



## BUKU ILUSTRASI TOKOH PEWAYANGAN PRANATA MANGSA SEBAGAI MEDIA INFORMASI PADA REMAJA

Moh. Saifulloh<sup>1</sup>, Imam Zaini<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Surabaya  
email: moh.saifulloh@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup>Pendidikan Seni rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: ImamZaini@unesa.ac.id

### *Abstrak*

Pada masa kini, banyak remaja yang mulai tidak mengetahui pengetahuan leluhur yang mengajarkan moral dan karakter, karena cepatnya media penyampai dan diiringi dengan semakin canggihnya teknologi yang mengakibatkan fokus pembelajaran mudah teralihkan oleh hiburan. Perancangan ini bertujuan untuk membuat media informasi mengenai pengenalan karakter tokoh pewayangan dalam *Pranata Mangsa* atau penataan musim dalam bentuk buku ilustrasi berukuran 21x21cm agar remaja masa kini dapat memahami nilai moral pengetahuan lama masyarakat Jawa dan mengetahui karakter pribadi masing-masing serta dapat menyikapi keadaan dengan lebih baik. Metode yang digunakan adalah Research and Development atau penelitian dan pengembangan. Yang melalui beberapa tahapan yaitu, (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) uji coba pemakaian. Adapun konsep perancangan yakni antara lain, sketsa karya, digitalisasi, *lay out* karya, dan finalisasi. Hasil rancangan ini berupa buku ilustrasi dewa-dewa *Pranata Mangsa* dengan buku fisik sebagai media utama. Hasil perancangan ini di validasi oleh ahli media dan mendapatkan presentase sebesar 94% dengan predikat sangat layak menjadi media informasi untuk remaja. Hasil dari perancangan buku ilustrasi ini masih memiliki beberapa kekurangan yang dapat lebih diperbaiki dan dikembangkan terumama perihal penjabaran deskripsi lebih jauh pada pengetahuan *pranata mangsa*.

**Kata Kunci:** Buku Ilustrasi, budaya, pewayangan, *Pranata Mangsa*, Karakter Remaja.

### *Abstract*

*Nowadays, many teenagers are starting to not know ancestral knowledge that teaches morals and character, because of the fast delivery of media and accompanied by increasingly sophisticated technology which causes the focus of learning to be easily distracted by entertainment. This design aims to create information media regarding the introduction of wayang characters in Pranata Mangsa or the arrangement of the seasons in the form of an illustration book measuring 21x21cm so that today's youth can understand so that today's youth can understand the moral value of the old knowledge of Javanese society and know each other's personal character and can respond better to the situation. The method used is Research and Development or research and development. Which goes through several stages, namely, (1) potential and problems, (2) data collection, (3) product design, (4) trial use. The design concepts include, among others, sketches of works, digitization, layout of works, and finalization. The results of this design are in the form of an illustration book of the gods Pranata Mangsa with physical books as the main media. The results of this design are validated by media experts and get a percentage of 94% with the predicate very worthy of being an information medium for teenagers. The results of the design of this illustration book still have several shortcomings that can be further improved and developed, especially regarding the elaboration of further descriptions on the knowledge of Pranata Mangsa.*

**Keywords:** *Illustration books, culture, wayang, Pranata Mangsa, Youth Characters.*

## PENDAHULUAN

Di era ini, banyak masyarakat Indonesia terutama kalangan remaja yang kesehariannya terfokus pada hiburan media sosial, hingga mengakibatkan lambat laun kurang terbiasa dengan budaya membaca pengetahuan. Semakin mudahnya akses pada sosial media dan dunia digital seperti video pendek dan game cenderung membentuk sikap remaja yang menuntut banyak hal secara praktis dan kurang memperhatikan nilai-nilai moral dalam bersikap pada pribadi diri dan lingkungan.

