

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kebudayaan Jawa digambarkan dengan tercapainya kesejahteraan, keselamatan dan lahir batin dengan menerapkan akal budi yang meliputi keinginan, harapan, ide maupun semangat (Karkono dalam Achmadi, 2004:44). Masyarakat Jawa memiliki dua tipe kebudayaan berdasarkan letak geografisnya, yaitu kebudayaan kejawen yang terfokus pada kota-kota kerajaan dan kebudayaan pesisir yang sebagian besar dipengaruhi agama islam. Sebagian besar masyarakat Jawa memiliki cara pandang hidup yang filosofis, yang terdapat nilai, konteks kehidupan, berkat dan karma juga moral. Keterkaitan antara kebudayaan dan cara pandang hidup menjadikan setiap langkah kehidupan masyarakat Jawa memiliki makna yang saling berkaitan.

Akan tetapi, kebudayaan Jawa yang sudah turun temurun diterapkan dan melekat di masyarakat Jawa mulai ditinggalkan bahkan dilupakan. Tak banyak generasi muda yang masih menanamkan nilai-nilai budaya yang sebagian besar dikembangkan lewat mitos. Seperti contohnya Penanggalan Jawa atau yang bisa disebut *Pawukon*. Pemahaman mengenai Penanggalan Jawa atau *Pawukon* perlahan dilupakan karena tren di era globalisasi pada masyarakat Jawa¹.

Pawukon merupakan bagian dari Penanggalan Jawa dan merupakan ilmu tentang *wuku* (pekan dalam Jawa dan Bali). *Pawukon* menerangkan beberapa sifat masing-masing *wuku*. Pada satu *wuku* terdapat 7 hari dan seluruhnya terdapat 30 *wuku*. Pada zaman dahulu, Penanggalan Jawa sangat berpengaruh sekali untuk menetapkan tanggal suatu perayaan atau kejadian berdasarkan hari lahir dan sebagainya. Akan tetapi hanya orang-orang ahli yang bisa membaca Penanggalan Jawa ini. Sehingga makin lama, hanya sedikit masyarakat Jawa terutama generasi

¹ Asyhad, Moh Habib. 2018. Yuk Mengintip Nasib Lewat *Pawukon* si Horoskop Jawa, Katanya Lebih Akurat dari Zodiak dan Shio. <http://intisari.grid.id> (diakses 24 Februari 2019, 21.00 WIB)

muda yang paham dengan Penanggalan Jawa ini. Berdasarkan survei sekilas, hal itu dikarenakan cukup sulit untuk dipahami dan banyak masyarakat Jawa yang tidak mau repot mempelajari.

Penanggalan Jawa menggunakan siklus pekan dua macam, yaitu siklus mingguan (*saptawara*) yang terdiri dari tujuh hari (Minggu hingga Sabtu) dan siklus pekan atau yang bisa disebut *pancawara* yang terdiri dari lima hari *pasar*. Sebenarnya masih ada beberapa siklus pekan yang dikenal oleh masyarakat Jawa, akan tetapi hanya *saptawara* dan *pancawara* yang masih digunakan hingga saat ini. *Saptawara* terdiri dari tujuh hari yaitu *Radite* (Minggu), *Soma* (Senin), *Hanggara* (Selasa), *Budha* (Rabu), *Respati* (Kamis), *Sukra* (Jumat) dan *Tumpak* (Sabtu). *Pancawara* terdiri dari *Legi*, *Pahing*, *Pon*, *Wage*, dan *Kliwon*.

Pada *Pawukon* terdapat *neptu* (nilai atau angka perhitungan hari) yang digunakan untuk menghitung hari pekan atau *pasar*. Penghitungan tanggal pada kalender Jawa memiliki fungsi yaitu sebagai pedoman untuk menentukan hari itu baik atau buruk, memprediksi pasangan hidup atau menikah hingga membaca ramalan dan lain lain. Selain itu ada kepercayaan bahwa jika tidak menggunakan *Pawukon* sebagai pedoman akan berakibat celaka. Untuk menghindari celaka atau hal-hal yang kurang diinginkan, biasanya dilakukan syarat atau tebusan untuk menolak bala.

Akan tetapi tidak banyak masyarakat Jawa terutama generasi muda yang paham bahkan sekedar mengetahui *Pawukon* ini. Dikarenakan cukup sulit dan sudah banyak orang yang tidak percaya dengan mitos. Selain itu belum ditemukan media informasi dan pembelajaran mengenai *Pawukon* selain buku atau kitab. Karena pada awalnya *Pawukon* hanya diceritakan tanpa divisualisasikan mengikuti tokoh wayang². Saat ini media informasi mengenai *Pawukon* yang terdapat di masyarakat yaitu *Boekoe Pawoekon* 1916, Kitab Betaljemur yang terdiri dari 8 jilid, dan beberapa buku lainnya dengan judul yang hampir sama.

