

ABSTRAK

Pawukon merupakan ilmu mengenai *wuku* (pekan dalam Jawa dan Bali) yang merupakan bagian dari Penanggalan Jawa yang diwariskan secara turun temurun. Pada satu *wuku* terdapat 7 hari dan seluruhnya terdapat 30 *wuku*. Penghitungan tanggal pada kalender Jawa memiliki fungsi antara lain sebagai pedoman untuk menentukan hari itu baik atau buruk, memprediksi kecocokan pasangan kekasih hingga membaca ramalan. Akan tetapi tidak banyak masyarakat Jawa terutama kalangan remaja yang mengetahui *Pawukon*. Dikarenakan cukup sulit dipahami dan sudah banyak orang yang tidak percaya dengan mitos. Selain itu juga belum terdapat media dan pembelajaran mengenai *Pawukon* selain buku atau kitab. Dalam perancangan ini memiliki tujuan diantaranya untuk memperkenalkan *Pawukon* di kalangan masyarakat Suku Jawa, meningkatkan eksistensi *Pawukon* bagi masyarakat, serta menjadi media pembelajaran interaktif dan menyenangkan yang dapat digunakan untuk mengenalkan *Pawukon* bagi remaja. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode penelitian kualitatif yang dilakukan secara observasi, wawancara, dan kuesioner kepada responden. Sedangkan analisis data yang digunakan yaitu analisis SWOT. Berdasarkan pengumpulan data yang dilakukan, penulis menyimpulkan bahwa media yang akan dirancang adalah *board game*. Pemain akan mempelajari cara mencari *dina*, *pasaran* dan *wuku* pada *Pawukon*. Serta mengumpulkan syarat-syarat yang tertera pada masing-masing *wuku*. Media *board game* dipilih sebagai media interaktif yang dapat mengajak pemain untuk mengetahui *Pawukon* dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Selain itu, manfaat yang diperoleh adalah semakin banyak pemain terutama remaja yang mengetahui dan peduli terhadap *Pawukon* pada Penanggalan Jawa.

Kata Kunci: *Pawukon*, Penanggalan Jawa, *Board game*, Permainan, Kebudayaan