Dikutip dari laman web BP PAUD dan DIKMAS NTT oleh Kadiwanu yang diterbitkan pada 17 Desember 2019, Data UNESCO tahun 2012 menjelaskan bahwa indeks minat baca masyarakat Indonesia baru mencapai 0,001. Artinya, dari 1.000 penduduk hanya satu warga yang tertarik untuk membaca. Kebiasaan dalam membaca mulai berkurang karena pada era ini remaja banyak disajikan visual interaktif dan membuat bosan apabila hanya melihat kalimat tanpa visual ilustrasi yang menarik. Media penyebaran informasi digital banyak menyajikan informasi dengan visual yang menarik, namun ketika media informasi hanya melalui akses digital cenderung mudah tertimbun dengan informasi-informasi lain, karena banyaknya distraksi visual konten dan informasi yang disajikan dalam satu *platform* media sosial.

Di Indonesia, terutama masyarakat kepulauan Jawa sudah menyebarkan pendidikan karakter dan moral oleh leluhur turun temurun. Salah satu pembelajaran tersebut dikemas dalam pengetahuan *Pranata Mangsa*, karena terdapat unsur pengkarakteran tokoh pewayangan yang memiliki nilai moral dalam bersikap pada pribadi dan lingkungan. *Pranata Mangsa* merupakan bentuk pengetahuan perbintangan yang di gunakan nenek moyang Jawa yang memiliki beberapa manfaat bagi lingkungan Diantaranya; memperhitungkan musim untuk mengatur produktifitas pertanian dan kehidupan sehari hari, serta berfungsi sebagai pembelajaran karakter diri dari *mangsa* kelahirannya. Sejak masa kerajaan di tanah Jawa, pengetahuan *pranata mangsa* yang melingkupi perhitungan perbintangan dan permusiman di hitung secara sedemikian rupa dengan menerapkan nilai budi

luhur yang diajarkan dari simbol karakter para dewanya. Masyarakat Jawa sejak dulu lebih mendalami pendidikan tentang sikap luhur dan spiritualis, karena masyarakat Jawa di zaman dahulu suka berkontemplasi menggunakan aspek *cipta-rasa-karsa*. Menurut filsafat Jawa, kesempurnaan hidup manusia dihayati dengan seluruh totalitas *cipta-rasa-karsa* tersebut.

*Pranata mangsa* yang berfungsi sebagai pengetahuan dan pembelajaran karakter untuk masyarakat, hampir sama dengan konsep zodiak dari bangsa Yunani yang memiliki 12 simbol yang mana di dalam *pranata mangsa* juga berjumlah 12 *mangsa*, Yang membedakan diantara keduanya adalah, *pranata mangsa* menggunakan simbol para Dewa kepercayaan leluhur Jawa sebagai penjaga musim. Secara berurut masyarakat Jawa dahulu menggolongkannya pada simbol dewata sebagai berikut; Batara Antaboga dan Nagagini, Batara Sakri, Batara Kamajaya dan Kamaratih, Batara Wisnu, Batara Asmara, Batara Guru, Batara Indra, Batara Brahma, Batara Bayu, Bisma, Batara Yamadipati, Batari sri dan Saddana.

Masyarakat kurang mengenal *pranata mangsa*. Karena hanya diterbitkan dalam media buku dan kian lama memudar karena arus teknologi dan kurangnya minat baca remaja, terutama jika buku dikemas dengan tatanan bahasa baku tanpa adanya visual ilustrasi yang membuat remaja lebih cepat bosan dan tidak tertarik. Banyak orang yang hampir tidak mengetahui tentang pengetahuan luhur ini, termasuk kalangan remaja, padahal dengan mengetahui karakteristik diri dari simbol tokoh pada *pranata mangsa* dapat membantu membangun kepercayaan dan mengembangkan diri untuk menjadi pribadi yang lebih baik karena masa remaja dikenal juga dengan masa pencarian identitas diri.

Dalam lingkungan perkembangan psikologi anak, usia 13 hingga 17 tahun adalah masa transisi remaja menuju dewasa. Pada kurun waktu tersebut akan muncul kecenderungan untuk mencari jati diri dan mempertanyakan ke lingkungan sekitarnya. Tidak jarang anak-anak pada usia tersebut akan menjauhi atau menentang keluarganya dan lebih dekat dengan

orang lain di lingkungan kesukaanya. Kecepatan Sosial media juga sangat mempengaruhi daya pikir dan informasi yang mereka dapat. Sebagai generasi praktis yang kehidupannya mulai mengikuti kecepatan media informasi, pesan moral akan sangat minim tertanam pada sugesti para remaja usia 13 sampai 17 tahun.