² Mutiara Putri Dhamastuty, Skripsi: “*Kajian Simbol Visual Pawukon*” (Surakarta, ISI Surakarta, 2018) Hal. 46

Oleh karena itu dibutuhkan upaya yang tepat untuk mengenalkan dan mengedukasi masyarakat terutama dari Jawa supaya nilai tradisi *Pawukon* tetap eksis. Salah satu upaya tersebut berupa perancangan media edukasi *Pawukon* (Penanggalan Jawa) sebagai media edukasi dan hiburan yang dikemas secara menyenangkan. Sehingga nantinya generasi muda terutama yang berasal dari Jawa paham dan tidak memaknai penggunaan *Pawukon* dalam kehidupan sehari-hari.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena tersebut, terdapat identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pengetahuan tentang Penanggalan Jawa atau *Pawukon* hampir dilupakan oleh masyarakat.
2. Belum adanya media edukasi dan pengenalan *Pawukon* selain buku atau kitab.
3. Ada kepercayaan bahwa jika melanggar atau tidak menggunakan *Pawukon* sebagai pedoman penghitungan tanggal akan berakibat celaka.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan sebelumnya, terdapat rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana cara mengedukasi *Pawukon* pada Penanggalan Jawa untuk remaja?
2. Bagaimana rancangan *board game* sebagai media edukasi *Pawukon* pada Penanggalan Jawa untuk remaja?

1.3 Ruang Lingkup

1.3.1 Apa

Pawukon merupakan sistem Penanggalan yang digunakan oleh masyarakat Jawa. Perancangan dilakukan untuk keperluan pembelajaran *Pawukon* pada remaja. Nantinya media edukasi ini akan dikemas untuk mengenalkan *Pawukon*.

1.3.2 Bagaimana

Perancangan media edukasi berupa media edukasi *Pawukon* yang dapat berupa *board game*, *card game*, *digital game* dan sebagainya.

1.3.3 Siapa

Target utama perancangan yaitu remaja yang berusia 12-15 tahun atau yang sedang menduduki bangku Sekolah Menengah Pertama. Tapi tidak menutup kemungkinan bahwa usia 15 tahun keatas bisa memainkannya.

1.3.4 Dimana

Penerapan dilakukan khususnya untuk remaja yang berdomisili di Jawa Timur. Tapi tidak menutup kemungkinan bahwa remaja Indonesia bisa menggunakan media edukasi tersebut. Sedangkan penelitian dilakukan di Kabupaten Lumajang, Provinsi Jawa Timur.

1.3.5 Kapan

Pengumpulan data dilakukan pada Bulan Februari-April 2019. Sedangkan perancangan dilakukan pada bulan April-Juli 2019.

1.4 Tujuan Perancangan

1. Memperkenalkan *Pawukon* di kalangan masyarakat Suku Jawa
2. Meningkatkan eksistensi *Pawukon* bagi masyarakat
3. Menjadi media pembelajaran interaktif dan menyenangkan yang dapat digunakan untuk mengenalkan *Pawukon* bagi remaja

1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Afrizal (2014:13) menyimpulkan bahwa “metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian bidang sosial yang mengolah berbagai data berupa lisan atau tulisan dan segala aktivitas manusia”. Pada metode penelitian ini, peneliti tidak perlu mengestimasi data kualitatif dan tidak

mengolah angka-angka. Terdapat beberapa cara pengumpulan data dan analisis perancangan sebagai berikut:

1. Observasi

Kegiatan yang dilakukan adalah melakukan observasi terhadap objek yang akan diteliti. Observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data yang memperhatikan segala hal yang berkaitan dengan tempat, aktivitas, waktu, kejadian, pelaku, ruang, barang-barang, perasaan, dan tujuan (Ida, 2008:79). Objek yang diteliti berupa *Pawukon* (Penanggalan Jawa) secara keseluruhan yang berkaitan dengan permainan edukasi yang menghibur.

2. Wawancara

Wawancara adalah salah satu cara dimana peneliti dapat menggali hal-hal yang diketahui dan dialami subjek sekaligus apa yang tidak diduga-duga. Selain itu juga dapat mencakup perihal yang bersifat lintas waktu seperti masa lalu, masa sekarang, dan masa depan (Djunaidi dan Fauzan, 2012:176). Pada tahap ini, bentuk kegiatan yang dilakukan adalah melakukan sesi tanya Jawab kepada narasumber yang paham dan ahli kebudayaan Jawa lebih khususnya Penanggalan Jawa, masyarakat yang berasal dari Jawa sekaligus pemerhati dan kreator *board game*.

