yang membantu para pemain untuk mempelajari dan memeriksa jawaban dari pertanyaan yang diberikan oleh *game master*.



(Desain: Sidhartani, 2024)