Karena alasan tersebut, maka tercetuslah ide dalam penyajian informasi salah satu manfaat *pranata mangsa* yang lebih efisien dan mengikuti era modern ini, yaitu dengan mengemas pesan moral karakter tokoh pewayangan *pranata mangsa* yang meliputi Batara Antaboga, Batari Nagagini, Batara Sakri, Batara Kamajaya, Batara Kamaratih, Batara Wisnu, Batara Asmara, Batara Guru, Batara Indra, Batara Brahma, Batara Bayu, Bisma, Batara Yamadipati, Batari Sri, Batara Saddanan, untuk pengembangan pribadi remaja usia 13-17 tahun dalam bentuk media buku ilustrasi yang dikombinasikan dengan grafik visual modern berunsur gaya gambar komik jepang manga dan komposisi gambar *splash art* karakter pada game remaja.

Buku ilustrasi tokoh pewayangan *pranata mangsa* dalam pengemasan yang lebih ringan dan kekinian ini, diharapkan menjadi media penyampaian informasi yang menarik minat baca remaja usia 13-17 tahun yang dalam masa transisi pembentukan karakter untuk masa desawa. Dengan mengetahui karakteristik diri sejak dini, diharapkan juga remaja indonesia yang membaca buku *Pranata Mangsa* ini mampu membangun dan mengembangkan karakter serta kepercayaan diri lebih baik dalam kehidupan sosial dan berlingkungan.

Rumusan masalah pada penelitian ini antara lain (1) bagaimana konsep perancangan buku ilustrasi tokoh pewayangan *Pranata Mangsa* sebagai media informasi remaja ? (2) Bagaimana langkah-langkah pembuatan buku ilustrasi tokoh pewayangan *Pranata Mangsa* sebagai media informasi remaja ? (3) Bagaimana hasil perancangan ilustrasi tokoh pewayangan *Pranata Mangsa* sebagai media informasi remaja ?, maka tujuan penelitian sebagai berikut , (1) Menyusun konsep rancangan buku ilustrasi tokoh pewayangan *pranata mangsa* untuk remaja. (2) Mendeskripsikan langkah-langkah pembuatan buku ilustrasi tokoh pewayangan *pranata*

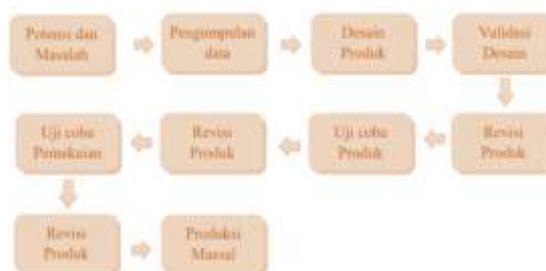
*mangsa* untuk remaja. (3) Memvisualisasikan hasil rancangan buku ilustrasi *pranata mangsa* untuk remaja.

Penelitian ini memiliki tujuan mendeskripsikan ide dan konsep, menjabarkan proses pembuatan dan menciptakan hasil perancangan berupa media Buku Ilustrasi *Pranata Mangsa* mengenal karakter dari para Dewata Jawa agar dapat membantu remaja usia 13-17 tahun dalam membentuk katarakter diri serta membangun minat baca tentang nilai-nilai moral pada pembelajaran dari sejarah nenek moyang jawa.

### METODE PERANCANGAN

Dalam mendukung perancangan ini, diperlukan sejumlah data pendukung. Identifikasi data analisis dari buku Horoskop Jawa Misteri *Pranata Mangsa* karya Hudoyo Doyodipuro, dan Astrologi Jawa Mengungkap Misteri *Pranata Mangsa* karya Kisapto Hudoyo.

Data tersebut kemudian diolah kembali melalui tahap analisis menggunakan metode *Research and Development*. Menurut sugiyono langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dipakai penulis, sebagai berikut :



**Gambar 1.**Langkah-langkah Perancangan menurut Sugiyono (**Sumber:** Sugiyono, 2018:409)

Namun dikarenakan kendala waktu dan biaya tahapan yang dilakukan yaitu , (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) uji coba pemakaian.