3. Kuesioner kepada responden

Sugiyono (2011, 199-203) menyimpulkan bahwa “kuesioner atau angket merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang ditujukan kepada responden terkait dengan cara membagikan sejumlah pernyataan maupun pertanyaan tertulis untuk dijawab”. Peneliti memberikan pertanyaan seputar pengetahuan dan pendapat kepada responden terhadap media edukasi yang ideal bagi Penanggalan Jawa (*Pawukon*).

4. Studi Pustaka dan berbagai macam media yang berkaitan dengan perancangan media edukasi dan *Pawukon*

1.5.2 Analisis Data

Dalam perancangan tugas akhir ini, cara analisis yang digunakan adalah analisis SWOT. Analisis SWOT memiliki tujuan meminimalisir akibat buruk yang mungkin ada dengan menilai dan re-evaluasi suatu hal yang sudah ada dan ditetapkan sebelumnya. Hal yang dianalisis yaitu kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunity*), dan ancaman (*threat*) sebanyak mungkin (Jonathan dan Hary, 2007:18)

1.6 Kerangka Perancangan

Fenomena

Pengetahuan *Pawukon* atau Penanggalan Jawa hampir dilupakan oleh masyarakat Jawa. Juga rendahnya minat remaja terhadap sejarah dan budaya yang mudah ditemukan dalam praktik pembelajaran sejarah di sekolah.

Latar Belakang

Pawukon merupakan ilmu tentang *wuku* (pekan dalam Jawa dan Bali) yang tak berbeda jauh dengan ilmu astrologi. Hanya saja *Pawukon* berpedoman pada kalender Jawa. Penghitungan tanggal pada kalender Jawa memiliki fungsi yaitu sebagai pedoman untuk menentukan hari itu baik atau buruk, memprediksi pasangan hidup atau menikah hingga membaca ramalan dan lain lain. Jika melanggar menurut paham aturan *Pawukon* akan mengakibatkan celaka. Untuk menghindari celaka atau hal-hal yang kurang diinginkan, biasanya dilakukan syarat atau tebusan untuk menolak bala.

Akan tetapi, kebudayaan Jawa yang sudah turun temurun diterapkan dan melekat di masyarakat Jawa dapat begitu tidak menarik atau bahkan terlupakan. Pemahaman mengenai Penanggalan Jawa atau *Pawukon* pada kenyataannya perlahan dilupakan karena tren di era globalisasi pada masyarakat Jawa. (Intisari online) Selain itu belum ditemukan media informasi dan pembelajaran mengenai *Pawukon* selain buku atau kitab. Karena pada awalnya *Pawukon* hanya diceritakan tanpa divisualisasikan mengikuti tokoh wayang. (Mutiara, 2018:46)

Identifikasi Masalah

1. Pengetahuan tentang Penanggalan Jawa atau *Pawukon* hampir dilupakan oleh masyarakat.
2. Belum adanya media edukasi dan pengenalan *Pawukon* selain buku atau kitab.
3. Ada kepercayaan bahwa jika melanggar atau tidak menggunakan *Pawukon* sebagai pedoman penghitungan tanggal akan berakibat celaka.

Fokus Masalah

Bagaimana media edukasi yang tepat dan menarik untuk mengenalkan *Pawukon* (Penanggalan Jawa) kepada remaja?

1.7 Pembabakan

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, cara pengumpulan data dan analisis, kerangka perancangan serta pembabakan mengenai laporan penelitian.

BAB 2 DASAR PEMIKIRAN

Studi pustaka dan penjelasan dasar pemikiran juga teori yang relevan untuk digunakan sebagai pijakan laporan penelitian.

BAB 3 DATA DAN ANALISIS MASALAH

Uraian hasil pencarian data secara terstruktur yang berupa data observasi, wawancara kepada ahli secara mendalam, penyebaran kuesioner, serta studi berbasis pustaka. Analisis data menggunakan analisis SWOT yang menghasilkan konsep perancangan.

BAB 4 KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Konsep perancangan yang terdiri dari konsep media edukasi dan konsep media pendukung yang digunakan untuk mengaplikasikan hasil perancangan.

BAB 5 PENUTUP

Berupa kesimpulan akhir mengenai hasil dari laporan penelitian yang telah dilakukan, serta saran yang berkaitan dengan penulisan laporan penelitian.