**Gambar 2.**Langkah-langkah Perancangan produk (Sumber: Sugiyono, 2015:409)

Pada Tahap pengumpulan data dilakukan studi kepustakaan berdasar kata kunci *Pranata Mangsa*, tokoh pewayangan, Buku ilustrasi, Karakter remaja. Data yang diperoleh dikumpulkan dari literasi buku, jurnal, dan informasi tambahan dari masyarakat.

Pendekatan yang digunakan termasuk jenis kualitatif yang disesuaikan dengan konteks penelitian yaitu metode yang memfokuskan pada pemahaman dari sudut pandang partisipan secara deskriptif. Teknik analisis kualitatif yang diterapkan pada metode perancangan buku ilustrasi *Pranata Mangsa* yaitu dengan cara mengelolah data yang terkumpul serta menganalisis hingga menjadi data-data yang teratur, sistematis, dan bermakna.

Dalam buku ini penulis membatasi ruang lingkup hanya pada karakter para dewa *Pranata Mangsa* , namun pada penelitian ini akan dibatasi hingga kemiripan karakter para dewa *Pranata Mangsa* dengan partisipan. Media informasi akan dikemas dengan visualisasi yang lebih menarik untuk remaja usia 13-17 tahun, yang diharapkan dapat memaknai pesan pada buku ilustrasi dan mampu berpikir dengan baik dalam menyikapinya.

## KERANGKA TEORETIK

### Literasi Pustaka

#### *Pranata mangsa*

*Pranata Mangsa* berasal dari dua kata, yaitu *Pranata* yang berarti aturan dan *Mangsa* yang berarti musim atau waktu. Jadi *Pranata Mangsa* adalah aturan waktu yang digunakan para petani sebagai penentuan atau mengerjakan sesuatu pekerjaan. Hal ini dipelopori oleh Raja

Pakoeboewono VII dan dimulai sejak 22 Juni 1856. Contohnya melaksanakan usaha tani bercocok tanam atau melaut para nelayan, merantau atau berperang. Biasanya digunakan oleh para petani pedesaan berdasarkan pada naluri saja, dari leluhur yang sebetulnya belum tentu dimengerti asal-usul dan bagaimana uraian satu-satu kejadian di dalam setahun, tetapi tetap dipakai dan sebagai patokan untuk mengolah pertanian.

Selain memiliki fungsi dalam pertanian, *Pranata Mangsa* berperan dalam pembelajaran karakter seseorang melalui simbol tokoh dewa yang digambarkan. Tidak dipungkiri apabila masyarakat Jawa pada masa lalu mempercayai adanya dewa-dewa yang membantu kehidupan keseharian mereka. Saat masuknya agama islam, dewa dewa tersebut dikemas kembali dalam bentuk seni pewayangan yang juga menjadi salah satu media penyebaran agama islam. Hampir seluruh karakter Dewa yang dipercaya masyarakat di gambarkan kembali dalam tokoh pewayangan. dari tokoh-tokoh tersebut, dalang menyampaikan sifat dan karakter dewa-dewa sebagai tokoh teladan bagi masyarakat. Sedangkan dalam *Pranata Mangsa* , dewa-dewa di gambarkan dengan mencerminkan sifat dan perilaku manusia sesuai bulan dan tanggal lahir, sehingga seseorang dapat mempelajari cara menyikapi berbagai hal dan kehidupan dengan lebih baik.

### Budaya

Secara etimologis, kata “Kebudayaan” berasal dari bahasa Sanskerta, *Buddhayah*, bentuk jamak dari kata *buddhi* yang berarti akal atau budi. Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi.

Kebudayaan menurut Ki Hajar Dewantara berarti buah budi manusia hasil perjuangan terhadap dua pengaruh kuat, yakni alam dan zaman (kodrat dan masyarakat) yang merupakan bukti kejayaan hidup manusia untuk mengatasi berbagai rintangan dan kesukaran di dalam hidup dan penghidupannya guna mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang pada lahirnya bersifat tertib dan damai.

## Buku Ilustrasi

(Dalam *Norton 8*) Ilustrasi merupakan hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik *drawing*, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud dari pada bentuk. Tujuan ilustrasi yaitu untuk menerangkan suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya.

Buku ilustrasi merupakan salah satu media yang sangat mudah di pahami oleh remaja. Karena dengan bantuan visual, tulisan lebih mudah dicerna. Remaja lebih tertarik pada informasi yang disampaikan apabila dikemas dengan visual yang menarik. "Otak manusia lebih suka dengan segala sesuatu yang bergambar dan berwarna. Karena gambar bisa memiliki sejuta arti sedangkan warna akan membuat segala sesuatu menjadi lebih hidup," ujar Bobby Hartanto, MPsi dalam acara konferensi Smart Parents Membantu Orangtua Gali Potensi Anak Pada Golden Periode di Annex Building Wisma Nusantara Complex, Kamis (22/7/2010).

## Karakter Remaja

Masa remaja merupakan pencarian identitas diri. Ia harus mampu menjawab “Siapa saya? Mau ke mana saya? Bagaimana saya? Apa yang harus saya perbuat untuk masa depan saya?. Sejumlah pertanyaan identitas diri seyogyanya dapat dijawab dengan tepat oleh remaja. Apabila ia tidak dapat menjawabnya dengan tepat maka ia cenderung bingung menghadapi masalah dalam hidup, termasuk pengambilan keputusan karir. Tetapi jika sebaliknya, maka ia akan berkembang optimal dan tepat dalam mengambil keputusan karirnya sehingga masa depan penuh dengan harapan (Supriatna, 2009: 17)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Spesifikasi Karya

Karya Buku ilustrasi *Pranata Mangsa* dibuat dalam bentuk Buku ilustrasi berjudul “Pranata Mangsa : mengenal karakter dari para dewata jawa” dengan bentuk *square* berukuran 21 cm x 21 cm serta memiliki halaman sebanyak

82 halaman yang berisi 12 gambar ilustrasi dewa setiap *mangsa* sebagai ilustrasi utama didalam buku, cover, kata pengantar, daftar isi, pustaka dan data penulis.

## Tema Desain

Materi yang dimuat dalam buku ilustrasi ini berisikan tentang penjelasan karakter dewa-dewa dari *pranata mangsa* yang memiliki kaitan dengan karakteristik watak remaja yang berfungsi untuk membatu remaja dalam membangun kepercayaan dan mengembangkan kemampuan diri dengan menggunakan penyederhanaan bahasa sehingga mudah dipahami. Selain itu, ilustrasi yang mengacu dengan gaya gambar yang modern serta penggunaan warna-warna yang dinamik juga digunakan untuk menarik minat remaja.

## Konsep Desain

Konsep desain yang akan digunakan dalam perancangan media buku ilustrasi pengenalan Pranata Mangsa pada remaja adalah konsep tadisional seni tari wayang wong yang bertubuh manusia namun memakai topeng seperti tokoh pewayangan. Unsur-unsur simbolisasi keadaan alam pada karakter dewa juga termasuk sebagai visualisasi tambahan agar nuansa karakter lebih menonjol.

## Proses Perancangan

Adapun tahapan yang digunakan pada perancangan buku ilustrasi Pranata Mangsa yaitu ; sketsa karya, digitalisasi, *lay out* karya, dan finalisasi tambahan.

**Table 1. Tokoh Dewa *Pranata Mangsa***

No.	Tokoh	Fisik	Nuansa
01	Batara Antaboga	Sosok Raja naga dan juga dapat berubah wujud menjadi laki-laki tua bermahkota.	Batuan kristal
02	Batara Nagagini	Sosok putri menggunakan pakaian kemben berwarna hijau dengan kaki berwujud ular hijau.	Batuan kristal



“BUKU ILUSTRASI TOKOH PEWAYANGAN PRANATA MANGSA SEBAGAI MEDIA INFORMASI  
PADA REMAJA”



Gambar 3. Final Desain sampul depan dan belakang  
(Sumber: Saifulloh, 2022)

Ilustrasi Isi Buku



Gambar 4. Final Desain halaman pembuka Tokoh  
Dewa (Sumber: Saifulloh, 2022)



Gambar 5. Final Desain halaman Tokoh Dewa (Sumber:  
Saifulloh, 2022)



Gambar 6. Final Desain halaman deskripsi Tokoh  
Dewa dan karakter kelahiran *Pranata Mangsa*  
(Sumber: Saifulloh, 2022)

Ilustrasi utama

Perancangan buku ilustrasi tokoh pewayangan *Pranata Mangsa* yang berjudul *Pranata Mangsa* “Mengenal karakter dari para dewa jawa” mengangkat pengenalan 12 tokoh pewayangan pada *pranata mangsa*, yaitu :



Gambar 7. Final Desain halaman Tokoh Dewa Antaboga  
dan Nagagini (Sumber: Saifulloh, 2022)



Gambar 8. Final Desain halaman Tokoh Sakri  
(Sumber: Saifulloh, 2022)



Gambar 9. Final Desain halaman Tokoh Dewa  
Kamajaya dan Kamaratih (Sumber: Saifulloh, 2022)



**Gambar 10.** Final Desain halaman Tokoh Dewa Wisnu  
(Sumber: Saifulloh, 2022)



**Gambar 14.** Final Desain halaman Tokoh Dewa Brahma  
(Sumber: Saifulloh, 2022)



**Gambar 11.** Final Desain halaman Tokoh Dewa Asmara  
(Sumber: Saifulloh, 2022)



**Gambar 15.** Final Desain halaman Tokoh Dewa Bayu  
(Sumber: Saifulloh, 2022)



**Gambar 12.** Final Desain halaman Tokoh Dewa Guru / Manikmaya (Sumber: Saifulloh, 2022)



**Gambar 16.** Final Desain halaman Tokoh Bisma (Sumber: Saifulloh, 2022)



**Gambar 13.** Final Desain halaman Tokoh Dewa Indra  
(Sumber: Saifulloh, 2022)



**Gambar 17.** Final Desain halaman Tokoh Dewa Yamadipati (Sumber: Saifulloh, 2022)

Z



Gambar 18. Final Desain halaman Tokoh Dewi Sri dan Dewa Sadana (Sumber: Saifulloh, 2022)

### Validasi

Validasi desain dilakukan oleh ahli desain visual untuk kelayakan media pengenalan buku ilustrasi *Pranata Mangsa* pada remaja. Validator desain visual oleh Bapak Muh Arifudin Islam, S.Sn., M.Sn. yang merupakan Dosen Desain Komunikasi Visual. Terdapat 4 aspek yang dinilai dalam lembar validasi yaitu, Komposisi desain ilustrasi *cover*, Komposisi tipografi pada *Cover*, Komposisi desain ilustrasi isi buku, Komposisi tipografi dalam penyampaian isi buku. Setiap aspek memiliki tolok ukur penilaian 5 pilihan poin, dengan indikator yaitu tidak baik, kurang baik, cukup, baik, sangat baik. Validasi ini mendapatkan nilai 117 jika diprosentasikan sebesar 94% dengan indikator penilaian sangat layak.

Tabel 4. Indikator skorpenilaian

Indikator skor	Pres	Indikator pres
Sangat baik	81%-100%	Sangat layak
Baik	61%-80%	Layak
Cukup	41%-60%	Cukup layak
Kurang baik	21%-40%	Kurang layak
Tidak baik	0%-20%	Tidak layak

### Uji coba

Dikarenakan kendala waktu dan biaya, uji coba hanya dilakukan dalam satu tahap yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman audien mengenai materi buku ilustrasi *Pranata Mangsa* Mengenal karakter dari para Dewata Jawa. Uji coba dilakukan dengan membagikan buku Ilustrasi *Pranata Mangsa* dan lembar soal kepada remaja usia 13-17 tahun di daerah Kesamben Wetan Rt.06 Rw. 01 Driyorejo, Gresik.

Penilaian terhadap hasil rancangan ini diketahui dari hasil kuisioner yang telah diisi

oleh audien yang berjumlah 10 orang. Isi pertanyaan mencakup tentang seberapa paham audien dengan *pranata mangsa* dan penjelasan isinya. Serta bagaimana respon mereka ketika mengetahui tentang buku *Pranata Mangsa* Mengenal karakter dari para Dewata Jawa. Hasil dari uji Coba buku *Pranata Mangsa* mendapat poin 78 dengan prosentase 78% berindikator Baik.

Tabel 5. Indikator skorpenilaian

Indikator skor	Pres	Indikator pres
Sangat baik	81%-100%	Sangat baik
Baik	61%-80%	Baik
Cukup	41%-60%	Cukup baik
Kurang baik	21%-40%	Kurang
Tidak baik	0%-20%	Tidak baik

### SIMPULAN DAN SARAN

Karya yang dibuat merupakan buku ilustrasi *Pranata Mangsa* mengenal karakter dari para dewa jawa dalam bentuk fisik ukuran 21 cm x 21 cm dengan jumlah keseluruhan 75 halaman yang memuat sejumlah teks dan ilustrasi gambar. Ilustrasi yang digunakan adalah gaya gambar *pop art* dikombinasikan dengan anime manga dengan teknik *digital art*. Konsep desain yang divisualisasikan adalah deformasi dari pewayangan yang disederhanakan namun dengan karakter yang berpose dramatis. *Font* yang digunakan adalah campuran dari *font Century Gothic* dan *Genk kobra jeje*. Perancangan buku ilustrasi Tokoh *Pranata mangsa* melalui beberapa proses pengerjaan sebagai berikut, pemilihan data referensi, sketsa, *line art*, pewarnaan, *finishing* detail yang diperlukan, dan *layouting*.

Hasil dari perancangan buku ilustrasi *Pranata Mangsa* mengenal karakter dari Dewa Jawa sangat layak sebagai media pengenalan pada remaja 13-17 tahun, namun masih memiliki beberapa kekurangan yang dapat lebih diperbaiki dan dikembangkan. Salah satunya yaitu perihal deskripsi tentang pengenalan Karakter *Pranata Mangsa* yang dapat dijabarkan lebih luas dan belum tersampaikan dengan seutuhnya pada buku ilustrasi ini. Dalam segi visualisasi yang ditampilkan juga dapat dikembangkan dan diperbaiki sesuai keperluan tujuan dan target

audien, serta perlu adanya usaha melestarikan budaya dan penyebarluasan yang lebih efisien mengikuti arus zaman.

## REFERENSI

- Abdullah Ciptoprawiro, dr (1986). *Filsafat Jawa*. Jakarta: Balai Pustaka
- Sarwono, S.W. 2006. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Aini, Ratu (2010, 22 Juli). Otak Lebih Suka Gambar dan Warna. Dikutip 7 mei 2019 dari web:  
<https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-1404800/otak-lebih-suka-gambar-dan-warna//>, di akses 01.15 WI
- Anton Rimanang. (2014). Perancangan buku visual astrologi jawa pranatamangsa Pada Mata Kuliah Tesis. Pasca Sarjana – ISI Yogyakarta, Yogyakarta : Program Penciptaan Dan Pengkajian. (Tidak diterbitkan )
- Budaya Bentara. (2011). *Seri Lawasan Pranata Mangsa*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Doyodipuro Hudoyo. (2012). *Horoskop Jawa Misteri Pranata Mangsa*. Semarang: Dahara Prize
- Malinowski, Bronislaw. *Teori Fungsional dan Struktural, dalam Teori Antropologi I Koentjaraningrat* (ed.). Jakarta: Universitas Indonesia Press, 1987.
- Nihayatul Minani. (2017). Penanggalan Jawa Pranata Mangsa Perspektif Ilmu Klimatologi Pada Tahun Trjadinya *El Nina Dan La Nina* . Fakultas Syaria`h Dan Hukum – UIN Walisongo, Semarang : Program Studi Pendidikan Seni Rupa. (Tidak diterbitkan)
- Rustan, Suriyanto. (2014). *LAYOUT, Dasar & Penerapannya*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta