

**PERANCANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA
MAKHLUK MITOLOGI WAYANG KULIT
PULAU JAWA BERBASIS ILUSTRASI**



**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2026**

**PERANCANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA
MAKHLUK MITOLOGI WAYANG KULIT
PULAU JAWA BERBASIS ILUSTRASI**



Skripsi ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
Genap 2026

Skripsi berjudul:

PERANCANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA MAKHLUK MITOLOGI WAYANG KULIT PULAU JAWA BERBASIS ILUSTRASI diajukan oleh KHOIRUL ARIBAH, NIM 2212826024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi DKV: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 3 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



Dr. Sn. Indira Maharsi, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 9241750651130143

Pembimbing II/Anggota



Alit Ayu Dewantari, M.Sn.
NUPTK 4945767668230312

Cognate/Anggota



Dr. Sn. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NUPTK 1541743644130072

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NUPTK 00351748649130073

Koordinator Program Studi
Desain Komunikasi Visual



Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 9547768669230302

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan bimbinganNya penulis dapat menyelesaikan karya tugas akhir yang berjudul “PERANCANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA MAKHLUK MITOLOGI WAYANG KULIT PULAU JAWA BERBASIS ILUSTRASI” sebagai salah satu syarat akademis memperoleh gelar Sarjana Desain pada program studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Karya yang dihasilkan dari perancangan ini adalah sebuah buku ensiklopedia tentang makhluk mitologi dalam dunia pewayangan yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siapa saja yang membacanya, baik sebagai media informasi atau pun sebagai referensi bagi perancangan-perancangan lainnya di kemudian hari.

Terakhir, penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna dikarenakan keterbatasan ilmu, pengalaman, dan kemampuan yang dimiliki. Oleh karena itu, ruang kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan sebagai bagian penting dalam perjalanan penyempurnaan penulisan ini ke depannya.

Yogyakarta, 18 Mei 2026



Khoirul Aribah

NIM 2212826024

UCAPAN TERIMA KASIH

Selama rangkaian panjang proses penyusunan tugas akhir yang diisi dengan kebingungan, revisi, dan usaha untuk terus memahami apa yang sebenarnya dikerjakan ini penulis mendapatkan banyak bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Ucapan terima kasih penulis hanturkan kepada:

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn.
2. Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
3. Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.
4. Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Ibu Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.
5. Dosen Wali, Bapak FX Widyatmoko, S.Sn., M.Sn. yang telah membimbing selama masa perkuliahan.
6. Dosen Pembimbing I, Bapak Dr.Sn. Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn. yang telah memberi bimbingan dan saran dalam proses penyelesaian tugas akhir ini
7. Dosen Pembimbing II, Ibu Alit Ayu Dewantari, M.Sn. atas masukan dan arahan terkait penulisan dalam penyelesaian tugas akhir ini.
8. *Cognate*, Bapak Dr.Sn. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn. yang telah menguji serta memberikan saran dan masukan tugas akhir ini.
9. Seluruh jajaran dosen dan *staff* Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas ilmu yang telah diberikan.
10. Kedua orang tua, ibu dan bapak yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan semangat selama proses menempuh pendidikan hingga penyusunan tugas akhir ini – beserta kedua adik penulis.
11. Kedua sahabat Regu Tulip, Silmi dan Tenem, yang telah kebersamai selama lebih dari 10 tahun menjadi teman perjalanan dalam berbagai petualangan.
12. Kedua kucing yang tingkahnya selalu menghibur, Temon dan alm. Cimeng.
13. Teman-teman angkatan 22, Metanoia.
14. Serta pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khoirul Aribah
NIM : 2212826024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jurusan : Desain
Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA MAKHLUK MITOLOGI PULAU JAWA BERBASIS ILUSTRASI, merupakan karya yang diajukan untuk melengkapi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya merupakan hasil pemikiran sendiri dan bukan hasil tiruan dari karya tulis ataupun skripsi yang sudah pernah dipublikasikan sebelumnya, baik di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, maupun di perguruan tinggi atau instansi mana pun. Pernyataan ini dibuat dengan penuh tanggungjawab serta kesadaran tanpa paksaan dari pihak mana pun.

Yogyakarta, 20 Mei 2026



Khoirul Aribah

NIM: 2212826024

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khoirul Aribah

NIM : 2212826024

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jurusan : Desain

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Memberikan karya Tugas Akhir Penciptaan saya yang berjudul **PERANCANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA MAKHLUK MITOLOGI WAYANG KULIT PULAU JAWA BERBASIS ILUSTRASI** kepada UPT ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan ke dalam bentuk lain, mengelola dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, serta mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya sebagai penulis guna pengembangan ilmu pengetahuan. Dengan demikian, pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 20 Mei 2026



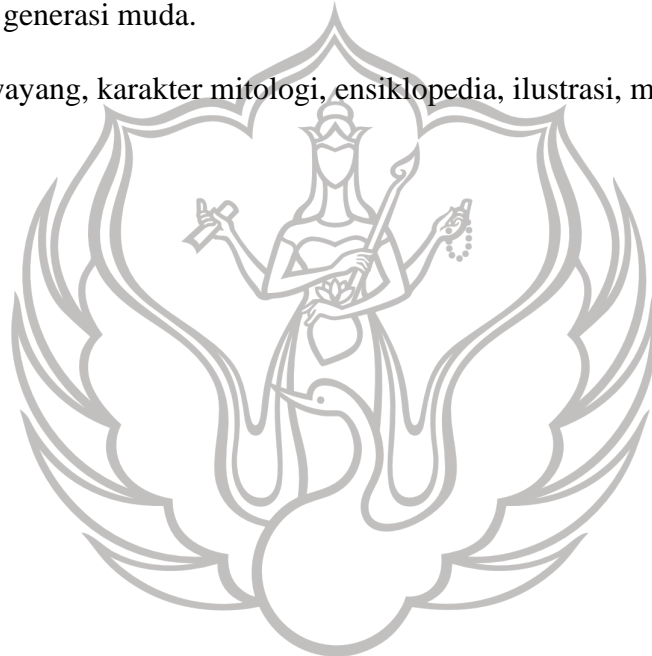
Khoirul Aribah

NIM: 2212826024

ABSTRAK

Cerita mitos dan karakter mitologi dalam wayang kulit memiliki visual dan kisah yang menarik, filosofis, dan berperan penting dalam aspek kehidupan sehari-hari. Namun, upaya pengenalan cerita dan karakter mitologi melalui karya kreatif masih belum banyak dikembangkan dalam satu media yang terarah atau sistematis sehingga dikhawatirkan minat dan pemahaman generasi muda akan topik tersebut menjadi setengah-setengah dan tidak lengkap. Oleh karena itu, perancangan ini bertujuan untuk membuat sebuah buku ensiklopedia tematik kepada generasi muda dengan berfokus pada ilustrasi dan narasi yang informatif. Metode yang digunakan yaitu studi literatur, observasi visual, dan analisis 5W+1H dengan proses perancangannya menggunakan pendekatan desain komunikasi visual. Hasil dari perancangan ini berupa buku ensiklopedia bergambar cetak yang diharapkan dapat memberikan informasi tentang karakter mitologi dalam dunia pewayangan secara lebih lengkap dan utuh sebagai salah satu upaya mengenalkan kembali warisan mitos kepada generasi muda.

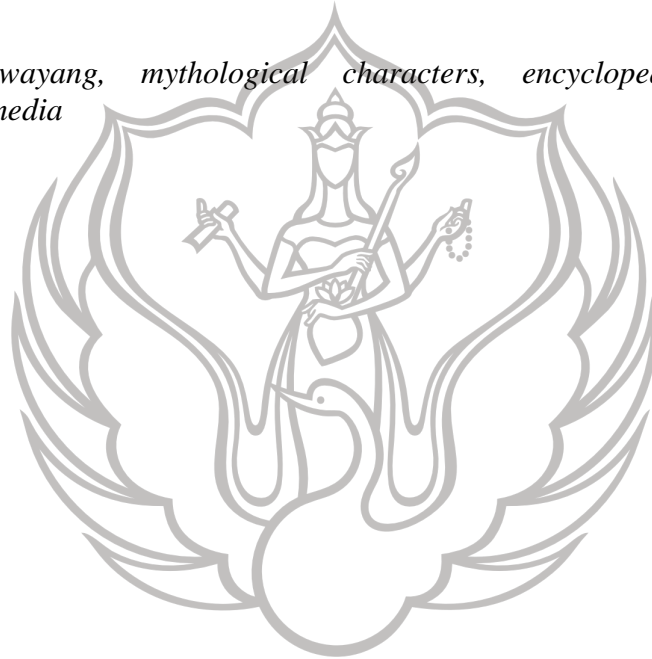
Kata kunci: wayang, karakter mitologi, ensiklopedia, ilustrasi, media informasi



ABSTRACT

The mythical stories and mythological characters in wayang kulit feature captivating visuals and narratives that are both philosophical and play a significant role in everyday life. However, efforts to introduce these stories and characters through creative works have not yet been sufficiently developed within a focused or systematic medium, raising concerns that the younger generation's interest in and understanding of these topics may remain superficial and incomplete. Therefore, this design project aims to create a thematic encyclopedia for the younger generation, focusing on informative illustrations and narratives. The methods used include literature review, visual observation, and 5W+1H analysis, with the design process employing a visual communication design approach. The result of this design is a printed illustrated encyclopedia that is expected to provide more complete and comprehensive information about mythological characters in the world of wayang as an effort to reintroduce this mythical heritage to the younger generation.

Keywords: wayang, mythological characters, encyclopedia, illustration, information media



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vi
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Tujuan Perancangan.....	5
E. Manfaat Perancangan.....	5
F. Definisi Operasional	5
G. Metode Perancangan	7
H. Metode Analisis Data.....	7
I. Skematik Perancangan	8
BAB II	9
A. Makhluk Mitologi Wayang Kulit.....	9
1. Mitos.....	9
2. Wayang.....	12

3. Makhluk Mitologi dalam Wayang Kulit	24
B. Buku Ensiklopedia	29
1. Pengertian Ensiklopedia	29
2. Jenis-Jenis Ensiklopedia	29
3. Karakteristik Ensiklopedia	31
4. Elemen Ensiklopedia	31
C. Unsur Desain Komunikasi Visual dalam Ensiklopedia	32
1. Ilustrasi	32
2. Tipografi	35
3. <i>Layout</i>	37
4. Warna	38
D. Tinjauan Pustaka	39
E. Analisis Data	41
F. Kesimpulan dan Usulan Pemecahan Masalah	43
BAB III	44
A. Konsep Kreatif	44
1. Tujuan Kreatif	44
2. Strategi Kreatif	44
B. Program Kreatif	46
1. Judul Ensiklopedia	46
2. Data Teknis	47
3. Sistematika Penulisan	47
4. Elemen Tipografi	48
5. Elemen Visual: Ilustrasi	50
6. Invisible Element: Margin dan <i>Bleed</i>	51
7. Warna	51

8. Strategi Media	52
C. Struktur Isi Buku (<i>Storyline</i>).....	54
1. Pendahuluan	54
2. Isi	55
3. Penutup.....	70
D. Biaya Kreatif.....	75
BAB IV	76
A. Studi dan Pengembangan Bentuk Visual.....	76
B. Layout Sampul Depan dan Belakang.....	80
C. Sketsa Buku Ilustrasi.....	81
D. Finalisasi Buku Ilustrasi.....	86
E. Finalisasi Media Pendukung.....	104
BAB V.....	108
A. Kesimpulan	108
B. Saran	109
DAFTAR PUSTAKA.....	110
LAMPIRAN.....	114

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Skematik Perancangan	8
Gambar 2. 1 Wayang Kulit Punakawan Gagrak Surakarta Wayang Kulit	15
Gambar 2. 2 Wayang Kulit Gagrak Surakarta Karakter Sinta	16
Gambar 2. 3 Wayang Kulit Gagrak Nyayogyakarta Karakter Hanoman.....	16
Gambar 2. 4 Wayang Kulit Gagrak Banyumasan dengan Dalang Ki Citut Purbocarito.....	17
Gambar 2. 5 Wayang Kulit Gagrak Jawa Timuran Karakter Batara Bayu	17
Gambar 2. 6 Wayang Kulit Gagrak Kedu Karakter Antareja	17
Gambar 2. 7 Wayang Kulit Gagrak Cirebon Karakter Abilawa	18
Gambar 2. 8 Rambut Gimbalan, Rambut Gulung Keling, dan Rambut Ukel Udhal	20
Gambar 2. 9 Mata Gabahan, Mata Plelengan, dan Mata Kolikan	20
Gambar 2. 10 Hidung Walimiring, Hidung Bentulan, dan Hidung Ngungkal Gerang	21
Gambar 2. 11 Cangkeman Mingkem dan Cangkeman Prengengesan	21
Gambar 2. 12 Gigi Rangah dan Gigi Ri Pandhan	22
Gambar 2. 13 Praupan Manungsa: Batari Sri, Praupan Raseksa: Bathara Kala, Praupan Kewan: Garudeya, Praupan Campuran Kepala Manusia- Tubuh Hewan: Antaboga.....	22
Gambar 2. 14 Tanganan Nyempurit dan Tanganan Cadhong.....	23
Gambar 2. 15 Rupa Awak Gembleng: Batari Sri, Rupa Awak Ijo: Antaboga, Rupa Awak Campuran: Garudeya	23
Gambar 2. 16 Sikilan Buta: Batara Kala, Sikilan Garuda: Garudeya, dan Sikilan Dewa: Batari Sri	24
Gambar 2. 17 Batari Sri	24
Gambar 2. 18 Batari Durga	25
Gambar 2. 19 Batara Kala.....	26
Gambar 2. 20 Naga Antaboga Wujud Manusia dan Hewan	27
Gambar 2. 21 Garudeya	28
Gambar 2. 22 Contoh Ensiklopedia Umum dan Ensiklopedia Khusus	30

Gambar 2. 23 Ilustrasi Realis Karya Hei Shan	33
Gambar 2. 24 Ilustrasi Dekoratif Karya Rohan Dahotre.....	33
Gambar 2. 25 Ilustrasi Kartun Karya Xuân Lan	34
Gambar 2. 26 Ilustrasi Karikatur.....	34
Gambar 2. 27 Ilustrasi Imajinatif Karya Graham Franciose	35
Gambar 2. 28 Huruf <i>Serif</i>	35
Gambar 2. 29 Huruf <i>Sans Serif</i>	36
Gambar 2. 30 Huruf <i>Script</i>	36
Gambar 2. 31 Huruf Dekoratif	36
Gambar 2. 32 <i>Hue</i>	38
Gambar 2. 33 <i>Value</i>	39
Gambar 2. 34 <i>Saturation</i>	39
Gambar 3. 1 Font Junigarden Swash	49
Gambar 3. 2 Font Plus Jakarta Sans.....	49
Gambar 3. 3 Ilustrasi Tanpa Outline Dengan Brush Bertekstur	50
Gambar 3. 4 Ilustrasi Wayang Karya Ophan Albana.....	51
Gambar 3. 5 Margin (Area Berwarna Ungu) dan Bleed (Area Berwarna Hijau).	51
Gambar 3. 6 Kombinasi Palet Warna Hangat	52
Gambar 4. 1 Studi dan Pengembangan Bentuk Visual Karakter Batari Sri	76
Gambar 4. 2 Studi dan Pengembangan Bentuk Visual Karakter Batari Durga Wujud Manusia.....	77
Gambar 4. 3 Studi dan Pengembangan Bentuk Visual Karakter Batari Durga Wujud Raksasa	77
Gambar 4. 4 Studi dan Pengembangan Bentuk Visual Karakter Batara Kala	78
Gambar 4. 5 Studi dan Pengembangan Bentuk Visual Karakter Naga Antaboga Wujud Hewan	78
Gambar 4. 6 Studi dan Pengembangan Bentuk Visual Karakter Naga Antaboga Wujud Manusia.....	79
Gambar 4. 7 Studi dan Pengembangan Bentuk Visual Karakter Garudeya.....	79
Gambar 4. 8 Sketsa Layout Sampul Depan dan Belakang	80
Gambar 4. 9 Finalisasi Sampul Depan dan Belakang	80
Gambar 4. 10 Halaman i-ii Buku Ensiklopedia	86

Gambar 4. 11 Halaman iii-iv Buku Ensiklopedia	87
Gambar 4. 12 Halaman v-vi Buku Ensiklopedia	87
Gambar 4. 13 Halaman 7-8 Buku Ensiklopedia.....	88
Gambar 4. 14 Halaman 9-10 Buku Ensiklopedia.....	88
Gambar 4. 15 Halaman 11-12 Buku Ensiklopedia.....	89
Gambar 4. 16 Halaman 13-14 Buku Ensiklopedia.....	89
Gambar 4. 17 Halaman 15-16 Buku Ensiklopedia.....	90
Gambar 4. 18 Halaman 17-18 Buku Ensiklopedia.....	90
Gambar 4. 19 Halaman 19-20 Buku Ensiklopedia.....	91
Gambar 4. 20 Halaman 21-22 Buku Ensiklopedia.....	91
Gambar 4. 21 Halaman 23-24 Buku Ensiklopedia.....	92
Gambar 4. 22 Halaman 25-26 Buku Ensiklopedia.....	92
Gambar 4. 23 Halaman 27-28 Buku Ensiklopedia.....	93
Gambar 4. 24 Halaman 29-30 Buku Ensiklopedia.....	93
Gambar 4. 25 Halaman 31-32 Buku Ensiklopedia.....	94
Gambar 4. 26 Halaman 33-34 Buku Ensiklopedia.....	94
Gambar 4. 27 Halaman 35-36 Buku Ensiklopedia.....	95
Gambar 4. 28 Halaman 37-38 Buku Ensiklopedia.....	95
Gambar 4. 29 Halaman 39-40 Buku Ensiklopedia.....	96
Gambar 4. 30 Halaman 41-42 Buku Ensiklopedia.....	96
Gambar 4. 31 Halaman 43-44 Buku Ensiklopedia.....	97
Gambar 4. 32 Halaman 45-46 Buku Ensiklopedia.....	97
Gambar 4. 33 Halaman 47-48 Buku Ensiklopedia.....	98
Gambar 4. 34 Halaman 49-50 Buku Ensiklopedia.....	98
Gambar 4. 35 Halaman 51-52 Buku Ensiklopedia.....	99
Gambar 4. 36 Halaman 53-54 Buku Ensiklopedia.....	99
Gambar 4. 37 Halaman 55-56 Buku Ensiklopedia.....	100
Gambar 4. 38 Halaman 57-58 Buku Ensiklopedia.....	100
Gambar 4. 39 Halaman 59-60 Buku Ensiklopedia.....	101
Gambar 4. 40 Halaman 61-62 Buku Ensiklopedia.....	101
Gambar 4. 41 Halaman 63-64 Buku Ensiklopedia.....	102
Gambar 4. 42 Halaman 65-66 Buku Ensiklopedia.....	102

Gambar 4. 43 Halaman 67-68 Buku Ensiklopedia.....	103
Gambar 4. 44 Halaman 69-70 Buku Ensiklopedia.....	103
Gambar 4. 45 Katalog Halaman Depan	104
Gambar 4. 46 Katalog Halaman Belakang.....	104
Gambar 4. 47 Poster Karya dan Poster Pameran	105
Gambar 4. 48 <i>Flashcard</i>	105
Gambar 4. 49 <i>Bookmark</i>	106
Gambar 4. 50 <i>Postcard</i>	106
Gambar 4. 51 <i>Sticker</i>	106
Gambar 4. 52 <i>Graphic Standard Manual</i>	107



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Struktur Pendahuluan Ensiklopedia	54
Tabel 3. 2 Struktur Isi Ensiklopedia.....	55
Tabel 3. 3 Struktur Penutup Ensiklopedia.....	70
Tabel 3. 4 Rincian Biaya Kreatif Buku Ensiklopedia.....	75
Tabel 4. 1 Sketsa Buku Ilustrasi.....	81



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Cek Turnitin	114
Lampiran 2 Foto Karya dan Booth Pameran.....	124
Lampiran 3 Foto Pameran Tugas Akhir.....	124
Lampiran 4 Foto Sidang Tugas Akhir.....	124
Lampiran 5 Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing 1	125
Lampiran 6 Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing 2.....	127



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kebudayaan merupakan hasil gagasan dan penciptaan batin (akal budi) manusia yang terbentuk melalui berbagai macam proses belajar dalam kehidupan suatu kelompok masyarakat secara kolektif. Kebudayaan memiliki nilai-nilai tertentu berdasarkan apa yang dipercaya dan dianut oleh suatu kelompok masyarakat. Nilai-nilai dalam kebudayaan terus-menerus dipertahankan karena nilai-nilai itulah yang menjadi pembentuk dan pembeda identitas serta jati diri suatu masyarakat, dan akan berevolusi dengan segala perubahan yang ada (Herusatoto, 2022). Nilai-nilai dalam kebudayaan diekspresikan melalui berbagai bentuk, salah satunya yaitu mitologi.

Mitologi merupakan ilmu tentang mitos, atau dengan kata lain yaitu mitos itu sendiri. Dalam tradisi filsafat Yunani, mitos berasal dari kata myth, yang memiliki arti dongeng atau tuturan. Mitos sebagai tuturan yang dibuat oleh suatu bangsa bercerita tentang dewa dan pahlawan zaman dahulu, mengandung penafsiran tentang asal-usul semesta alam, manusia, dan bangsa tersebut, serta mengandung arti mendalam yang diungkapkan dengan cara gaib (KBBI, 2025). Mitos yang hidup di tengah masyarakat diwariskan secara lisan dari generasi ke generasi. Mitos yang diceritakan secara berulang-ulang akhirnya menjadi sebuah ingatan dan pemahaman yang melekat erat dalam kesadaran suatu kelompok masyarakat. Kedekatan mitos dengan kehidupan masyarakat membuatnya kerap dijadikan pedoman dalam menjalankan kehidupan sehari-hari sehingga bagaimana cara berpikir, berperilaku, dan bertindak suatu masyarakat sebenarnya dibentuk oleh keberadaan mitos itu sendiri (Ardani, 2023).

Keberadaan mitos sangat penting bagi kehidupan manusia. Mitos berpengaruh pada bagaimana manusia memahami dunia dan hal-hal yang tidak bisa dijelaskan secara logis. Suciati & Seli (2024) menyatakan bahwa mitos dapat membantu manusia merasa terlibat dalam proses-proses alam, menjadi sarana penyampaian pengetahuan tentang dunia, mengkomunikasikan pesan-pesan tertentu, serta berperan sebagai media pembelajaran melalui cerita yang

diwariskan. Selain itu, mitos juga sarat akan nilai-nilai seperti nilai etika (kesopanan), religius, pendidikan, estetika, dan nilai budaya (Nasrimi, 2021).

Masni, Astari, & Antoni (2024) menjelaskan bahwa mitos memiliki beberapa ciri, antara lain: dipercaya masyarakat sebagai cerita yang benar-benar terjadi; dianggap suci, keramat, dan mengandung kebaikan; latar tempat cerita terjadi di dunia lain (bukan dunia tempat kita tinggal sekarang); terjadi pada masa lalu yang sangat lama; ditokohi oleh sosok seperti dewa, setengah dewa, yang dapat pula hadir dalam bentuk makhluk hominoid (karakter yang menyerupai manusia), hewan fantasi, siluman, hingga roh atau entitas gaib; ceritanya terkadang tidak logis; serta kebenaran ceritanya dijelaskan melalui cara-cara gaib atau supranatural.

Dalam konteks budaya Jawa, mitos terepresentasi secara kuat salah satunya melalui wayang kulit. Wayang memiliki arti bayangan, yakni seni pertunjukan tradisional bayang-bayang dengan seorang dalang yang akan menceritakan lakon tertentu menggunakan karakter berbentuk orang-orangan berbahan kulit binatang. Kesenian adiluhung yang sudah ada sejak 1500 sebelum Masehi ini dipandang sebagai suatu bahasa simbol dari hidup dan kehidupan yang sifatnya rohaniah, artinya orang yang melihat pagelaran wayang, yang dilihat tidak semata wayangnya saja, melainkan juga masalah tersirat yang ada dalam lakon tersebut. Di Jawa sendiri terdapat ungkapan bahwa wayang merupakan “tontonan sekaligus tuntunan”. Artinya, realitas pertunjukan dibuat semenarik mungkin sebagai tontonan agar ditonton, dan penonton diharapkan menemukan nilai-nilai tuntunan dari sana (Santosa, 2020).

Wayang kulit tidak hanya berfungsi sebagai seni pertunjukan tradisional, melainkan juga sebagai media untuk menyampaikan tentang ajaran moral, nilai etika, serta pandangan hidup, serta refleksi sosial yang diwariskan secara turun-menurun. Tokoh-tokoh mitologi dalam wayang kulit, baik dewa-dewi, raksasa, dan makhluk mitologis lainnya merepresentasikan simbol-simbol kehidupan manusia, relasi antara kebaikan dan keburukan, serta hubungan manusia dengan alam dan Sang Pencipta. Visualisasi karakter mitologi dalam wayang yang khas, stilisasi bentuk, dan narasi yang menyertainya menjadikan wayang kulit sebagai bentuk komunikasi visual tradisional yang sarat makna.

Namun, seiring berjalannya waktu dan berkembangnya pola pikir masyarakat yang semakin rasional, cara pandang masyarakat terhadap makhluk mitologi dalam pewayangan mengalami pergeseran. Masyarakat modern cenderung menggunakan logika dalam berpikir, sehingga sesuatu yang bersifat tidak rasional hanya akan dipandang sebagai karya masa lalu dan tidak layak pakai (Amartani, 2022). Pergeseran ini berdampak pada menurunnya pemahaman masyarakat, terutama generasi muda, terhadap makna simbolik yang terkandung dalam makhluk mitologi wayang kulit. Akibatnya, eksistensi dan pemaknaan terhadap makhluk-makhluk tersebut dikhawatirkan semakin memudar dan tidak lagi dikenal secara menyeluruh.

Terlebih lagi, masih terbatasnya media-media yang membahas makhluk mitologi wayang kulit dengan cerita yang utuh dan visual yang jelas juga menjadi tantangan tersendiri bagaimana keberlangsungan makhluk-makhluk mitologi tersebut ke depannya. Kebanyakan media yang ada masih bersifat tekstual sehingga kurang diminati generasi muda. Padahal pola komunikasi generasi muda zaman sekarang cenderung lebih menyukai informasi visual yang mudah dipahami (Cindy, 2024). Maka dari itu, salah satu cara untuk mempertahankan mitologi di era yang sudah berkembang seperti saat ini adalah dengan menghadirkan kembali cerita-ceritanya melalui media modern (Soleman & Zulkarnain, 2023).

Beberapa penelitian menunjukkan adanya upaya untuk memperkenalkan kembali mitologi lokal melalui media-media visual yang beragam. Namun, cakupannya masih terbatas pada pemanfaatan karakter mitologi sebagai sumber inspirasi visual tanpa menggali narasi di baliknya secara utuh. Hingga kini belum banyak ditemukan perancangan yang secara khusus menghadirkan kumpulan makhluk-makhluk mitologi wayang kulit di Pulau Jawa beserta kisah, makna simbolik, dan pesan moral yang menyertainya dalam satu media yang utuh dan sistematis. Sebagian besar masih bersifat parsial, baik hanya menonjolkan aspek visual maupun cerita, sehingga pemahaman terhadap makhluk mitologi wayang kulit menjadi terfragmentasi. Celah inilah yang menjadi dasar perlunya perancangan baru berupa ensiklopedia bergambar yang berfokus pada kumpulan visual, kisah, serta nilai moral dari makhluk mitologi wayang kulit Pulau Jawa.

Media buku ensiklopedia berbasis ilustrasi dipilih karena kecakapannya dalam mengakomodasi aspek visual karakter mitologi sekaligus aspek naratif di antaranya deskripsi karakter, kisah atau asal usul di baliknya, serta pesan dan nilai moral yang dapat dipetik dari keberadaan makhluk tersebut. Buku ensiklopedia ini mengintegrasikan ilustrasi dengan visual yang menarik dan disesuaikan dengan target audiens sebagai penjelas unsur naratif, sehingga informasi yang disajikan lebih mudah dipahami. Oleh karena itu, perancangan buku ensiklopedia berbasis ilustrasi ini diharapkan mampu menjadi media yang efektif untuk mengenalkan kembali makhluk mitologi wayang kulit Pulau Jawa kepada generasi muda.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku ensiklopedia berbasis ilustrasi bertemakan makhluk mitologi wayang kulit di Pulau Jawa yang dapat memberi informasi terkait visual, cerita, serta simbol dan makna masing-masing karakter secara utuh bagi generasi muda?

C. Batasan Masalah

1. Makhluk mitologi wayang kulit dipilih berdasarkan kelengkapannya dalam memenuhi unsur deskripsi makhluk, cerita yang berkembang di masyarakat, serta simbol dan makna dalam kehidupan. Makhluk tersebut antara lain: Batari Sri, Batari Durga, Batara Kala, Sang Hyang Antaboga, dan Garudeya.
2. Media berupa ensiklopedia bergambar berukuran 27 x 25 cm *full color*, menyesuaikan standar ensiklopedia pada umumnya.
3. Batasan isi konten ensiklopedia terdiri dari visual karakter, deskripsi karakter, cerita yang berkembang di masyarakat, serta simbol dan makna (relasi dengan kehidupan).
4. Batasan target audiens perancangan ini yaitu generasi muda baik perempuan dan laki-laki dengan rentang usia 15-22 tahun untuk dimana usia tersebut merupakan usia membentuk jati diri dan identitas termasuk identitas budaya.

D. Tujuan Perancangan

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk merancang buku ensiklopedia berbasis ilustrasi dengan tema makhluk mitologi wayang kulit di Pulau Jawa yang berfokus pada visual, cerita yang berkembang di masyarakat, serta simbol dan makna tiap-tiap karakter mitologi sebagai upaya memberikan informasi dan mengenalkan kembali warisan mitos pada generasi muda secara lebih utuh.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat Teoretis

Perancangan ini diharapkan dapat memperkaya wawasan mengenai proses perancangan buku ensiklopedia makhluk mitologi wayang kulit Pulau Jawa, sehingga dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media visual berbasis budaya lokal.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Akademik

Menjadi referensi bacaan bagi mahasiswa, dosen, atau peneliti bidang Desain Komunikasi Visual khususnya dalam hal perancangan ensiklopedia bertemakan makhluk mitologi wayang kulit Pulau Jawa.

b. Bagi Instansi

Dapat dimanfaatkan oleh lembaga pendidikan, perpustakaan, atau instansi kebudayaan lainnya sebagai bahan literasi sekaligus penunjang program pelestarian budaya.

c. Bagi Masyarakat

Memberikan informasi yang bermanfaat sekaligus sebagai pengingat bagi masyarakat mengenai kekayaan budaya lokal, terutama makhluk mitologi yang mulai dilupakan.

F. Definisi Operasional

1. Ensiklopedia

Ensiklopedia berasal dari bahasa Yunani *egkyklios paideia* yang berarti lingkaran atau pengajaran yang lengkap. Ensiklopedia merupakan kumpulan berbagai tulisan yang menjelaskan suatu informasi secara komprehensif dan

mudah dimengerti, yang penyusunannya berdasarkan abjad, kategori, atau volume terbitan. Informasi dalam ensiklopedia biasanya berupa pengetahuan khusus dalam satu cabang ilmu pengetahuan tertentu yang dilengkapi dengan ilustrasi, foto, peta, maupun unsur media penunjang lainnya yang membantu pembaca memahami pengetahuan yang disajikan di dalamnya (Pradana & Masnuna, 2021).

2. Ilustrasi

Menurut Soedarso, ilustrasi merupakan seni gambar yang diciptakan untuk memberikan penjelasan atau mengiringi suatu pengertian, umpamanya cerita pendek di majalah. Sedangkan menurut Rohidi (sebagaimana dikutip dalam Prihatmoko, 2021), ilustrasi merupakan penggambaran sesuatu melalui elemen rupa untuk menerangkan, menjelaskan, atau memperindah sebuah teks supaya pembacanya dapat merasakan secara langsung melalui mata sendiri, sifat-sifat gerak, dan kesan dari cerita yang disajikan. Ilustrasi dalam perancangan ini akan digunakan untuk memvisualisasikan wujud makhluk-makhluk mitologi.

3. Makhluk Mitologi

Tokoh atau makhluk dari cerita-cerita mitos, legenda, dan cerita rakyat yang biasanya memiliki kekuatan supernatural serta memiliki penampilan yang tidak lazim. Karakter tersebut bisa berupa hewan, dewa dewi, pahlawan legendaris, atau makhluk fantasi yang keberadaannya belum terbukti secara ilmiah tetapi memiliki makna budaya yang kuat bagi masyarakat.

4. Wayang Kulit

Mengacu pada bentuk fisiknya, wayang kulit merupakan boneka tiruan bertangkai berbentuk pipih yang terbuat dari kulit kerbau atau lembu, dipahat, dan dilukis untuk menggambarkan karakter tertentu dalam dunia pewayangan. Karakter tersebut dapat berupa tokoh dewa dewi, raksasa, manusia, ataupun hewan.

G. Metode Perancangan

1. Data yang Dibutuhkan

a. Data Primer

Data primer berupa hasil observasi visual terkait karakter mitologi dalam wayang kulit, seperti gambar dan dokumentasi visual pada buku dan media digital yang digunakan sebagai acuan untuk memahami karakter visual setiap tokoh mitologi.

b. Data Sekunder

Data sekunder bersumber dari artikel jurnal, internet, buku, dan laporan tugas akhir sebelumnya dengan topik yang serupa sebagai landasan teoretis dan referensi pendukung dalam proses perancangan.

2. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi dilakukan dengan mencari referensi visual pada buku-buku dan arsip foto di laman internet mengenai perwujudan setiap makhluk mitologi sebagai acuan dalam perancangan.

b. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan dan membaca berbagai literatur yang relevan seperti buku, skripsi terdahulu, artikel jurnal, serta website kredibel yang membahas makhluk mitologi Jawa.

H. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode 5W+1H.

1. *What* (Apa)

Apa permasalahan utama yang melatarbelakangi pentingnya dilakukan perancangan?

2. *Who* (Siapa)

Siapa target audiens yang menjadi orientasi dalam perancangan ini?

3. *Why* (Mengapa)

Mengapa topik makhluk mitologi diangkat dalam perancangan ini?

4. *When* (Kapan)

Kapan perancangan akan dilakukan?

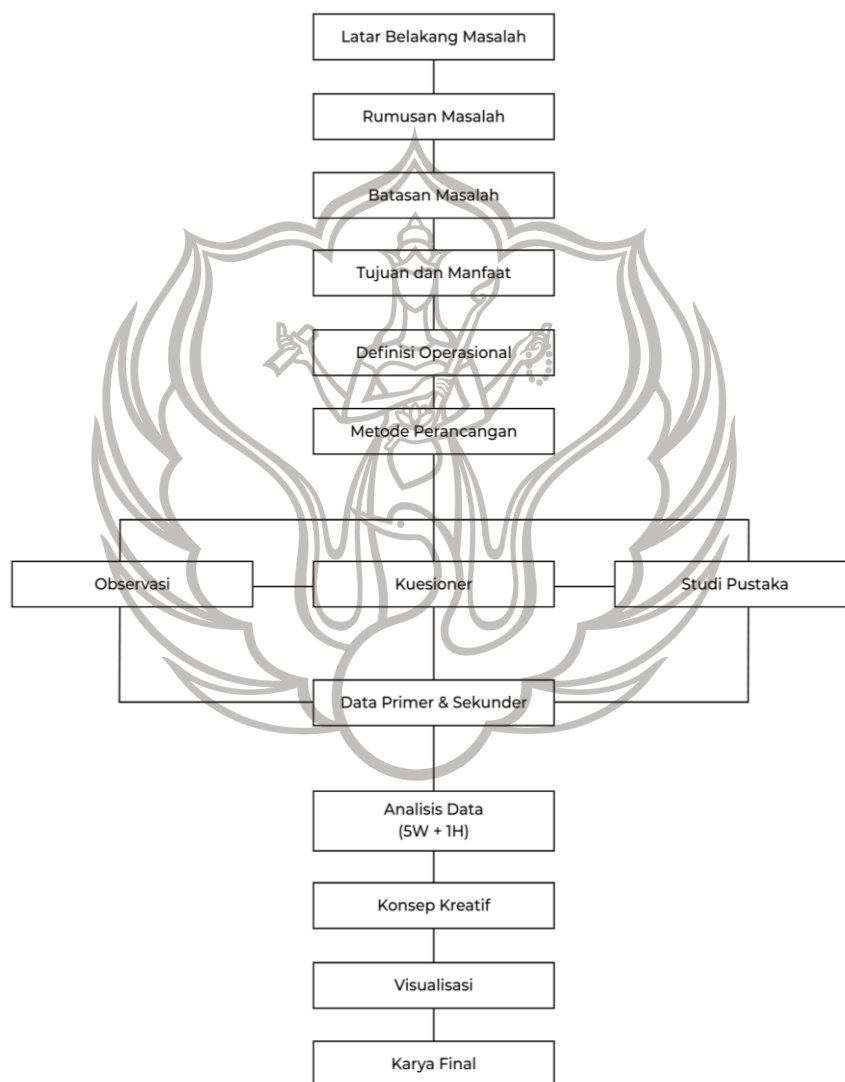
5. *Where* (Di mana)

Di mana atau di media apa perancangan akan diterapkan?

6. *How* (Bagaimana)

Bagaimana merancang buku ensiklopedia makhluk mitologi Pulau Jawa?

I. Skematik Perancangan



Gambar 1. 1 Skematik Perancangan
(Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. Makhluk Mitologi Wayang Kulit

1. Mitos

a. Pengertian Mitos

Secara bahasa, istilah mitos berasal dari kata *mythos* (bahasa Yunani Kuno) yang memiliki arti cerita, tuturan, kisah, atau perkataan. Mitos termasuk dalam tuturan lama yang diceritakan secara lisan atau turun temurun dan sering berkaitan dengan dongeng dewa dewi ataupun hal-hal ghaib yang dipercaya dan dianggap benar oleh kelompok masyarakat tertentu (Mustika, Wardiah, & Effendi, 2020). Mitos sebagai bagian dari cerita rakyat (*folklor*) dalam suatu budaya masyarakat, cerita yang dikisahkan tidak selalu tentang dongeng belaka, tetapi juga tentang penafsiran asal usul dunia, alam semesta, manusia, serta bangsa yang diungkapkan secara tidak nyata.

Huck dkk dalam Nurgiyantoro (2024) membagi mitos menjadi empat kategori yaitu (1) *creation myths* atau mitos penciptaan yang menjelaskan asal muasal terjadinya sesuatu seperti kisah terjadinya tempat tertentu, (2) *nature myths* atau mitos alam yang memberi informasi alamiah tentang perputaran bumi, perbintangan, perubahan cuaca, dan lain-lain, serta (3) *hero myths* atau mitos kepahlawanan yang menceritakan tokoh dengan kemampuan supranatural seperti dewa dewi atau manusia setengah dewa, dan (4) *historical myths* atau mitos sejarah yang merupakan gabungan antara mitos dengan tokoh dan peristiwa sejarah.

Menurut C. A. van Peursen dalam Arsyad (2023), mitos tidak sekedar laporan dari peristiwa yang pernah terjadi saja, tetapi juga berkaitan dengan upacara-upacara tentang dunia gaib, dewa dewi, dan praktik lainnya. Artinya, mitos juga dapat diwujudkan dalam berbagai praktik budaya seperti ritual tradisional, upacara adat, hingga seni pertunjukan yang dapat berfungsi sebagai pemberi arah kepada tingkah laku manusia dan menjadi pedoman untuk memahami kebijaksanaan

hidup. Sehingga, dapat dikatakan bahwa mitos merupakan cerita tradisional yang berkembang dalam suatu masyarakat tertentu, menceritakan tentang asal usul dunia, manusia, peristiwa alam, sejarah, atau pun kehidupan dewa dewi yang mengandung ajaran dan nilai-nilai moral sebagai pedoman kehidupan manusia, serta dipercaya sebagai suatu kebenaran hakiki bagi yang mempercayainya.

b. Fungsi Mitos

Dalam kehidupan sosial dan budaya masyarakat, keberadaan mitos memiliki beberapa fungsi sebagaimana dikemukakan oleh Alan Dundes (1965:277) yang dikutip dalam Pramulia, Fadhilasari, & Rifa'i (2022) antara lain:

1) Sebagai alat pendidikan masyarakat.

Cerita mitos memberikan nilai-nilai tertentu yang dapat dijadikan sumber pengajaran dan introspeksi diri seperti kejujuran, kesetiaan, tolong menolong, tidak serakah, dan lain-lain.

2) Sebagai alat pemersatu dan solidaritas suatu kelompok.

Mitos hadir sebagai pemersatu nilai-nilai yang didasarkan pada garis keturunan dari leluhur yang sama melalui cerita-cerita tentang asal-usul, kepahlawanan, atau peristiwa penting dalam sejarah mitologi suatu kelompok tertentu. Hal ini akan membuat suatu kelompok masyarakat merasa terhubung satu sama lain sehingga dapat memperkuat solidaritas mereka.

3) Sebagai alat pemberi sanksi sosial supaya berperilaku sesuai norma.

Sebagai buah refleksi pemikiran kolektif sejumlah masyarakat, mitos menghasilkan sejumlah norma mengenai perilaku baik buruk serta hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan yang harus dipatuhi dan diikuti oleh anggotanya.

4) Sebagai sarana hiburan.

Mitos merupakan sarana hiburan yang menawarkan pelarian yang menyenangkan dari realita kehidupan melalui cerita-cerita seperti dongeng, legenda, hingga pertunjukan seni tradisional.

Melihat fungsi mitos yang begitu erat dengan kehidupan manusia membuat mitos secara tidak langsung menjadi alat untuk menjaga keberlanjutan nilai-nilai, norma, etika, kepercayaan, dan pedoman hidup dalam suatu kelompok masyarakat sehingga tidak kehilangan identitas budaya dan rasa solidaritas antar satu sama lain.

c. Mitologi dalam Kebudayaan Jawa

Dalam lingkup kebudayaan Jawa, mitos memiliki kaitan dengan kosmologi Jawa, yaitu sebuah konsep tentang pandangan hidup manusia Jawa terhadap kepercayaan kekuatan supranatural di luar batas wajar manusia, baik kekuatan dari alam maupun Tuhan. Manusia Jawa mengenal konsep *telu-teluning atunggal* yang membagi alam menjadi tiga bagian, yaitu alam atas tempat bersemayamnya para dewa-dewi dan *supreme being*, alam tengah tempat manusia, dan alam bawah yang berisi kekuatan-kekuatan jahat di alam (Setyawan & Irawan, 2025). Ketiga alam tersebut memiliki peranannya sendiri untuk menjaga keseimbangan antara dunia manusia, alam, dan roh. Selain itu, manusia juga dapat bergerak ke tiga alam metakosmos tersebut melalui *sakala niskala* atau kekuasaan perantara, yaitu melalui shaman (dukun), pawang, dan kesenian (Dharsono dalam Setyawan & Irawan, 2025). Konsep kosmologi Jawa tersebut kemudian tercermin salah satunya melalui kesenian tradisional wayang, yang kemudian dapat dipakai istilah mitologi wayang.

Dalam dunia atau jagad pewayangan, alam semesta dibagi menjadi tiga yang terdiri dari alam Mayapada (jagad atas), madyapada (jagad tengah), dan Arcapada (jagad bawah) yang ketiganya dinamakan Jagad Tribuwana. Alam Mayapada merupakan alam kahyangan yang menjadi tempat tinggal para dewa dewi yang menguasai dan mengatur seluruh kehidupan Jagad Tribuwana. Terdapat ribuan dewa dewi yang menjadi bagian dari kehidupan penguasa dengan tokohnya yang terkenal seperti Batara Narada, Batara Brahma, Batara Wisnu, Sang Hyang Antaboga, Batari Sri, dan lain-lain. Adapun Alam Madyapada merupakan dunia yang menjadi tempat tinggal jin atau ruh makhluk halus yang tidak kasat mata.

Makhluk-makhluk tersebut mempunyai kelebihan dapat menjelma menjadi wujud lain sesuai yang dikehendaki. Sedangkan Alam Arcapada merupakan dunia nyata kasat mata yang dihuni oleh manusia, hewan, dan tumbuh-tumbuhan. Secara spesifik, Alam Arcapada dalam wayang kulit diwujudkan dalam dimensi *pakeliran* lengkap dengan simbolisme yang menyertainya. Sebagai contoh seperti *gedebog* pisang tempat menancapkan wayang melambangkan dunia arwah manusia, *kelir* simbol dunia tak kasat mata yang berada di atas, wayang yang menggambarkan sifat manusia, lampu *blencong* perlambang Sang Mahakuasa, serta penonton sebagai keseluruhan orang bijak. Sehingga wayang dalam konteks kebudayaan Jawa menjadi sarana bagi manusia Jawa untuk mengejawantahkan pengetahuannya tentang dunia metakosmos yang berpijak pada pemikiran mitologi-ritual.

2. Wayang

a. Pengertian Wayang

Istilah wayang memiliki beberapa pengertian. Sri Mulyono dalam bukunya yang berjudul “Wayang: Asal-Usul, Filsafat, dan Masa Depan” menjelaskan bahwa secara etimologis, wayang berasal dari akar kata “*yang*” yang dalam bahasa Jawa kata tersebut berkaitan dengan makna berjalan kian-kemari, tidak tetap, dan sayup-sayup atau samar untuk substansi bayang-bayang. Kata yang kemudian mendapat imbuhan “*wa-*” sehingga membentuk kaya “*Wayang*”, “*Awayang*”, atau “*hawayang*” yang pada waktu itu berarti “bergaul dengan wayang, mempertunjukkan wayang”. Lambat laun wayang menjadi nama dari pertunjukan bayang-bayang. Hal ini menunjukkan bahwa konsep wayang sejak awal telah berkaitan dengan gagasan tentang bayangan dan gerak yang tidak stabil, sesuai dengan karakter pertunjukan bayang-bayang atau wayang itu sendiri.

Ditinjau dari segi seni pertunjukan, wayang erat kaitannya dengan bayang-bayang yang merujuk pada proyeksi bayangan pada bentangan layar dari kain putih bernama kelir. Purwanto (2018) menjelaskan wayang

sebagai permainan bayangan karena yang dilihat hanyalah bayangannya saja, yaitu “*rerupan sing kadadayan saka barang sing ketaman ing sorot (pepadhang)*” atau “bayangan yang terjadi karena adanya sorot cahaya”.

Dilihat dari wujudnya, wayang merupakan boneka bertangkai yang terbuat dari kulit binatang berbentuk pipih, dipahat, dan dilukis atau diberi warna sesuai dengan karakter tokoh-tokoh yang digambarkan. Tokoh-tokoh tersebut dapat berupa sosok manusia, raksasa, binatang, dan sebagainya (Sunaryo, 2020, hlm. 1-2). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, wayang merupakan boneka tiruan orang yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu dan sebagainya yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukan drama tradisional (Bali, Jawa, Sunda, dan sebagainya), biasanya dimainkan oleh seseorang yang disebut dalang.

Berdasarkan pengertian tersebut, wayang dapat dipahami sebagai sebuah kesenian tradisional yang mempertunjukan bayangan atau bayang-bayang dari tokoh tertentu dalam dunia pewayangan menggunakan boneka tiruan dari kulit binatang yang berbentuk pipih dan dimainkan oleh seorang dalang sebagai narator atau pembawa cerita. Tidak berhenti di situ, pertunjukan wayang tidak semata-mata drama bayangan saja, karena pada dasarnya wayang itu sendiri menggambarkan kehidupan manusia dengan segala persoalannya yang sering kali menjadi media “bercermin” bagi pengikut dan penontonnya.

b. Asal Usul Wayang

Wayang merupakan kesenian asli Jawa yang sudah ada sejak zaman prasejarah 1500 SM, sebelum kebudayaan Hindu masuk ke Indonesia dan berkembang pada zaman Hindu Jawa di Pulau Jawa dan di sebelah timur semenanjung Malaysia. Janos & Rokhim (2023) menyebutkan bahwa informasi tertua tentang keberadaan wayang sebagai budaya masyarakat Jawa dapat ditemukan antara lain pada Prasasti Wahara Kuti (840 M) di Joho, Sidoarjo, Jawa Timur. Dalam prasasti tersebut tertulis istilah *haringgit* dalam bahasa Jawa yang merupakan bentuk halus dari kata

ringgit atau wayang. Selanjutnya dalam Prasasti Balitung (709 M & 903 M) terdapat tulisan berupa “*Si Galigi Mawayang Buat Hyang Macarita Bimma Ya Kumara*” yang berarti “Galigi mengadakan pertunjukan *Hyang* dengan mengambil cerita *Bhimma muda*”.

Cikal bakal wayang semestinya tumbuh dari upacara-upacara penyembahyangan nenek moyang dan merupakan bagian dari kepercayaan masa lalu dengan dalang sebagai pendeta atau medium perantara dewa dan manusia. J. Kats (1923) menyatakan bahwa terdapat lima faktor terkait asal usul wayang dari Jawa, yaitu:

- 1) Wayang lahir tanpa bantuan dari bangsa Hindu (India) karena masalah istilah-istilah teknis yang digunakan dalam pertunjukan wayang jelas berasal dari Jawa.
- 2) Wayang merupakan suatu bentuk kebudayaan yang telah amat tua. Kurang lebih sebelum abad XI wayang di Jawa telah menjadi milik penduduk asli setempat.
- 3) Wayang erat hubungannya dengan ritual keagamaan karena dalam praktiknya wayang selalu menggunakan kemenyan, dilakukan hanya pada waktu malam hari yang diyakini merupakan waktu saat para arwah sedang mengelana, serta dipertunjukkan saat momen-momen penting seperti upacara *kaul* (menepati janji), mencegah bencana, dan sebagainya.
- 4) Wayang berkaitan dengan penyembahan terhadap nenek moyang.
- 5) Adanya tokoh Punakawan (empat pelayan Pandawa) yang memakai nama-nama dalam bahasa Jawa yaitu Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong. Bentuk dan fungsi tokoh Punakawan tersebut jauh berbeda dengan tokoh-tokoh pahlawan dari cerita-cerita India sehingga lebih tepat untuk menggambarkan nenek moyang asli suku bangsa Jawa.

Dengan demikian, asal usul wayang pada dasarnya memiliki akar yang kuat dalam kebudayaan dan sistem kepercayaan lokal masyarakat Jawa sejak ribuan tahun lalu yang keberadaannya dapat ditelusuri berdasarkan peninggalan-peninggalan dari prasasti kuno serta praktik-praktik ritual masa lampau.

c. Wayang Kulit



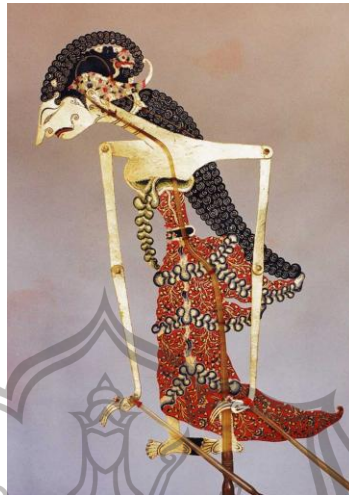
Gambar 2. 1 Wayang Kulit Punakawan Gagrak Surakarta Wayang Kulit
(Sumber: www.shutterstock.com)

Wayang kulit pada umumnya terbuat dari kulit kerbau atau lembu yang telah ditatah hingga berbentuk pipih dan menggambarkan karakter-karakter tertentu dalam dunia pewayangan. Salah satu jenis wayang kulit yang banyak dikenali dan masih banyak digunakan hingga saat ini yaitu Wayang Kulit Purwa.

Wayang Purwa yang berarti “pertama” mempunyai umur paling tua di antara wayang kulit jenis lainnya. Hal ini didasarkan pada prasasti di abad ke-11, yaitu dalam saga V syair ke-9 Kitab Kakawin Arjuna Wiwaha karya Empu Kanwa (1030) zaman pemerintahan Airlangga di Kerajaan Kediri yang menyebutkan: *“Hanonton ringgit manangis asekel muda hidepan, huwus wruh towin jan walulang inukir molah angucap”*. (Ada orang melihat wayang menangis, kagum, serta sedih hatinya. Walaupun sudah mengerti bahwa yang dilihat itu hanya kulit yang dipahat berbentuk orang, dapat bergerak, dan berbicara).

Wayang Kulit Purwa biasanya menggunakan cerita pokok (*babon*) yang bersumber dari Kitab Ramayana dan Mahabharata. Dua kitab tersebut pada dasarnya bernafaskan kebudayaan dan filsafat Hindu India, akan tetapi dalam perkembangannya telah diserap ke dalam kebudayaan Indonesia, khususnya Jawa. Wayang Kulit Purwa masih terbagi lagi menjadi beberapa jenis berdasarkan gaya atau gagaraknya, yaitu gagrak Surakarta, Ngayogyakarta, Banyumasan, Jawa Timuran, Kedu, Cirebon,

dan sebagainya. Masing-masing gagrak memiliki struktur pertunjukan yang berbeda satu sama lain. Sebagai contoh dalam pertunjukan wayang kulit Gagrak Surakarta memiliki adegan Limbukan (Cangik dan Limbuk) untuk penyebaran informasi selain adegan *gara-gara*. Sedangkan Gagrak Ngayogyakarta tidak mempunyai adegan limbukan tersebut.



Gambar 2. 2 Wayang Kulit Gagrak Surakarta Karakter Sinta
(Sumber: <https://www.pitoyo.com/>)



Gambar 2. 3 Wayang Kulit Gagrak Ngayogyakarta Karakter Hanoman
(Sumber: <https://aknyogya.ac.id/>)



Gambar 2. 4 Wayang Kulit Gagrak Banyumasan dengan Dalang Ki Citut Purbocarito
(Sumber: <https://www.spektakel.id/>)



Gambar 2. 5 Wayang Kulit Gagrak Jawa Timuran Karakter Batara Bayu
(Sumber: <https://www.pitoyo.com/>)



Gambar 2. 6 Wayang Kulit Gagrak Kedu Karakter Antareja
(Sumber: <https://www.pitoyo.com/>)



Gambar 2. 7 Wayang Kulit Gagrak Cirebon Karakter Abilawa
(Sumber: <https://www.pitoyo.com/>)

Wayang Kulit Purwa pada umumnya dibuat menggunakan bagian-bagian dari hewan kerbau atau lembu. Bagian kulit dan tulang belulang digunakan sebagai bahan untuk bonekanya. Adapun tanduk kerbau sebagai bahan untuk membuat cempurit (bilah tanduk kerbau yang digunakan untuk penguat dan penggerak wayang serta bagian bawahnya dipegang oleh dalang). Bilah penguat sebagai pegangan dalang dinamakan gapit, sedang bilah penggerak lengan dan tangan wayang disebut tuding.

Bentuk Wayang Kulit Purwa tidak menggambarkan manusia-manusia secara wajar karena yang digambarkan adalah watak dari tokoh dalam dunia pewayangan. Setiap boneka atau wayang melukiskan watak tertentu dalam keadaan batin tertentu. Oleh karena itu terdapat istilah penting bagi setiap bentuk pola wayang, yaitu *wandha*, yang merupakan ekspresi keadaan batin atau ungkapan watak. Setiap satu tokoh wayang kulit dapat memiliki lebih dari satu *wandha* yang melukiskan keadaan batin tertentu dalam diri tokoh tersebut.

d. Fungsi Wayang

Sebagai warisan budaya yang telah diakui UNESCO pada 7 November 2003 sebagai karya kebudayaan yang mengagumkan dalam bidang cerita narasi dan warisan yang indah dan sangat berharga (*masterpiece of oral and intangible heritage of humanity*), wayang memiliki fungsi hiburan sekaligus menyampaikan pesan-pesan, sarana

pendidikan, penerangan, dan informasi yang erat dengan masyarakat. Junaidi & Sukistono (2018) menjabarkan beberapa fungsi wayang di antaranya sebagai berikut:

1) Sebagai Media Upacara Ritual (Religi)

Wayang digunakan untuk pertunjukan ritual sebagai wahana beribadah seperti peringatan roh nenek moyang (*nyadran/nyewu*), pembersihan aura jahat (*ruwatan*), *rasulan* atau bersih desa, peringatan bulan sakral (*suran, sawalan, ruwahan*), dan sebagainya sebagaimana fungsi awal munculnya wayang itu sendiri.

2) Sebagai Media Hiburan (Rekreasi)

Sebagai hiburan, wayang dinyatakan dalam bentuk pertunjukan yang dapat ditonton beramai-ramai dalam rangka menghibur penonton seperti tasyakuran, hari ulang tahun, melaksanakan nazar, dan sebagainya.

3) Sebagai Media Pendidikan (Edukasi)

Wayang sebagai media edukasi disampaikan melalui pengetahuan dan keterampilan. Melalui pertunjukan dan kajian tentang wayang, nilai-nilai yang terkandung di dalamnya dapat dijadikan sebagai wahana pendidikan moral dan material.

4) Sebagai Media Informasi

Wayang dapat menjadi media informasi yang komunikatif di dalam masyarakat. Peranannya yaitu digunakan untuk memahami suatu tradisi, sebagai alat untuk mengadakan pendekatan kepada masyarakat, memberikan informasi tentang permasalahan kehidupan dan seluk-beluknya.

e. Karakteristik Visual Wayang Kulit

Tokoh dalam wayang kulit memiliki perbedaan antara yang satu dengan yang lain yang dapat dilihat dari bentuk fisik seperti model rambut, bentuk mata, hidung, mulut, dan sebagainya yang khas pada setiap tokoh sebagaimana dijabarkan dalam penjelasan berikut:

1) Rambut (*Rambutan*)

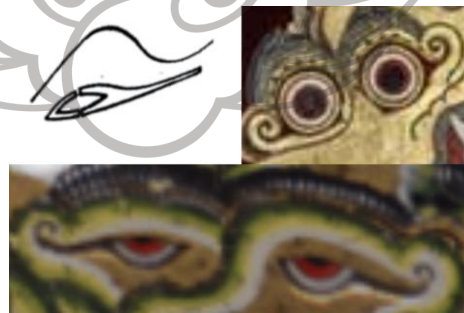
Beberapa contoh bentuk rambut pada wayang kulit di antaranya adalah rambut *gimbalan* yaitu rambut yang terurai acak-acakan (*rembyak-rembyak*), rambut *gelung keling* yaitu penataan rambut yang disanggul dengan bentuk melingkar seperti rumah siput, serta rambut *ukel udhal* yang rambut terurai panjang dan memakai *sangkon* (hiasan kepala).



Gambar 2. 8 Rambut Gimbalan, Rambut Gulung Keling, dan Rambut Ukel Udhal
(Sumber: <https://ki-demang.com/>)

2) Mata (*Mripatan*)

Bentuk mata pada wayang memiliki variasi yang berbeda sebagai contoh mata *gabahan* yang berbentuk menyerupai bulir padi (*gabah*), mata *plelengan* seperti mata melotot, serta mata *kolikan* yang bentuknya seperti mata burung kolik.



Gambar 2. 9 Mata Gabahan, Mata Plelengan, dan Mata Kolikan
(Sumber: <https://ki-demang.com/>)

3) Hidung (*Irung-Irungan*)

Hidung pada tokoh wayang beberapa di antaranya terbagi menjadi hidung *walimiring/sepang/ambangir* yaitu hidung mancung yang menyerupai pisau kecil, hidung *bentulan/dhempok* dengan bentuk

menyerupai buah soka yang berbentuk lebar dan pendek, serta hidung *ngungkal gerang/nyanthik palwa/pangotan gedhe*, yaitu hidung dengan bentuk seperti batu yang digunakan untuk mengasah sabit atau pisau.



Gambar 2. 10 Hidung Walimiring, Hidung Bentulan, dan Hidung Ngungkal Gerang
(Sumber: <https://ki-demang.com/>)

4) Mulut (*Cangkeman*)

Beberapa jenis bentuk mulut wayang contohnya adalah mulut *mingkem* yaitu mulut tertutup tetapi tampak sedikit gigi atasnya, serta *mulut gusen tepung/prengengesan/mengenges* yaitu bagian gusi dan gigi atas bawah terlihat semua termasuk gigi taring.



Gambar 2. 11 Cangkeman Mingkem dan Cangkeman Prengengesan
(Sumber: <https://ki-demang.com/>)

5) Gigi (*Untu*)

Contoh jenis gigi yang terlihat dalam beberapa karakter wayang adalah gigi *rangah* yang berbentuk runcing dan berukuran besar, serta gigi *ri pandhan* yang berbentuk runcing berukuran kecil.



Gambar 2. 12 Gigi Rangkah dan Gigi Ri Pandhan
(Sumber: <https://ki-demang.com/>)

6) Wajah (*Praupan*)

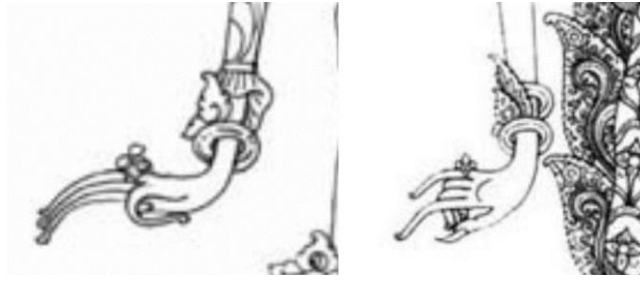
Wajah atau *praupan* wayang dibedakan menjadi beberapa macam berdasarkan bentuk dari karakter wayang itu sendiri, yaitu wajah *manungsa* yang seperti halnya manusia, wajah *raseksa* atau raksasa, wajah *kewan* (hewan/binatang), serta wajah campuran yang merupakan campuran dari berbagai macam makhluk (manusia-binatang).



Gambar 2. 13 Praupan Manungsa: Batari Sri, Praupan Raseksa: Bathara Kala,
Praupan Kewan: Garudeya, Praupan Campuran Kepala Manusia-Tubuh Hewan:
Antaboga
(Sumber: <https://ki-demang.com/>)

7) Tangan (*Tanganan*)

Beberapa macam bentuk tangan wayang contohnya adalah *tanganan nyempurit* dimana posisi tiga jari melengkung ke bawah, jari telunjuk melingkar, dan jari jempol luruh. Selain itu terdapat juga bentuk *tanganan cadhong/sekar malum/kithingan* dengan posisi sebagian jari ditekuk ke bagian dalam dan sebagian lainnya diluruskan.



Gambar 2. 14 Tanganan Nyempurit dan Tanganan Cadhong
(Sumber: <https://ki-demang.com/>)

8) Warna Tubuh (*Rupa Awak*)

Pewarnaan atau *sunggingan* dalam wayang kulit pada umumnya memiliki warna kuning emas atau biasa disebut dengan istilah *gempleng*. Namun, terdapat juga beberapa karakter lain yang memiliki warna tubuh hijau/*ijo/wilis*, ataupun warna campuran/*slewah* dimana keseluruhan tubuhnya mempunyai beberapa warna yang berbeda.



Gambar 2. 15 Rupa Awak Gempleng: Batari Sri, Rupa Awak Ijo: Antaboga, Rupa Awak Campuran: Garudeya
(Sumber: <https://wayangkita.sv.ugm.ac.id>)

9) Kaki (*Sikilan*)

Beberapa contoh *sikilan* wayang yaitu *sikilan* buta yang terdiri dari paha, lutut, betis, mata kaki, jari, telapak kaki, dan tumit. Sikilan garuda yang terdiri dari paha dan cakar, serta *sikilan* dewa/*pandhita* yang terdiri dari betis, mata kaki, jari, dan sepatu.



Gambar 2. 16 Sikilan Buta: Batara Kala, Sikilan Garuda: Garudeya, dan Sikilan Dewa: Batari Sri
(Sumber: <https://ki-demang.com/>)

3. Makhluk Mitologi dalam Wayang Kulit

Dalam wayang kulit, makhluk mitologi merujuk pada karakter-karakter yang bukan berasal dari golongan manusia biasa dan biasanya memiliki kekuatan-kekuatan gaib atau supranatural. Berdasarkan bentuk fisiknya, karakter mitologi yang terdapat dalam dunia pewayangan setidaknya dapat dibagi menjadi tiga jenis yaitu dewa dewi, raksasa, dan hewan fantasi. Beberapa contoh dari dari karakter tersebut adalah:

1) Batari Sri (Dewi Sri)



Sri (Dewi) - Solo - (ꦱꦿꦶꦤꦤꦶ)
Gambar 2. 17 Batari Sri
(Sumber: <https://ki-demang.com/>)

Batari Sri atau dikenal dengan Dewi Sri merupakan tokoh mitologi berwujud bidadari perempuan yang dipercaya sebagai dewi padi atau dewi kesuburan. Dalam lakon Sri Sedana, Dewi Sri mendapat tugas dari Batara Wisnu, suaminya, untuk mengajarkan cara bercocok tanam kepada manusia. Dalam misinya tersebut, ia menjelma menjadi putri raja Medangkamulan. Adapaun dalam lakon yang lain, yaitu lakon Sri Mulih, menceritakan tentang sirnanya segala jenis malapetaka di berbagai daerah berkat hadirnya Dewi Sri.

Bagi kalangan petani di masyarakat Jawa, figur Dewi Sri sering kali dikultuskan sebagai ilah, ruh, atau spirit yang begitu sakral. Para petani secara rutin menyelenggarakan tradisi yang ditujukan sebagai bentuk rasa syukur dan hormat kepada Dewi Sri. Salah satu tradisi tersebut yaitu tradisi *Wiwitan* yang dilakukan pada saat sebelum hingga memanen padi.

2) Batari Durga



Gambar 2. 18 Batari Durga
(Sumber: <https://ki-demang.com/>)

Batari Durga pada awalnya merupakan seorang dewi yang kemudian terkena kutukan dan berubah wujud menjadi sosok raksasa perempuan. Ia bertempat di Pasetren Gandamayit. Batari Durga menjadi 'sesembahan' bagi mereka yang memiliki segala sifat buruk dan suka mengambil jalan pintas. Dalam lakon cerita Sudamala, Hyang Pramoni atau Batari Durga suatu ketika pernah diminta Dewi Kunti, ibu Pandawa, untuk membinasakan Kalanjaya dan Kalantaka, dua raksasa musuh Pandawa. Durga meminta syarat yaitu salah satu putra Pandawa, Sadewa, harus meruwatnya dan menghapus kutukannya supaya kembali menjadi wujud aslinya. Setelah ruwatan tersebut berhasil, Batari Durga kembali ke kahyangan asalnya. Pasetren Gandamayit pun berubah menjadi taman sari yang penuh keindahan akibat mantra yang diucapkan Sadewa dalam ruwatan tersebut.

Pada tahun 1996 di Yogyakarta, lakon tersebut pernah ditampilkan dalam acara Ruwatan Sudamala yang dilatarbelakangi oleh wafatnya sepuluh tokoh seniman dalam kurun waktu kurang dari satu tahun. Ruwatan tersebut dilakukan dengan tujuan agar para seniman memperoleh keselamatan. Hingga kini, Ruwatan Sudamala digunakan sebagai salah satu cara manusia untuk melepaskan diri dari perasaan kurang baik, sikap berserah diri, ikhlas, dan sebagai sarana permohonan doa kepada Tuhan agar dijauhkan dari mara bahaya.

3) Batara Kala



Gambar 2. 19 Batara Kala
(Sumber: <https://ki-demang.com/>)

Batara Kala merupakan karakter mitologi yang termasuk ke dalam golongan raksasa dengan ciri fisik antara lain mata *plelengan*, hidung berbentuk haluan perahu, bermulut *ngablak* (terbuka), berjamang dengan garuda membelakang, bersongkok dewa, berambut terurai, berbulu di dada, dan berpakaian kerajaan raksasa.

Asal usul Batara Kala menurut versi S. Padmosoekotjo yaitu ia lahir di tengah samudra dengan wujud kobaran api menyala-nyala yang kemudian berubah menjadi raksasa besar bagaikan gunung. Batara Kala bertempat di hutan Krendawahana atau Setra Gandamayit dan senang memakan daging manusia. Meskipun begitu, ia dibatasi hanya boleh memakan manusia yang termasuk ke dalam jenis *sukerta*, salah satunya yaitu *ontang-anting* atau anak tunggal lelaki.

Dalam kehidupan masyarakat Jawa, lakon atau cerita Batara Kala sering digunakan dalam pertunjukan wayang kulit untuk kebutuhan acara ruwatan, yaitu sarana upacara pembebasan anak manusia dari ancaman kutukan Batara Kala agar tidak memakan orang-orang *sukerta* atau orang-orang yang dianggap kotor dan bernasib sial. Pertunjukan wayang untuk awara ruwatan tersebut biasanya menggunakan lakon Murwakala.

4) Naga Antaboga



Gambar 2. 20 Naga Antaboga Wujud Manusia dan Hewan
(Sumber: <https://wayangkita.sv.ugm.ac.id>)

Naga Antaboga pada dasarnya merupakan makhluk mitologi berwujud binatang berupa ular besar (naga). Dalam pewayangan, Naga Antaboga memiliki wujud berupa manusia dan akan berubah wujud menjadi naga ketika sedang marah. Wujud manusianya bercirikan memiliki mata kedondong, mempunyai hidung dan mulut yang lengkap, bermahkotakan topong, memiliki jamang dengan garuda kebelakang, berjenggot, serta mengenakan baju, selendang, dan sepatu. Sedangkan wujud naganya digambarkan memakai mahkota, memakai *badhong* berambut, dan mengenakan kalung emas.

Dikatakan bahwa Naga Antaboga merupakan raja dari semua jenis ular dan naga. Ia memiliki kekuatan dapat menghidupkan orang mati karena memiliki air suci Tirta Amerta. Karena sifatnya yang bijaksana dan suka menolong, Naga Antaboga kemudian diangkat menjadi dewa dengan sebutan Sang Hyang Antaboga dan bersemayam di bawah bumi lapis ketujuh atau disebut dengan Saptapratala.

Dalam masyarakat Jawa, naga dipandang sebagai makhluk yang memiliki kekuatan magis tertentu serta dikenal sebagai simbol kekuasaan dan keunggulan (Cahyanto, 2017). Sosok naga juga mewakili karakter seorang pemimpin yang baik, arif, dan bijaksana yang mampu menjadi teladan bagi para pemimpin lain baik di masa lalu, masa kini, ataupun masa depan yang akan datang.

5) Garudeya



Gambar 2.21 Garudeya
(Sumber: <https://wayang.wordpress.com>)

Garudeya merupakan sosok mitologi berupa karakter antropomorfik, yaitu perpaduan manusia dan burung raksasa. Ia terkenal sebagai kendaraan dari Dewa Wisnu. Cerita heroiknya adalah ketika ia berusaha untuk membebaskan ibunya, Dewi Winata, dari perbudakan yang dilakukan oleh Dewi Kadru dan para ular naga. Ia harus berkelana dan menghadapi berbagai rintangan untuk mencari air suci atau Tirta Amerta sebagai syarat untuk menebus ibunya. Setelah berhasil mengambil kembali ibunya, dikatakan bahwa Garudeya pulang ke surga.

Relasi cerita Garudeya pada kehidupan salah satunya adalah menjadi inspirasi bagi para pencetus lambang negara Indonesia untuk dijadikan simbol lambang negara Indonesia, yaitu Garuda Pancasila. Hal ini dikarenakan cerita yang dialami Garudeya mengingatkan akan sejarah bangsa Indonesia dalam usahanya membebaskan diri dari belenggu penjajahan bangsa barat.

B. Buku Ensiklopedia

1. Pengertian Ensiklopedia

Ensiklopedia berasal dari bahasa Yunani *egkyklios paideia* yang berarti lingkaran atau pengajaran yang lengkap dan sempurna. Ensiklopedia merupakan kumpulan berbagai tulisan yang menjelaskan suatu informasi secara komprehensif dan mudah dimengerti, yang penyusunannya berdasarkan abjad, kategori, atau volume terbitan (Hasanah, 2025).

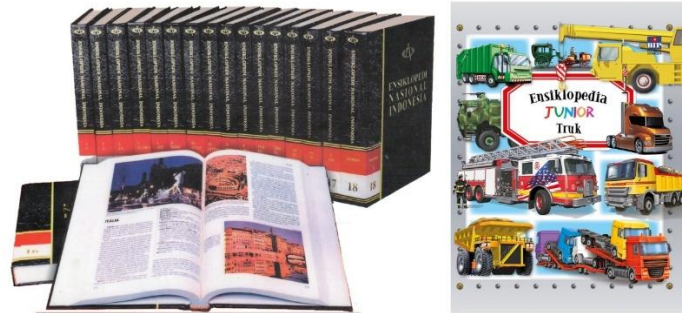
Informasi dalam ensiklopedia biasanya berupa pengetahuan dalam satu cabang ilmu pengetahuan tertentu yang dilengkapi dengan ilustrasi, foto, peta, maupun unsur media penunjang lainnya yang membantu pembaca memahami pengetahuan yang disajikan di dalamnya (Pradana & Masnuna, 2021). Budayawan Prancis, Denis Diderot (1713-1784) menyatakan bahwa tujuan diciptakannya ensiklopedia adalah untuk menghimpun berbagai macam pengetahuan yang tersebar di muka bumi, menyajikan gambaran besar pengetahuan tersebut pada orang yang hidup pada masanya, dan meneruskannya pada generasi mendatang.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa ensiklopedia merupakan karya referensi atau acuan lintas generasi tentang berbagai macam bidang ilmu pengetahuan yang disajikan dalam bentuk buku dengan urutan penyajiannya disusun menurut abjad dan bertujuan untuk memudahkan orang memahami suatu informasi tertentu secara komprehensif.

2. Jenis-Jenis Ensiklopedia

Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2019) membagi ensiklopedia secara garis besar menjadi dua macam yaitu ensiklopedia umum dan ensiklopedia khusus. Ensiklopedia umum adalah ensiklopedia yang cakupannya luas dan berisikan tentang informasi mengenai hal-hal, konsep dan kejadian-kejadian tertentu secara umum. Ensiklopedia umum sendiri dapat berbeda-beda lagi macamnya berdasarkan tujuan, keluasan, dan corak intensitas penyusunannya. Salah satu contoh ensiklopedia umum yaitu Ensiklopedia Nasional Indonesia. Sedangkan ensiklopedia khusus ditinjau dari sifatnya

merupakan ensiklopedia yang ruang lingkungnya dibatasi pada satu bidang tertentu saja. Sebagai contoh adalah bidang seni, senjata, sejarah, musik, astronomi, flora, dan topik-topik lain yang tingkat kedalamannya bergantung pada tujuan ensiklopedia tersebut diciptakan.



Gambar 2. 22 Contoh Ensiklopedia Umum dan Ensiklopedia Khusus
(Sumber: <https://cdn.gamedia.com/>)

Selain kedua ensiklopedia di atas, terdapat pembagian jenis-jenis ensiklopedia lainnya sebagai berikut, yaitu:

a. Ensiklopedia Berdasarkan Usia Pemakai

Berdasarkan umur pembacanya, ensiklopedia dikategorikan menjadi ensiklopedia untuk usia dewasa dan ensiklopedia untuk usia anak-anak. Ensiklopedia untuk usia dewasa informasinya disajikan secara lebih kompleks dengan cakupan yang luas menyesuaikan cara dan kemampuan berpikir orang dewasa. Contohnya Ensiklopedia Babad Tanah Jawi. Sedangkan ensiklopedia anak cara penyampaiannya lebih sederhana dan mudah dipahami dengan tambahan gambar-gambar yang menarik. Contohnya yaitu Ensiklopedia Balita Cerdas Dinosaurius.

b. Ensiklopedia Berdasarkan Output

Berdasarkan outputnya ensiklopedia dibagi menjadi ensiklopedia cetak yang berbentuk buku fisik dan dapat terdiri dari beberapa seri atau volume, serta ensiklopedia digital dalam bentuk CD, DVD, atau website dan aplikasi yang dapat diakses melalui perangkat elektronik.

3. Karakteristik Ensiklopedia

Wahdyah, Zaini, & Kapsul (2024) menjabarkan beberapa poin terkait karakteristik ensiklopedia sebagai sumber referensi, yaitu:

- a. materi yang disajikan memuat definisi yang diperjelas dengan adanya glosarium,
- b. penyajian materi diperkuat dengan adanya gambar, foto, atau ilustrasi yang bervariasi dan tata letaknya diatur sedemikian rupa,
- c. sub uraian materi diurutkan sesuai urutan alfabetis berdasarkan aturan yang telah ditetapkan,
- d. penyajian materi secara tematis berdasarkan kelompok tema tertentu dan dilengkapi dengan adanya indeks supaya lebih mudah dipelajari,
- e. memuat aneka fakta ilmu pengetahuan,
- f. terdapat ajakan berpikir kritis dalam materi yang disajikan,
- g. materi ditambahkan dengan adanya histori atau silsilah, dan
- h. petunjuk penggunaan ensiklopedia disajikan secara berurutan dan jelas.

Berdasarkan poin-poin di atas, ensiklopedia sebagai sumber informasi yang baik setidaknya harus bisa menyajikan informasi secara terstruktur dengan materi di dalamnya memuat definisi dan fakta ilmu pengetahuan yang dilengkapi dengan unsur pendukung seperti ilustrasi, indeks, dan glosarium untuk memudahkan pembaca dalam memahami isi buku ensiklopedia tersebut.

4. Elemen Ensiklopedia

Dalam perancangan ensiklopedia, secara garis besar terdapat dua elemen penting yang mempengaruhi jelas atau tidaknya sebuah informasi dalam ensiklopedia disajikan, yaitu aspek *content* dan *context*. *Content* merupakan isi atau narasi informasi yang akan disampaikan kepada pembaca, sedangkan *context* merupakan bagaimana mengemas atau menyajikan informasi dalam ensiklopedia tersebut secara menarik dan efektif.

Aspek *content* atau isi dalam ensiklopedia yang akan dirancang terbagi lagi menjadi tiga bagian pokok, yaitu:

- a. Bagian pendahuluan yang memuat judul dan subjudul ensiklopedia, kata pengantar atau penjelasan umum tentang tujuan dibuatnya buku, petunjuk penggunaan yang memberi instruksi terkait cara membaca dan mencari informasi, serta daftar isi.
- b. Bagian isi atau materi inti berisikan pembahasan mengenai objek yang meliputi deskripsi, cerita yang berkembang di masyarakat, serta simbol dan makna yang disertai dengan ilustrasi untuk memperjelas bahasan. Setiap topik bahasan diatur berdasarkan urutan kategori supaya lebih mudah untuk ditelusuri dan dipahami.
- c. Bagian penutup terdiri dari glosarium (daftar istilah-istilah penting yang dipakai dalam buku dengan penjelasan singkat), indeks (daftar istilah, topik, atau nama penting yang disusun urut abjad dan dilengkapi dengan nomor halaman), daftar pustaka, serta biografi atau tentang penulis.

C. Unsur Desain Komunikasi Visual dalam Ensiklopedia.

Dalam ranah Desain Komunikasi Visual (DKV), aspek *context* yang merupakan cara menyajikan informasi dalam ensiklopedia termasuk di dalamnya adalah unsur ilustrasi, tipografi, layout, dan warna yang keempat hal tersebut memiliki peran penting untuk mendukung penyampaian *content* secara lebih menarik.

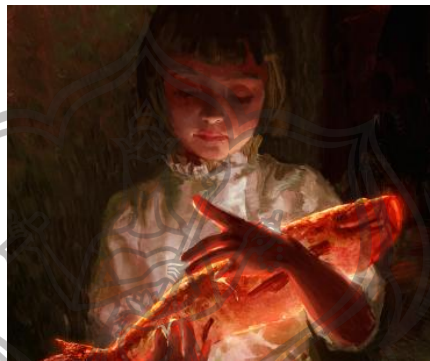
1. Ilustrasi

Menurut Soedarso, ilustrasi merupakan seni gambar yang diciptakan untuk memberikan penjelasan atau mengiringi suatu pengertian, umpamanya cerita pendek di majalah. Sedangkan Rohidi (dalam Prihatmoko, 2021) menjabarkan bahwa ilustrasi merupakan penggambaran sesuatu melalui elemen rupa untuk menerangkan, menjelaskan, atau memperindah sebuah teks supaya pembacanya dapat merasakan secara langsung melalui mata sendiri, sifat-sifat gerak, dan kesan dari cerita yang disajikan. Sehingga pada intinya ilustrasi merupakan gambar hasil visualisasi sebuah ide atau konsep yang bertujuan untuk memberi penerangan dan jika disandingkan dengan sebuah teks informasi dapat berfungsi sebagai penjelas teks tersebut secara lebih lengkap.

Kehadiran ilustrasi dalam sebuah buku dapat menjadi alat penarik perhatian yang mengundang minat baca dan memudahkan pembaca memahami serta mengingat suatu informasi melalui penggambaran adegan tertentu. Beberapa contoh jenis ilustrasi yang umum digunakan dalam sebuah buku dapat dibedakan menjadi:

a. Ilustrasi Realis

Ilustrasi realis merupakan ilustrasi yang dibuat semirip mungkin menyerupai keadaan di alam nyata apa adanya tanpa ada penambahan atau pengurangan. Objek yang diilustrasikan dapat berupa manusia, hewan, atau benda dengan menonjolkan bentuk dan pencahayaan yang natural.



Gambar 2. 23 Ilustrasi Realis Karya Hei Shan
(Sumber: www.artstation.com)

b. Ilustrasi Dekoratif

Ilustrasi dekoratif merupakan gambar dengan bentuk yang dapat ditingkatkan atau disederhanakan menyesuaikan gaya tertentu dan berperan sebagai penghias.



Gambar 2. 24 Ilustrasi Dekoratif Karya Rohan Dahotre
(Sumber: <https://id.pinterest.com/>)

c. Ilustrasi Kartun

Ilustrasi kartun bercirikan bentuk-bentuk yang lucu dan sering digunakan dalam buku anak-anak, komik, atau cerita bergambar.



Gambar 2. 25 Ilustrasi Kartun Karya Xuân Lan
(Sumber: <https://id.pinterest.com/>)

d. Ilustrasi Karikatur

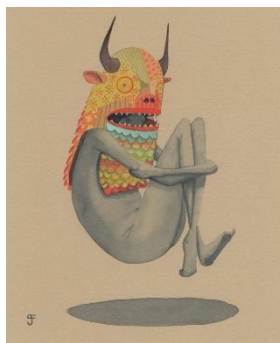
Ilustrasi karikatur digunakan sebagai media penyampai pesan satire dan kritik dengan ciri khas gambarnya yaitu proporsi tubuh yang tidak ideal khususnya kepala berukuran besar.



Gambar 2. 26 Ilustrasi Karikatur
(Sumber: <https://id.pinterest.com/>)

e. Ilustrasi Imajinatif (Khayalan)

Ilustrasi imajinatif merupakan ilustrasi yang berfokus untuk memvisualisasikan ide-ide abstrak dan imajiner serta biasanya sering digunakan dalam novel, mitos, atau cerita rakyat.



Gambar 2. 27 Ilustrasi Imajinatif Karya Graham Franciose
(Sumber: <https://id.pinterest.com/>)

2. Tipografi

Tipografi sering sekali dilihat sebagai sebuah seni mekanistik dalam memproduksi bentuk huruf secara visual (Cullen dalam Iswanto, 2023). Tipografi atau desain huruf merupakan seni atau ilmu memilih dan mengatur huruf, angka, serta simbol dalam suatu teks. Pemilihan tersebut dapat mencakup pemilihan jenis huruf yang tepat, besar kecilnya huruf, spasi baik antar baris maupun antar huruf, serta letak keseluruhan teks dalam ruang sehingga mudah dan nyaman dibaca. Jelas atau tidaknya pesan yang akan disampaikan melalui tipografi didasarkan pada tiga prinsip, yaitu prinsip *legibility* (kejelasan antar satu huruf dengan huruf lainnya), *readability* (keterbacaan teks), dan *visibility* (keterlihatan huruf untuk dibaca dari jarak tertentu).

Dalam lingkup tipografi, huruf dapat diklasifikasikan menjadi empat jenis berdasarkan anatominya, yaitu:

a. Huruf Serif

Huruf serif merupakan huruf yang memiliki tambahan garis kecil seperti mata pancing di bagian ujung-ujungnya. Contoh font yang termasuk kategori ini adalah Times New Roman, Baskerville, Palatino, dan lain-lain.



Gambar 2. 28 Huruf *Serif*
(Sumber: <https://id.pinterest.com/>)

b. Huruf Sans Serif

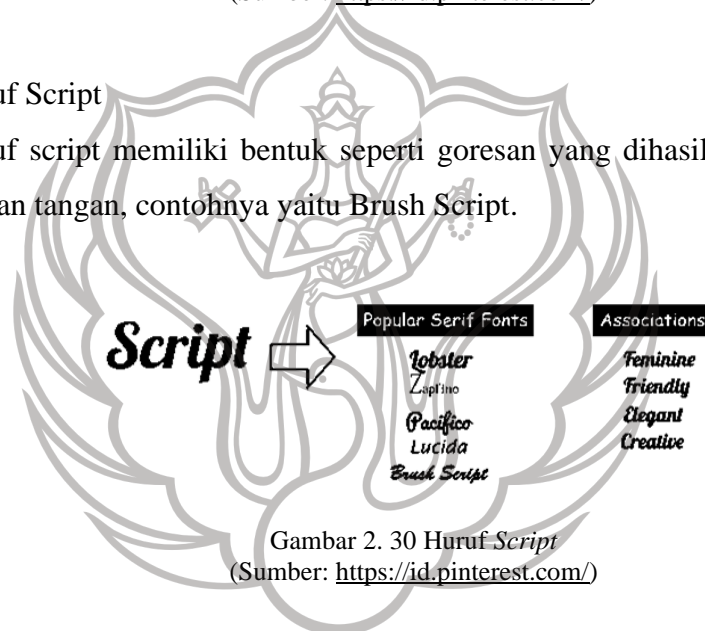
Merupakan huruf yang tidak memiliki kait atau garis kecil pada bagian ujungnya sehingga mempunyai tingkat keterbacaan yang cukup tinggi dan sering digunakan sebagai teks utama (*body text*). Contoh kategori huruf ini adalah Futura, Arial, dan Montserrat.



Gambar 2. 29 Huruf *Sans Serif*
(Sumber: <https://id.pinterest.com/>)

c. Huruf Script

Huruf script memiliki bentuk seperti goresan yang dihasilkan tinta dari tulisan tangan, contohnya yaitu Brush Script.



Gambar 2. 30 Huruf *Script*
(Sumber: <https://id.pinterest.com/>)

d. Huruf Dekoratif

Huruf decorative mencakup semua jenis huruf dengan ciri khas memiliki unsur hias atau ornamen, berbentuk tidak beraturan, ikal, dan sejenisnya. Contohnya, yaitu font Walt Disney dan Art Deco.



Gambar 2. 31 Huruf Dekoratif
(Sumber: <https://id.pinterest.com/>)

3. *Layout*

Layout atau komposisi merupakan pengaturan elemen-elemen desain pada suatu bidang atau media tertentu yang bertujuan untuk mendukung penyampaian konsep maupun pesan (Sholicha, 2020). Tata letak ruang atau bidang tersebut termasuk di dalamnya elemen-elemen seperti teks dan ilustrasi disusun sedemikian rupa menjadi satu kesatuan susunan yang terstruktur dan artistik. Terdapat beberapa prinsip yang menjadi dasar penyusunan *layout*, yaitu:

a. Proporsi (*Proportion*)

Proporsi merupakan prinsip *layout* yang tujuannya untuk mengatur ukuran area dan elemen visual dalam suatu komposisi dengan rasio tertentu seperti panjang-pendek, besar-kecil, serta luas-sempit.

b. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan adalah penyusunan elemen-elemen visual yang beragam dalam suatu komposisi supaya saling memiliki keterkaitan sehingga tampak menyatu dan memberikan kesan harmonis.

c. Irama (*Rhythm*)

Prinsip irama digunakan untuk mengatur elemen-elemen visual secara berulang (repetisi), teratur, dan terus-menerus yang memberi ilusi seolah terdapat gerakan.

d. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan merupakan pengaturan hubungan bobot (*weight*) elemen visual pada suatu komposisi dilihat dari poros tengah (Indrayana, 2020). Keseimbangan dapat berupa keseimbangan simetris yaitu elemen di kedua sisi poros tengah memiliki bobot yang sama, serta keseimbangan asimetris dimana elemen di kedua sisi poros tengah tidak sama.

e. Kontras (*Contrast*)

Kontras dalam komposisi mengacu pada perbedaan mencolok dan menonjol yang dapat dilihat dari penggunaan warna, ukuran, bentuk, serta sifat elemen yang mirip.

4. Warna

Warna merupakan sensasi visual yang terjadi ketika cahaya mengenai suatu benda kemudian cahaya tersebut dipantulkan atau diteruskan oleh benda yang dikenainya sehingga dapat ditangkap oleh penglihatan manusia (Subari, 2024). Sebuah warna dapat digunakan untuk mengkomunikasikan ide, emosi, manipulasi persepsi, menciptakan fokus atau atensi, menciptakan nuansa hingga harmonisasi sebagai pembeda antar objek. Warna dapat membedakan objek-objek atau bentuk tertentu berdasarkan ukuran dan nilai dari gelap terang warna itu sendiri. Terdapat tiga dimensi atau properti warna berdasarkan sistem warna *Prang System*, yaitu:

a. *Hue*

Hue merupakan corak yang tampak oleh indera penglihatan atau dengan kata lain adalah nama dari warna itu sendiri. Apapun yang tampak berwarna dan dapat dikenali namanya yaitu *hue*, contohnya warna merah, kuning, biru, dan lain-lain.



Gambar 2. 32 *Hue*
(Sumber: <https://id.pinterest.com/>)

b. *Value (Brightness)*

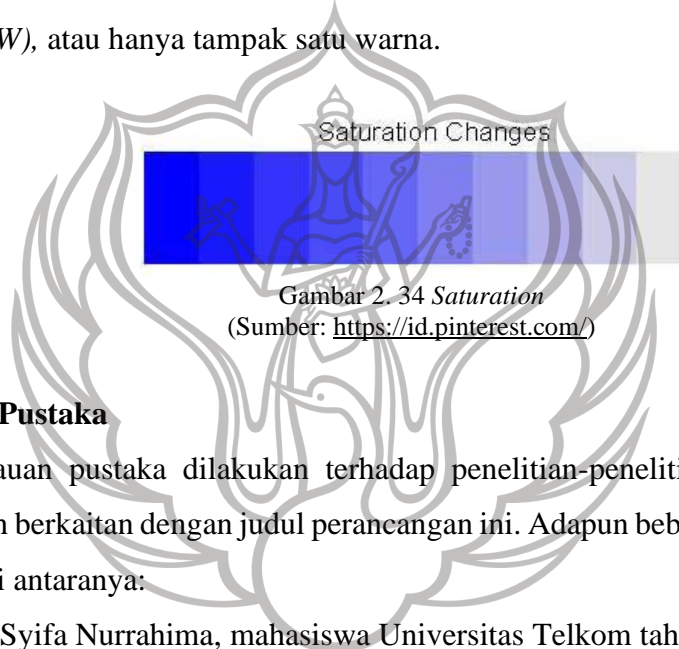
Value merupakan nilai relatif atau intensitas mengenai gelap-terang suatu warna yang dipengaruhi oleh sumber cahaya, bahan, organ indera, atau lingkungan. Sebagai contoh dalam cat, gelap terang dapat diciptakan dengan mencampurkan warna putih untuk hasil yang lebih terang atau warna hitam dengan hasil yang lebih gelap. Tingkat *value* yang berdekatan dapat membuat warna terlihat harmonis, sedangkan tingkat *value* berjauhan akan memberi kontras yang tajam.



Gambar 2. 33 Value
(Sumber: <https://id.pinterest.com/>)

c. *Saturation (Chroma)*

Saturasi dalam warna merupakan nilai relatif mengenai tingkat intensitas *hue* serta cemerlang atau suramnya sebuah warna seperti contohnya adalah warna akromatik yang tidak memiliki *hue* (hitam, putih, abu-abu), warna polykromatik yang memiliki banyak *hue*, serta warna monokromatik yang hanya terdapat satu *hue* saja seperti halnya warna sepia, *Black and White (B&W)*, atau hanya tampak satu warna.



Gambar 2. 34 Saturation
(Sumber: <https://id.pinterest.com/>)

D. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka dilakukan terhadap penelitian-penelitian sebelumnya yang masih berkaitan dengan judul perancangan ini. Adapun beberapa penelitian tersebut, di antaranya:

- a. Skripsi Syifa Nurrahima, mahasiswa Universitas Telkom tahun 2020 dengan judul Perancangan *Concept Art "The Little Witches Parahyangan"* Untuk Mengenalkan Tokoh-Tokoh Mitos di Jawa. Latar belakang permasalahan dari perancangan ini adalah generasi muda sebagai penerus bangsa kurang mengenal keberadaan mitos-mitos di Indonesia sebagai akibat pengaruh budaya asing. Untuk menanggapi permasalahan tersebut, perancangan dilakukan dengan membuat *concept art* karakter dan *environment* tokoh mitologi Nyi Roro Kidul, Dewi Sri, dan Banaspati dengan menggabungkan kisah petualangan penyihir sebagai upaya mengenalkan kembali budaya mitos kepada generasi muda Indonesia. Perbedaan dengan perancangan ini

yaitu terletak pada media yang digunakan serta isi yang disajikan. Perancangan Syifa Nurrahima berfokus pada eksplorasi karakter mitologi dan *environment*-nya pada media *concept art*, sedangkan perancangan ini berfokus pada pendalaman kisah beserta karakteristik visual karakter mitologi yang terdapat dalam wayang kulit pada media buku ensiklopedia.

- b. Penelitian oleh Ari Jallu Maula Ahmad tahun 2022 berjudul Perancangan *Game* “Jawa Tenggelam Sore Itu” Melalui Pendekatan Cerita Mitologi Jawa Dengan Teknik Visual *Pixel*. Perancangan ini dilakukan dengan membuat game *pixel art* yang mengadaptasi karakter mitologi dalam pewayangan Jawa yaitu Batara Kala, Batara Kamajaya, Buto Celeng dan Kethek Ireng dengan unsur cerita fiksi tanpa terikat dengan cerita resmi pewayangan tersebut. Tujuan perancangan ini adalah untuk mengenalkan kembali budaya Jawa melalui media interaktif yang dikemas dalam gaya visual pop modern ringan untuk menambah daya tarik, sehingga diharapkan dapat lebih diterima oleh target audiens dan khalayak luas. Perbedaan perancangan karya Ari Jallu Maula Ahmad dengan perancangan yang akan dilakukan yaitu terletak pada media dan cerita yang digunakan. Cerita pada perancangan Ari Jallu Maula Ahmad merupakan cerita fiksi yang telah digubah, sedangkan perancangan ini menggunakan cerita yang bersumber dari kitab utama atau *babon* tentang karakter mitologi wayang kulit dengan gaya bahasa yang disederhanakan.
- c. Penelitian berjudul Eksplorasi Mitos Nyi Roro Kidul dalam Rancangan *Typeface* oleh Khatlya Lafiusi Kusumah dan Ganis Resmisari tahun 2024. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh mitos Nyi Roro Kidul yang sangat dikenal dalam budaya Jawa dan memiliki nilai budaya yang kuat sehingga penting untuk dilestarikan dalam berbagai bentuk seni dan desain, salah satunya yaitu *typeface*. Melalui *typeface* yang dirancang untuk mencerminkan karakteristik Nyi Roro Kidul dengan mengedepankan aspek elegan dan mistis, perancangan ini bertujuan sebagai alat komunikasi visual, sarana edukasi dan pelestarian budaya lokal, serta memperkaya representasi budaya dalam dunia desain melalui kegunaannya yang dapat diaplikasikan dalam berbagai macam bentuk media. Perbedaan perancangan Katlya dan Ganis dengan perancangan yang akan dilakukan adalah pada media dan cakupan perancangan, di mana

penelitian tersebut berfokus pada pengembangan *typeface* menggunakan inspirasi dari satu tokoh mitologi, sedangkan perancangan ini menggunakan media buku ensiklopedia bergambar yang membahas lima makhluk mitologi wayang kulit.

Penelitian-penelitian di atas menunjukkan adanya upaya untuk memperkenalkan kembali tradisi dan mitologi lokal melalui media-media visual yang beragam. Meskipun begitu, cakupannya masih terbatas pada pemanfaatan karakter mitologi sebagai sumber inspirasi visual tanpa menggali narasi di baliknya secara utuh. Potensi cerita makhluk mitologi belum dimanfaatkan secara optimal sehingga perspektif tentang makhluk mitologi belum lengkap dan masih sepotong-potong.

Selain itu, penelitian-penelitian di atas juga menunjukkan bahwa perancangan buku ensiklopedia makhluk mitologi wayang kulit Pulau Jawa berbasis ilustrasi yang menghadirkan kumpulan makhluk-makhluk dari mitologi wayang kulit Pulau Jawa beserta kisah dan pesan dibaliknya, belum pernah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Celah inilah yang akan menjadi dasar perlunya perancangan baru berupa buku ensiklopedia bergambar yang mempunyai nilai-nilai kebaruan pada sajian isinya, yaitu berfokus pada kumpulan visual, kisah, serta simbol dan makna atau relasinya dengan kehidupan dari lima makhluk mitologi wayang kulit.

E. Analisis Data

Analisis data pada perancangan ini menggunakan analisis 5W1H yang dilakukan dengan menjawab enam pertanyaan dasar *what*, *who*, *why*, *when*, *where*, dan *how*) untuk memecahkan dan menjawab permasalahan.

1. What (Apa)

Permasalahan utama yang melatarbelakangi dilakukannya perancangan ini adalah makhluk mitologi dalam wayang kulit memiliki cerita dan nilai budaya hingga relasi yang erat dalam praktik kehidupan masyarakat. Sayangnya, pemahaman yang utuh terkait makna dan simbol akan hal tersebut perlahan mulai terkikis akibat pergeseran cara berpikir masyarakat yang lebih rasional, terutama di kalangan generasi muda. Terlebih lagi, media yang membawakan

tentang topik tersebut masih terbatas, minim visual, dan informasinya terpecah-pecah sehingga cukup membingungkan dan kurang dilirik oleh kaum muda.

2. *Who* (Siapa)

Target audiens yang menjadi sasaran dalam perancangan ini adalah generasi muda baik perempuan dan laki-laki dengan rentang usia 15-22 tahun yang tertarik pada makhluk mitologi, khususnya dalam dunia pewayangan. Dimana usia tersebut, remaja akhir-dewasa awal, merupakan usia untuk mulai membentuk jati diri dan identitas, termasuk identitas budaya.

3. *Why* (Mengapa)

Topik makhluk mitologi wayang diangkat dalam perancangan ini karena jika tidak diperkenalkan dan diberitahukan kembali kepada generasi muda, maka potensi makhluk mitologi tersebut untuk dilupakan semakin besar. Maka dari itu, diperlukan suatu media yang mampu mengemas dan menyajikan kembali informasi tersebut secara utuh dan menarik secara visual supaya pemahaman terhadap makhluk mitologi menjadi lebih lengkap.

4. *When* (Kapan)

Perancangan dilakukan pada masa periode pelaksanaan penelitian, yaitu tahun 2026.

5. *Where* (Di mana)

Perancangan akan diterapkan pada media cetak buku ensiklopedia bergambar sebagai media utama, serta tambahan media pendukung berupa poster, merchandise, dan lain-lain untuk menarik perhatian dan memberi tahu tentang keberadaan buku tersebut.

6. *How* (Bagaimana)

Buku ensiklopedia ini akan dirancang dengan memberikan sajian informasi tentang makhluk-makhluk mitologi dalam pewayangan Jawa yang dilengkapi dengan ilustrasi sebagai unsur penjelas supaya lebih komunikatif, mudah dimengerti, dan tidak cepat bosan. Hal ini dilakukan dengan menyesuaikan preferensi target audiens yang cenderung lebih dekat dengan media visual.

F. Kesimpulan dan Usulan Pemecahan Masalah

Berdasarkan analisis uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa makhluk mitologi dalam pewayangan memiliki cerita-cerita dan filosofi di sebaliknya yang berperan penting dalam kehidupan masyarakat. Cerita-cerita tersebut hadir, berkembang, dan secara tidak langsung mempengaruhi pemikiran dan berbagai praktik budaya yang hidup dalam masyarakat khususnya pada masyarakat suku Jawa, sebagaimana halnya ritual-ritual seperti ruwatan dan sebagainya yang merupakan bentuk perwujudan dari mitos tersebut.

Namun seiring berjalannya zaman dan pola pikir masyarakat generasi sekarang yang lebih rasional dan lebih kritis terutama terhadap tradisi seperti mitos sehingga menimbulkan rasa percaya dan tidak percaya, pemahaman akan mitos itu sendiri mengalami penurunan. Ditambah dengan media informasi tentang mitos dalam dunia pewayangan yang masih terbatas dan cenderung kurang menarik karena minim visual dikhawatirkan dapat memperburuk minat generasi muda untuk mengenal dan memahami mitos, sehingga mitologi wayang kulit berpotensi dipandang hanya sebagai cerita fiktif semata.

Sebagai upaya pemecahan masalah tersebut, dirancanglah sebuah buku ensiklopedia bergambar bertemakan makhluk mitologi wayang kulit berisikan lima karakter mitologi yang terdiri dari dewa dewi, raksasa, dan hewan fantasi. Setiap entri karakter disajikan informasi mengenai deskripsi makhluk, cerita yang berkembang di masyarakat, serta simbol dan makna (relasinya dengan kehidupan) dilengkapi dengan visual ilustrasi. Perancangan buku ensiklopedia makhluk mitologi wayang kulit ini merupakan salah satu upaya untuk memberikan informasi dan mengenalkan kembali warisan mitos kepada generasi muda secara lebih utuh.

BAB III

KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Kreatif

1. Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif dalam perancangan ini adalah untuk membuat buku ensiklopedia bergambar dengan tema makhluk mitologi wayang kulit di Pulau Jawa yang berfokus pada visual, cerita yang berkembang di masyarakat, serta simbol dan makna tiap-tiap karakter mitologi. Dengan adanya buku ensiklopedia ini diharapkan dapat memberikan informasi dan mengenalkan kembali warisan mitos pada generasi muda secara lebih utuh.

2. Strategi Kreatif

a. Target Audiens

Target audiens perancangan ini dikelompokkan berdasarkan aspek demografis, geografis, psikografis, dan *behavior* sebagai berikut:

- 1) Demografis : perempuan dan laki-laki berusia 15-22 tahun yang termasuk dalam golongan pelajar dan mahasiswa.
- 2) Geografis : berasal dan bertempat tinggal di daerah yang memiliki kedekatan dengan budaya dan mitos wayang kulit.
- 3) Psikografis : memiliki ketertarikan dan rasa ingin tahu terhadap cerita-cerita mitos dalam pewayangan serta menyukai media visual yang informatif.
- 4) *Behavior* : memiliki kebiasaan mengkonsumsi media informasi yang disajikan secara ringkas, dominan visual atau ilustrasi, serta cepat bosan dengan media-media yang sifatnya tekstual.

b. Format, Ukuran, dan Jenis

Buku ensiklopedia bergambar dirancang dalam bentuk media cetak dengan ukuran 27 x 25 cm. Halaman isi disajikan secara *double page*

spread, yaitu ilustrasi digambar saling menyatu melintasi dua halaman. Ensiklopedia ini termasuk ke dalam jenis ensiklopedia khusus yang ruang lingkungannya terbatas hanya pada satu bidang tertentu, dalam hal ini adalah makhluk mitologi wayang kulit Pulau Jawa.

c. Tema dan Isi

Tema yang akan diangkat dalam perancangan buku ensiklopedia ini adalah pengenalan kembali warisan budaya mitologi dalam pewayangan kepada generasi muda menggunakan media visual yang lebih relevan, salah satunya yaitu buku ensiklopedia bergambar. Sedangkan isi dari ensiklopedia mencakup karakter-karakter mitologi dalam wayang kulit yang terdiri dari wujud dewa dewi, raksasa, dan hewan fantasi sekaligus cerita-cerita yang melekat pada makhluk tersebut serta relasinya dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.

d. Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan untuk menceritakan mitos wayang dalam ensiklopedia ini adalah berjenis naratif informatif (*ekspositoris*). Tujuan teks naratif informatif yaitu untuk memberikan informasi secara lebih jelas tentang suatu peristiwa atau kejadian, sebagaimana kisah-kisah mitologi. Melalui gaya bahasa ini, cerita mitologi dapat disampaikan dengan lebih mudah dipahami.

e. Model Ilustrasi

Model ilustrasi yang digunakan dalam perancangan ensiklopedia ini merupakan ilustrasi kartun tanpa garis outline (*lineless illustration*) dan merupakan penyederhanaan (stilasi) dari detail bentuk wayang kulit tanpa menghilangkan ciri khas aslinya supaya lebih mudah untuk dikenali. Jenis ilustrasi ini dipilih karena lebih fleksibel pada saat proses eksekusi desainnya (dapat dibuat lebih lucu, menyeramkan, dan sebagainya) serta lebih ekspresif sehingga karakter mitologi dapat disajikan dengan lebih ringan dan dekat dengan generasi muda.

f. Warna

Warna yang akan digunakan merupakan kombinasi kontras warna komplementer seperti warna merah-kuning-oranye dengan warna berlawanan yaitu hijau hingga kebiruan untuk menciptakan suasana yang lebih hidup dan mudah untuk membedakan antara objek dengan background berdasarkan pengelompokan atau pembagian warnanya pada ilustrasi. Kombinasi warna-warna tersebut secara keseluruhan akan terlihat seimbang dan tidak terlalu ramai (*overwhelmed*) saat dipandang.

g. Teknik Visualisasi

Buku ensiklopedia ini akan dibuat secara digital menggunakan perangkat laptop serta software berupa Clip Studio Paint untuk membuat sketsa, *coloring*, hingga final ilustrasi. Sedangkan untuk penambahan teks dan layout secara keseluruhan akan menggunakan software Adobe Photoshop untuk memudahkan pengaturan *bleed* (area potong) dan margin supaya lebih presisi sebelum dicetak menjadi buku fisik.

B. Program Kreatif

1. Judul Ensiklopedia

Judul dari buku ensiklopedia ini adalah “Ensiklopedia MakhluK Mitologi Wayang Kulit” dengan keterangan sub judul yaitu “Rupa, Kisah, dan Makna”. Pemilihan judul tersebut ditulis secara informatif dan apa adanya tanpa menggunakan istilah-istilah yang bersifat kiasan dikarenakan untuk memudahkan pembaca dalam mengenali topik utama yang dibahas dan mempermudah proses pencarian atau identifikasi buku mengingat buku ensiklopedia termasuk ke dalam buku referensi. Sedangkan sub judul “Rupa, Kisah, dan Makna” disusun sebagai penjelasan lebih lanjut dari judul dengan tujuan supaya pembaca mendapatkan gambaran besar isi dan poin-poin yang dibahas dalam buku ensiklopedia tersebut.

2. Data Teknis

Buku ensiklopedia makhluk mitologi wayang kulit memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- a. Format : ensiklopedia cetak bergambar
- b. Ukuran : 27 x 25 cm
- c. Sampul : *art paper* 120 g laminasi *doff* pada karton tebal
- d. Kertas isi : *matte paper* 150 g
- e. Finishing : jilid buku hardcover
- f. Warna : *full color*
- g. Halaman : 70 halaman
- h. Cetak : digital printing
- i. Tahun terbit : 2026

3. Sistematika Penulisan

Penulisan buku ensiklopedia mengikuti susunan yang sudah ditentukan sebelumnya, yaitu:

- a. Sampul depan yang memuat judul dan sub judul serta sampul belakang yang berisi sinopsis buku.
- b. Kata Pengantar
Kata pengantar berisikan penjelasan singkat tentang latar belakang topik, tujuan dibuatnya buku, serta harapan penulis terhadap karya yang dihasilkan.
- c. Instruksi
Instruksi berisi petunjuk penggunaan dan cara membaca informasi dalam ensiklopedia.
- d. Daftar Isi
Daftar isi menyajikan susunan isi buku secara urut yang disertai dengan nomor halaman.
- e. Pembahasan
Bagian pembahasan berisikan informasi tentang makhluk mitologi dalam wayang kulit seperti deskripsi tiap entri karakter, cerita yang berkembang di masyarakat, serta simbol dan makna (relasinya dengan kehidupan).

f. Glosarium

Glosarium merupakan daftar istilah-istilah penting yang dipakai dalam buku yang diikuti dengan penjelasan singkat dari istilah tersebut.

g. Indeks

Indeks merupakan daftar istilah, topik, atau nama penting yang disusun secara urut abjad tanpa tambahan penjelasan dengan tambahan nomor halaman

h. Daftar Pustaka

Daftar pustaka berisi kumpulan sumber acuan seperti buku, jurnal, artikel, atau *website* yang digunakan sebagai referensi penulisan ensiklopedia.

i. Profil Penyusun

Profil penyusun berisikan informasi singkat tentang penyusun buku seperti identitas, latar belakang, dan sebagainya.

4. Elemen Tipografi

Buku ensiklopedia secara keseluruhan menggunakan dua jenis font yaitu font dekoratif dan *sans serif* dengan penjabaran sebagai berikut:

a. Judul

Judul pada sampul depan buku ensiklopedia menggunakan tipografi berjenis *script* dengan elemen dekoratif, tepatnya yaitu Junigarden Swash berukuran *57 point* yang memiliki karakteristik penggayaan bentuk melengkung panjang pada pangkal huruf-huruf tertentu seperti pada huruf g, q, t, dan y. Font ini juga memiliki bentuk garis yang tebal dan pada huruf besarnya terdapat sentuhan dekoratif yang meliuk-liuk sehingga cocok digunakan sebagai teks pada judul. Selain itu, font Junigarden Swash juga dipilih karena bentuknya yang dapat mewakili kesan yang tidak kaku dan terdapat sentuhan ornamental tetapi masih tetap terbaca dengan jelas.

Junigarden Swash

The quick brown fox
jumps over the lazy dog

Gambar 3. 1 Font Junigarden Swash Oleh Måns Grebäck
(Sumber: <https://www.dafont.com/>)

b. Sub Judul

Sub judul khusus pada sampul depan buku ensiklopedia menggunakan font Plus Jakarta Sans dengan ukuran 14 *point*. Font Plus Jakarta Sans termasuk dalam huruf berjenis *sans serif* yang mudah dibaca. Sedangkan untuk sub judul pada masing-masing bab atau entri karakter mitologi kembali menggunakan font Junigarden Swash dengan ukuran 55 *point* dengan tujuan sebagai pembeda dan penanda perpindahan antar entri karakter makhluk mitologi dalam buku.

c. Body Copy

Teks isi dalam buku ensiklopedia secara keseluruhan termasuk nomor halaman menggunakan huruf Plus Jakarta Sans berukuran 12 *point*. Pemilihan huruf tersebut mempertimbangkan aspek kenyamanan dan kemudahan yang tinggi untuk dibaca karena karakteristik bentuk hurufnya yang simpel, bersih, dan rapi sehingga tidak membuat mata cepat lelah.

Plus Jakarta Sans

The quick brown fox
jumps over the lazy dog

0123456789

Gambar 3. 2 Font Plus Jakarta Sans Oleh Gumpita Rahayu, Studio Desain Tokotype
(Sumber: <https://befonts.com/plus-jakarta-sans-font-family.html>)

5. Elemen Visual: Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan secara keseluruhan merupakan ilustrasi tanpa garis outline (*lineless illustration*). Ilustrasi ini lebih menonjolkan kepada bentuk, warna, dan efek pencahayaan seperti bayangan (*shading*) dan sorot cahaya (*highlight*) untuk memberikan dimensi dan memisahkan antara satu bentuk dengan bentuk yang lain. Ilustrasi semacam ini terlihat lebih *playful* dan tidak terlihat kaku. Selain itu terdapat juga tambahan tekstur yang dihasilkan dari *brush* untuk membuat efek material fisik seperti cat kering supaya ilustrasi terlihat lebih hidup.



Gambar 3. 3 Ilustrasi Tanpa Outline Dengan Brush Bertekstur
(Sumber: <https://id.pinterest.com/>)

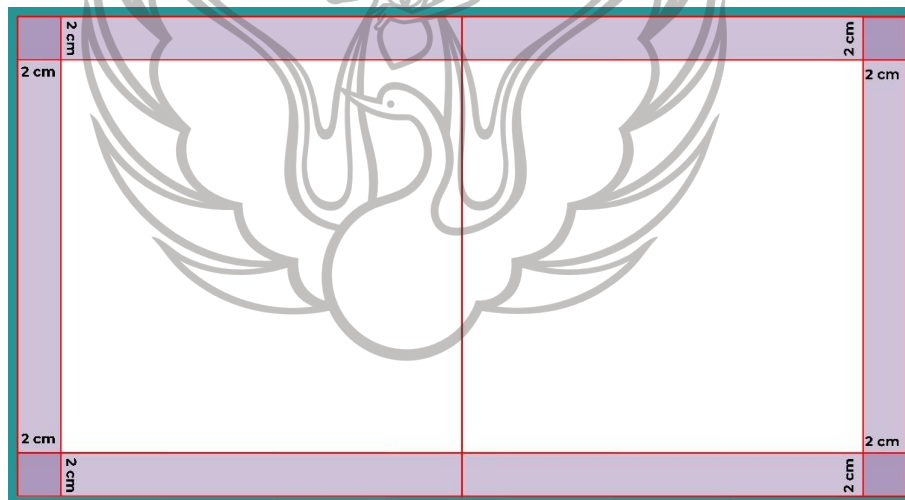
Sedangkan untuk penggambaran ciri fisik wayang merupakan bentuk penyederhanaan (*stilasi*) dari detail bentuk wayang kulit tanpa menghilangkan ciri khas aslinya supaya lebih mudah untuk diingat. Ornamen-ornamen yang terdapat dalam wayang seperti pada bagian hiasan kepala, baju, hingga kain bawahan digambar dengan memilah detail yang dirasa paling kuat dan menonjol secara visual. Sedangkan detail lain yang tidak terlalu terlihat atau terlalu kecil dan rumit dapat dikesampingkan.



Gambar 3. 4 Ilustrasi Wayang Karya Ophan Albana
(Sumber: <https://id.pinterest.com/>)

6. Invisible Element: Margin dan *Bleed*

Margin atau jarak tepi dari sisi kiri, kanan, atas, dan bawah halaman masing-masing diatur dengan jarak 2 cm dengan penataan elemen teks dan elemen visual berada tidak melebihi garis margin supaya terlihat rapi. Sedangkan untuk *bleed* atau area tambahan di luar garis potong berukuran 0,5 cm di setiap sisi kiri, kanan, atas, dan bawah supaya tidak meninggalkan area putih kertas saat proses pencetakan buku.



Gambar 3. 5 Margin (Area Berwarna Ungu) dan Bleed (Area Berwarna Hijau)
(Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)

7. Warna

Warna yang digunakan untuk keseluruhan buku ensiklopedia merupakan warna komplementer, yaitu kombinasi warna dalam *color wheel* yang berseberangan tetapi tetap harmonis. Penerapan warna akan dilakukan dengan memilih satu warna dominan untuk ilustrasi yang akan ditonjolkan,

serta warna komplementernya sebagai aksen supaya terlihat seimbang. Pemilihan warna ini juga karena disesuaikan dengan jenis ilustrasi yang digunakan, yaitu ilustrasi yang sifatnya *playful* agar terlihat padu. Warna-warna tersebut seperti warna merah, oranye, kuning, biru, dan hijau dengan kombinasi sebagai berikut:



Gambar 3. 6 Kombinasi Kontras Warna Komplementer
(Sumber: <https://id.pinterest.com/>)

8. Strategi Media

Strategi media dalam perancangan ini terdiri dari media utama dan media pendukung sebagai berikut:

a. Media Utama

Media utama yaitu buku ensiklopedia bergambar dalam bentuk cetak ukuran 27 x 25 cm jilid *hardcover* dengan kertas isi *matte paper* 150 gsm. Sebagai buku referensi, ensiklopedia mempertimbangkan aspek kenyamanan untuk dibaca dan dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama.

b. Media Pendukung

Media pendukung digunakan untuk kebutuhan pameran dan promosi untuk menarik perhatian serta memberi tahu tentang keberadaan media utama buku ensiklopedia kepada khalayak luas. Beberapa media pendukung tersebut adalah:

1) Poster

Poster berisi informasi singkat buku ensiklopedia dan ilustrasi utama dari buku yang digunakan sebagai media promosi utama untuk menarik

perhatian pembaca. Poster dicetak dengan kertas *art paper* 150 gsm berukuran A3 (29,7 x 42 cm) agar dapat terbaca dalam jarak tertentu.

2) Katalog

Katalog berupa informasi dan gambaran umum mengenai buku ensiklopedia termasuk deskripsi buku, gambar karakter mitologi, dan ilustrasi yang dicetak menggunakan kertas *art paper* 150 gsm dengan ukuran A4 (29,7 x 21 cm) agar praktis dibawa.

3) Pembatas Buku (*Bookmark*)

Bookmark merupakan media pendukung dan merchandise fungsional yang dapat digunakan pada saat membaca buku dengan ilustrasi karakter mitologi wayang. *Bookmark* dicetak menggunakan *ivory* 260 gsm dan berukuran sekitar 4 x 12 cm.

4) *Flash Card*

Flash card terdiri dari ilustrasi tiap-tiap karakter mitologi di bagian depan dan informasi singkat tentang karakter tersebut di bagian belakang yang dapat digunakan untuk mengenalkan karakter mitologi secara lebih cepat. *Flash card* dicetak menggunakan *ivory* 310 gsm ukuran 7 x 12 cm.

5) Sticker

Sticker dapat digunakan sebagai media promosi serta untuk kebutuhan estetika yang ilustrasinya berupa karakter-karakter mitologi dengan ukuran bervariasi sekitar 3-5 cm dan dicetak menggunakan bahan *vinyl laminai glossy* supaya tahan air dan tidak mudah mengelupas.

6) *Postcard*

Gambar dalam *postcard* mengambil ilustrasi dari buku ensiklopedia yang terdiri dari lima macam ilustrasi yang berbeda. *Postcard* dicetak menggunakan bahan *linen paper* berukuran 10 x 14,8 cm.

7) GSM (*Graphic Standard Manual*)

GSM berisi latar belakang perancangan, rumusan, tujuan, manfaat, konsep kreatif, hingga hasil perancangan yang dicetak jilid buku spiral berukuran A4 dua muka.

C. Struktur Isi Buku (*Storyline*)

Secara garis besar, struktur buku ensiklopedia dibagi menjadi tiga bagian utama yaitu pendahuluan, isi, dan penutup sebagaimana dijabarkan dalam tabel di bawah:

1. Pendahuluan

Tabel 3. 1 Struktur Pendahuluan Ensiklopedia

Cover Depan
<ul style="list-style-type: none">Teks: Ensiklopedia Makhluk Mitologi Wayang Kulit Rupa, Kisah, dan Makna di Balik Karakter Mitologi
Halaman ii: Judul
<ul style="list-style-type: none">Teks: Ensiklopedia Makhluk Mitologi Wayang Kulit Rupa, Kisah, dan Makna di Balik Karakter Mitologi
Halaman iii: Kata Pengantar
<ul style="list-style-type: none">Teks: Kata Pengantar Puji syukur atas ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nya, buku ensiklopedia ini dapat diselesaikan dengan baik. Buku judul menghadirkan pengetahuan mengenai tokoh-tokoh dalam wayang kulit, khususnya yang berhubungan dengan makhluk mitologi, termasuk rupa, kisah, serta simbol dan makna yang terkandung di dalamnya. Ensiklopedia ini tidak hanya bertujuan untuk memberikan informasi, tetapi juga sebagai sarana edukasi budaya yang diharapkan dapat membantu pembaca, khususnya generasi muda, dalam mengenal lebih dalam karakter mitologi wayang kulit. Melalui penyajian yang disertai ilustrasi, diharapkan pembaca dapat memperoleh gambaran yang lebih jelas serta menarik mengenai setiap karakter yang dibahas. Sangat disadari bahwa penyusunan buku ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan di masa yang akan datang. Semoga buku ini dapat memberikan manfaat dan menjadi salah satu langkah kecil dalam usaha melestarikan budaya. Akhir kata, disampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu proses penyusunan buku ini dari awal hingga akhir. Selamat membaca! Yogyakarta, April 2026 Penulis
Halaman iv: Petunjuk Penggunaan
<ul style="list-style-type: none">Teks: Ensiklopedia ini disusun untuk membantu pembaca memahami makhluk mitologi dalam dunia pewayangan Jawa secara sistematis dan mudah dipahami. Oleh karena itu, agar dapat digunakan secara

<p>optimal, perhatikan beberapa petunjuk berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Struktur Isi Buku ini dibagi ke dalam tiga bab utama yang dikelompokkan berdasarkan kategori wujud fisik makhluk mitologi: Dewi, Raksasa, dan Hewan Mitologis. 2. Struktur Entri Setiap bab atau kategori, yaitu Dewa-Dewi, Raksasa, dan Hewan Mitologis, memuat beberapa entri karakter. Setiap entri karakter berisi pembahasan yang terdiri dari deskripsi karakter, cerita yang berkembang dalam masyarakat, serta simbol dan makna atau relasinya dengan kehidupan. 3. Glosarium Pada bagian akhir buku, terdapat glosarium yang berisi istilah-istilah dan nama tokoh penting beserta penjelasannya. 4. Indeks Indeks disusun secara alfabetis dan memuat kata kunci beserta nomor halaman. Indeks dapat digunakan untuk mencari topik, tokoh, atau istilah tertentu dengan cepat. 5. Keterkaitan Antar Entri Beberapa istilah atau tokoh memiliki keterkaitan dengan bagian lain dalam buku. Pembaca dapat menelusuri entri terkait untuk mendapat pemahaman yang lebih lengkap.
<p>Halaman v: Daftar Isi</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Teks: <ul style="list-style-type: none"> ii Halaman Judul iii Kata Pengantar iv Petunjuk Penggunaan v Daftar Isi 6 Kategori Dewi 7 Batari Sri 19 Batari Durga 30 Kategori Raksasa 31 Batara Kala 44 Kategori Hewan Mitologis 45 Naga Antaboga 55 Garudeya 65 Glosarium 68 Indeks 69 Daftar Pustaka 70 Tentang Penulis

2. Isi

Tabel 3. 2 Struktur Isi Ensiklopedia

<p>Halaman 6: Kategori Dewa-Dewi</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Teks:

Kategori Dewa-Dewi (Batari Sri dan Batari Durga)
Halaman 7-8: Batari Sri
<ul style="list-style-type: none"> • Teks: Batari sri Sering dikenal dengan sebutan Dewi Sri, Dewi Padi, atau Dewi Kesuburan yang menjadi lambang kemakmuran hasil bumi. Karakteristik visual Dalam pewayangan, sosok Dewi Sri digambarkan memiliki wajah yang tenang dan anggun serta berkulit kuning cerah. Matanya merupakan mata gabahan yang berbentuk seperti bulir padi atau gabah dengan sorot teduh berpadukan dengan hidung mancung dan ramping atau dikenal dengan istilah hidung walimiring. Rambutnya berbentuk ukel udhal dengan bagian bawah terurai panjang sedangkan bagian atas disanggul serta mengenakan mahkota emas. Pada bagian telinga mengenakan sunting waderan, yaitu perhiasan atau anting-anting yang berbentuk seperti ikan wader. Busana yang dikenakan terdiri dari kemben, kain jarik, selop, serta selendang panjang yang disampirkan pada bahu. Secara keseluruhan, figur mitologi Dewi Sri tidak hanya terlihat cantik dari luar, tetapi juga memiliki sifat-sifat feminim keibuan dan penuh cinta kasih.
Halaman 9-10
<ul style="list-style-type: none"> • Teks: Cerita yang berkembang di masyarakat Batari Sri merupakan putri dari Prabu Sri Mahapunggung, raja yang bertahta di negeri Purwacarita. Adiknya yang begitu disayang bernama Sadana. Suatu ketika, Sadana diminta menikah oleh ayahnya. Akan tetapi Sadana menolak dengan alasan belum bersedia menikah sebelum kakaknya mendapatkan jodoh. Mendengar hal tersebut, ayahnya menjadi murka dan mengusir Sadana dari kerajaan. Keesokan harinya, mengetahui bahwa Sadana telah pergi, Dewi Sri begitu khawatir dan memutuskan untuk mencari adiknya sendirian. Tanpa disadari, perjalanannya diikuti oleh seorang raksasa yang mengincarnya. Sepanjang perjalanan mencari Sadana, Dewi Sri bertemu dengan banyak orang dan selalu memberikan petunjuk yang berkaitan dengan tata cara hidup yang baik. Tiba di sebuah desa, ia memberi nasihat kepada sepasang suami istri bernama Buyut Soma dan Ken Swami bahwa untuk menenangkan pikiran, perlu dilakukan semadi dengan perlengkapannya berupa kinang ayu, kembang boreh, cermin, dan setinggi. Selain itu, ia juga berpesan bahwa seseorang harus rajin membersihkan rumah dan membakar setinggi, bangun pagi sebelum ayam berkokok, jika hendak makan sebaiknya menunggu nasi yang panas hingga menjadi dingin terlebih dahulu, serta mencuci piring dengan bersih dan menyimpannya dengan baik setelah selesai makan.
Halaman 11-12
<ul style="list-style-type: none"> • Teks: Di desa selanjutnya, Dewi Sri bertemu dengan Biyung Samba. Ia

<p>memberitahu tentang masakan yang dapat menyegarkan tubuh, yaitu nasi golong, pecel ayam dan jangan menir. Nasi golong dapat dibuat dengan mengepal-ngepal nasi sebesar buah maja. Pecel ayam dibuat dengan memanggang ayam lalu bumbu dengan kencur. Adapun jangan menir yaitu bayam yang direbus, dibumbui bawang merah, gula, dan garam. Ia juga berpesan pada Biyung Samba untuk menyimpan beras di tempat yang terkena sinar matahari supaya terbebas dari tikus serta tidak menakar beras pada malam hari supaya tidak cepat berkurang</p> <p>Beberapa waktu, bertemulah Dewi Sri dengan Buyut Warahas dan Ken Pitengan yang sedang kebingungan karena padi dan beras yang mereka simpan di lumbung rusak parah diserang hama bubuk merah. Menurut Dewi Sri, hal itu disebabkan karena nama Ken Pitengan sama dengan nama Ratu Bubukbang, ratu hama bubuk merah sehingga saat ia dipanggil suaminya untuk ke lumbung, maka ratu hama dan anak cucunya ikut datang pula ke lumbung. Dewi Sri menyuruh Ken Pitengen untuk berganti nama. Selanjutnya ia juga berpesan bahwa saat hendak naik ke lumbung sebaiknya membersihkan badan terlebih dahulu dan membakar kemenyan. Lalu saat membongkar padi maka haru menyediakan sesaji berupa sirih ayu, pisang agung, dan kembang harum.</p>
<p>Halaman 13-14</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Teks: Singkat cerita, saat Dewi Sri sedang mencuci kaki di sebuah sendang, tiba-tiba seekor burung menyambarnya dan dibawa terbang ke angkasa. Namun burung tersebut diserang oleh burung lainnya yang menyebabkan Dewi Sri jatuh terjun bebas ke bumi dan meninggal seketika itu juga. Kematian Dewi Sri menimbulkan keributan di bumi. Angin topan, hujan deras, dan halilintar bagaikan dicurahkan dari langit. Tak lama kemudian datanglah Sang Hyang Narada, penasehat para dewa, diiringi para bidadari di tempat jasad Batari Sri berada. Ia menyiram jasad tersebut dengan Tirta Amerta atau air kehidupan yang membuat Dewi Sri hidup kembali. Setelah hidup kembali, Dewi Sri kemudian dibawa ke negeri Medangagung untuk dipertemukan dengan adiknya. Akhirnya bertemulah Dewi Sri dengan adiknya, Sadana. Raksasa yang semula mengejanya pada akhirnya juga terluka sehingga Dewi Sri berhasil selamat.
<p>Halaman 15-16</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Teks: Demikianlah cerita Dewi Sri dalam lakon Sri Sadana. Sedikit variasi lain dari lakon ini adalah Sadana yang dikutuk menjadi ular karena menolak untuk menikah, raksasa yang mengejar Dewi Sri dikutuk oleh Dewi Sri sendiri menjadi babi hutan (Kala Srenggi), hingga Dewi Sri yang putus asa karena kejaran babi hutan yang tak kunjung berhenti meminta pertolongan pada Batara Guru. Batara Guru mencabut nyawa Dewi Sri yang kemudian menyatu dengan tanah dan tumbuhlah padi dari dalam tanah tersebut. Mengetahui bahwa padi merupakan

perwujudan dari Dewi Sri, Kala Srenggi terus merusaknya. Tetapi Sadana yang telah menjelma menjadi ular senantiasa melindungi padi dengan membunuh babi hutan tersebut.

Menurut versi lain yaitu mitologi Jawa dalam serat Tantu Panggelaran, menceritakan Dewi Sri bersama suaminya, Batara Wisnu, menjelma menjadi manusia dan membangun kerajaan Medang Gana. Mereka dikaruniai lima orang anak. Suatu hari, kelima putranya membunuh burung kesayangan ibunya. Tembolok burung tersebut mengeluarkan empat macam biji-bijian berwarna kuning, hitam, putih, dan merah. Biji berwarna kuning menjadi kunyit, sedangkan biji lainnya tumbuh menjadi padi. Sedangkan dalam lakon yang lain, yaitu lakon Sri Mulih, menceritakan tentang sirnanya segala jenis malapetaka seperti pageblug dan kelaparan di berbagai daerah berkat hadirnya Dewi Sri

Halaman 17-18

- Teks:

Dalam kepercayaan masyarakat Jawa, Batari Sri merupakan Dewi Padi yang umum disebut sebagai Mbok Sri. Sosoknya menyimbolkan kemakmuran, kehidupan, kesuburan, hingga keberkahan bagi semua makhluk di bumi. Petuah-petuhannya mengajarkan banyak pengalaman yang berkaitan dengan kehidupan termasuk dalam hal pangan. Petuah-petuah tersebut hingga kini masih dilakukan oleh sebagian masyarakat terutama kalangan petani suku Jawa yang mempercayainya. Beberapa di antaranya yaitu tidak menakar atau membersihkan beras pada malam hari supaya tidak cepat habis karena kondisi gelap, menghabiskan makanan tanpa sisa, bangun pagi sebelum ayam berkokok supaya memiliki lebih banyak waktu untuk beraktivitas, menaruh sesaji di lumbung tempat penyimpanan padi dan beras, membakar kemenyan pada malam-malam tertentu, dan sebagainya. Hal-hal tersebut pada dasarnya merupakan pesan bagi manusia untuk bekerja keras, berhati-hati menjalani kehidupan, serta tidak melupakan kebutuhan spiritual untuk memohon berkah dari Tuhan Yang Maha Kuasa.

Selain itu, ritual selamat sebelum mulai menanam padi (tradisi Wiwitan) hingga upacara bersih desa setelah panen raya juga masih sering dilakukan sebagai perlambang harapan berkah kesuburan dan perwujudan rasa syukur kepada Dewi Sri. Tradisi yang masih dilakukan di beberapa daerah seperti Jawa Tengah, Jawa Timur, hingga Yogyakarta tersebut biasanya dilakukan dengan membuat persembahan makanan hasil panen lengkap dengan sesajinya. Selanjutnya, dipergelarkan pertunjukan wayang kulit berlakon Sri Sadana, Sri Mulih, atau lakon lain yang masih berhubungan dengan Dewi Sri. Tradisi tersebut merupakan bentuk ekspresi dan kepercayaan masyarakat terhadap berkah Dewi Sri, bahwa keberhasilan panen bukanlah hasil kerja keras mereka semata, tetapi juga hasil perlindungan Dewi Sri yang menjaga keseimbangan alam. Maka, tidak heran jika melihat para petani sangat berhati-hati dalam memperlakukan tanaman padi mereka, mulai dari cara menanam, merawat, memanen, mengupasnya menjadi beras, menyimpannya,

hingga cara memasak dan memakannya, semua dilakukan segenap hati.
Halaman 19-20: Batari Durga
<ul style="list-style-type: none"> • Teks: Batari Durga Sebutan lainnya adalah Batari Uma. Sosok dewi yang dikutuk menjadi raksasa tetapi pada akhirnya mendapatkan upacara penyucian untuk melepaskan kutukan tersebut. Karakteristik Visual Sebelum terkena kutukan, Batari Durga merupakan sosok dewi yang anggun, berparas cantik, lemah lembut, bijaksana, serta memiliki rasa setia yang tinggi dan bernama Batari Uma. Layaknya dewi pada umumnya, matanya teduh dengan bentuk seperti biji padi, hidungnya mancung, bertubuh ramping, jari-jarinya lentik, memiliki rambut panjang yang dibiarkan terurai, serta memakai mahkota besar yang menutupi kepalanya. Setelah terkena kutukan, Batari Durga berubah menjadi raksasa berbadan gempal dengan mata besar merah menyala (mata plelengan). Ia mempunyai mulut prengesan yang memperlihatkan gusi, gigi atas, gigi bawah, serta gigi taring yang runcing dan berukuran besar. Hidungnya lebar dan pendek menyerupai buah soka (hidung bentulan dhempok). Rambutnya gelung keling yang disanggul menyerupai rumah siput dengan hiasan garuda menghadap belakang.
Halaman 21-22
<ul style="list-style-type: none"> • Teks: Terdapat dua versi cerita tentang bagaimana Batari Uma dikutuk menjadi raksasa. Versi pertama bermula saat Batari Uma dan Batara Guru sedang berjalan-jalan mengendarai Lembu Andini di angkasa. Terbawa suasana, Batara Guru tiba-tiba memiliki hasrat yang tidak pantas terhadap istrinya. Batari Uma menolak demi menjaga kehormatan dan kewibawaan mereka sebagai dewa dewi, terlebih mereka sedang mengendarai hewan suci. Batara Guru merasa tersindir dan menyumpahi Batari Uma, “wujudmu tan prabeda kaya buta,” (wujudmu tidak ada bedanya dengan raksasa). Akibat kutukan tersebut, Batari Uma berubah menjadi raksasa. Versi lainnya yaitu saat Batari Uma mendapat perintah dari suaminya yang berpura-pura sakit untuk mencari susu sapi di bumi. Susu tersebut harus berasal dari sapi betina yang sedang digembalakan oleh seorang pemuda. Tiba di bumi, bertemulah Batari Uma dengan orang yang dimaksud. Pemuda tersebut hanya mau memberikan susu sapinya dengan syarat Batari Uma harus memberikan tubuhnya. Batari Uma yang khawatir akan keadaan suaminya menyetujui permintaan tersebut. Setelah mendapatkan susu sapi, ia kembali ke kahyangan tanpa mengetahui bahwa pemuda itu merupakan jelmaan dari suaminya yang tengah menguji kesetiannya. Batari Uma menceritakan dengan jujur bagaimana ia mendapatkan susu sapi. Batara Guru yang sudah mengetahui hal tersebut tetap murka dan mengutuk istrinya menjadi raksasa.

Halaman 23-24
<ul style="list-style-type: none"> • Teks: Semenjak mendapatkan kutukan tersebut, Batari Uma berubah wujud menjadi sosok raksasa mengerikan bernama Batari Durga. Wataknya berubah menjadi sangat jahat, bengis, garang, dan kejam. Durga sendiri memiliki arti “yang tak terjangkau” atau “tak terkalahkan”. Ia ditempatkan terisolasi di Pasetran Gandamayit, kuburan paling mengerikan seantero bumi. Ia diberi kekuasaan untuk memerintah para jin, iblis, banaspati, genderuwo, wewe, jrangkong, dhemit, dan makhluk berperangai buruk lainnya. Batari Durga juga terkenal menjadi “sesembahan” atau sesuatu yang disembah oleh mereka yang memiliki sifat suka mengambil jalan pintas dalam mencapai sesuatu.
Halaman 25-26
<ul style="list-style-type: none"> • Teks: Ruwatan Batari Durga 12 tahun kemudian sejak dikutuk menjadi raksasa, Batari Durga didatangi oleh Dewi Kunti, ibu Pandawa. Ia dimintai tolong untuk membinasakan Kalanjaya dan Kalantaka, raksasa musuh Pandawa dalam Perang Baratayuda. Batari Durga menyanggupi permintaan tersebut dengan syarat berupa “anak kambing berbulu merah”, yang tak lain ialah Sadewa, anggota Pandawa yang termuda. Mengetahui bahwa putranya harus dijadikan tumbal, Dewi Kunti keberatan dan meninggalkan Pasetran Gandamayit. Batari Durga segera memerintahkan Kalika, abadinya, untuk merasuki Dewi Kunti dan pergi ke Amarta. Dewi Kunti yang dirasuki Kalika memaksa Sadewa mengikuti keinginannya dan membawanya ke Pasetran Gandamayit. Sesampainya di Gandamayit, Sadewa diserahkan kepada Batari Durga, sedangkan Dewi Kunti pulang ke Amarta dengan lunglai karena Kalika telah meninggalkan tubuhnya. Tubuh Sadewa diikat pada pohon randu alas. Semua hantu penunggu keluar dari sarangnya untuk menakut-nakuti Sadewa. Batari Durga langsung mengutarakan permintaannya, yaitu Sadewa harus meruwatnya supaya dapat kembali ke wujud aslinya. Sayangnya Sadewa menolak karena merasa tidak mempunyai kemampuan melakukan ruwatan. Tiba-tiba, seberkas cahaya yang merupakan sosok Batara Guru memasuki tubuh Sadewa yang kemudian bersedia untuk meruwat Batari Durga. Sadewa mulai membaca mantra ruwatan. Batari Durga merasakan getaran yang begitu dahsyat merasuk ke dalam jiwanya. Perlahan-lahan, wujud raksasanya berubah menjadi sosok yang cantik jelita seperti sediakala. Ruwatan yang dilakukan Sadewa berhasil. Para abdi Batari Durga pun kembali menjadi bidadara dan bidadari. Pasetran Gandamayit juga berubah menjadi taman yang begitu indah.
Halaman 27-28
<ul style="list-style-type: none"> • Teks: Demikianlah Lakon Durga Ruwat atau Sudamala yang bersumber dari kidung Sudamala, karya yang diciptakan dan beredar di masyarakat yang diperkirakan berasal dari zaman sesudah Majapahit di bagian

<p>timur pulau Jawa. Batari Durga dalam kehidupan masyarakat Jawa menjadi perlambang dualitas antara becik (baik) dan ala (jahat) yang tidak dapat dipisahkan. Setiap makhluk pada dasarnya memiliki dua sisi yang saling bertentangan satu sama lain, baik dan buruk, lembut dan keras, patuh dan penolakan, dan seterusnya. Dalam kisah di atas, Batari Uma merupakan gambaran sisi baiknya, sedangkan Batari Durga mewakili sisi negatif seperti amarah dan kekejaman. Ia menjadi sosok yang ditakuti tetapi di sisi lain kekuatannya dipuja bagi para pengikutnya.</p> <p>Batari Durga sebagai penguasa Pasetran Gandamayit juga menjadi simbol kekuatan roh jahat yang harus dihormati agar tidak mendatangkan ancaman dan keburukan. Dalam praktik sehari-hari masyarakat Jawa, penghormatan terhadap Batari Durga sering diwujudkan dalam bentuk ritual tolak bala atau ruwatan sebagai upaya untuk menyucikan diri dari energi negatif. Ruwatan yang dilakukan biasanya menggunakan Lakon Durga Ruwat seperti yang sudah dijabarkan sebelumnya. Ruwatan tersebut dilakukan pada momen penting dalam kehidupan manusia seperti peringatan hari lahir atau pun suatu keadaan yang dianggap genting dan dikhawatirkan dapat mengundang marabahaya, di antaranya yaitu kecelakaan, bencana alam, penyakit, kematian, dan lain-lain. Ruwatan dapat menjadi sarana penebusan dosa dan pembersihan diri yang mengisyaratkan bahwa setiap orang yang pernah melakukan hal buruk tetap memiliki kesempatan untuk disucikan sebagaimana Batari Durga yang dapat kembali ke wujud aslinya.</p>
<p>Halaman 29</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Teks: Pada tahun 1996 di Yogyakarta, pernah diadakan ruwatan masal Sudamala karena terdapat bencana yang menimpa para seniman, yaitu wafatnya sepuluh tokoh seniman dalam waktu kurang dari satu tahun. Ruwatan tersebut didalangi oleh Ki Timbul Hadiprayitno Cenno Manggala dan diikuti oleh 200 seniman. Dengan melakukan ruwatan tersebut, diharapkan para seniman dapat kembali berkarya dengan baik. Kategori Raksasa Batara kala
<p>Halaman 30: Kategori Raksasa</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Teks: Kategori Raksasa (Batara Kala)
<p>Halaman 31-32: Batara Kala</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Teks: Batara Kala Kala memiliki arti waktu atau kematian. Sosok raksasa menyeramkan penguasa waktu dan penyebab gerhana bulan yang sering memangsa manusia bernasib sial. Batara Kala merupakan makhluk mitologi golongan raksasa dengan ciri fisik antara lain mempunyai mata plelengan, yaitu mata melotot

dan membelalak berkobar-kobar dengan hidung besar yang berbentuk seperti batu pengasah pisau (hidung ngungkal gerang). Gigi-giginya sangat tajam dan mempunyai taring berukuran besar. Rambut gimbalnya terurai memanjang acak-acakan. Ia mengenakan mahkota uncit dengan jamang atau hiasan kepala berupa garuda yang menghadap ke belakang. Adapun busana yang dikenakan berupa celana dan kain bawahan dengan hiasan menjuntai-juntai. Dengan begitu, sosoknya terlihat begitu besar, menyeramkan, ganas, mengancam, dan seolah selalu mengintai tingkah laku manusia.

Halaman 33-34

- Teks:
Kala memiliki arti ‘waktu’, ‘ketika’, atau ‘saat’. Sehingga Batara Kala merupakan Dewa Waktu atau Penguasa Waktu. Diberi nama Kala karena lahirnya di dunia tepat pada saat senjakala. Batara Kala lahir di tengah samudera, berwujud api menyala sampai ke angkasa. Air samudera pun mendidih dan menimbulkan bencana bagi makhluk hidup di dalamnya. Huru-hara di tengah samudera menggemparkan para dewa di kahyangan. Sehingga para dewa berusaha memusnahkan kobaran api dengan melepaskan anak panah secara bersamaan tepat pada asal api berada. Namun, api yang tertimbun panah justru bertambah besar dan berubah wujud menjadi bayi raksasa. Bayi raksasa tersebut pergi kahyangan dan bertanya-tanya siapa ayahnya. Batara Guru mengakui bahwa ia merupakan ayahnya. Ternyata kobaran api tersebut berasal dari benih Batara Guru yang jatuh ke samudera. Selanjutnya dipotonglah ari-ari bayi raksasa tersebut menggunakan keris pusaka. Sang bayi seketika berubah menjadi raksasa besar dan diberi nama Batara Kala. Ia diberi kekuasaan di Alam Marcapada (bumi) untuk merajai semua makhluk jahat di Pulau Jawa. Batara guru juga berpesan pada Batara Kala bahwa ia hanya boleh makan saat tepat tengah hari. Karena salah paham, Batara Kala sempat menelan matahari hingga dunia menjadi gelap, lalu memuntahkannya kembali. Selanjutnya, Batara Guru menjelaskan tentang kriteria manusia yang boleh menjadi mangsanya, yaitu manusia sukerta (manusia bernasib sial) dan penganyam-anyam (jatah harapan) supaya tidak menyebabkan kekacauan yang lebih besar di muka bumi. Batara Guru lalu memberikan badama (parang) sebagai alat untuk menghabisi mangsa Batara Kala sebelum dimakan.

Halaman 35-36

- Teks:
13 jenis manusia sukerta tersebut adalah: Ontang-anting (anak tunggal laki-laki), anting-unting (anak tunggal perempuan), uger-uger lawang (dua anak lelaki), kembang sepasang (dua anak perempuan), gedhangedhini (dua anak, lelaki dan perempuan, lebih tua lelaki), gedhingedhana (dua anak, lelaki dan perempuan, lebih tua perempuan), pandhawa (lima anak lelaki), pandhawa ngayomi (lima anak perempuan), pandhawa madangake (lima anak, empat lelaki satu perempuan), pandhawa apil-apil (lima anak, empat perempuan satu lelaki), bathang angucap (orang berjalan sendirian saat tengah hari,

<p>tidak berdendang, dan tidak makan sirih), jisim lumaku (dua orang berjalan saat tengah hari, tidak berdendang, dan tidak makan sirih), serta ontang-anting lumunting tunggaking aren (anak tunggal yang diantara dua alisnya terdapat titik putih sedangkan mukanya pucat pasi).</p> <p>Sedangkan untuk jatah pengayam-ayam terdiri dari 2 orang yang disebut tiba-sampir (bayi lahir saat di desanya sedang ada pertunjukan wayang kulit dan tidak diserahkan pada dalang. Apabila bayi diserahkan pada dalang, maka ia menjadi saudara Batara Kala). Kriteria kedua yaitu mancah atau orang yang menghalangi Batara Kala dalam mencari makan orang yang menjadi jatahnya. Karena masih khawatir terhadap keganasan Batara Kala, Batara Guru mengutus Batara Wisnu (Dewa Penjaga Kesejahteraan Manusia) yang menyamar menjadi dalang bernama Ki Kandha Buwana untuk mengawasi tingkah laku Batara Kala di bumi. Ia bertugas meruwat orang-orang sukerta dan pengayam-ayam agar terbebas dari ancaman Batara Kala.</p>
<p>Halaman 37-38</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Teks: <p>Saat turun ke bumi, Batara Kala bertemu dengan Jaka Jatusmati. Mengetahui bahwa Jatusmati merupakan anak tunggal yang termasuk dalam orang sukerta, Batara Kala pun berniat akan memakannya. Jatusmati segera lari dari kejaran Batara Kala. Di tengah jalan, Batara Kala terjatuh karena kakinya terjatuh batang waluh. Ia pun mengutuk orang yang menanam waluh di jalan dan lanjut mengejar Jatusmati. Jaka Jatusmati terus berlari masuk ke rumah yang telah berdiri tetapi belum kokoh tiang penopangnya. Tanpa sengaja kakinya membentur tiang rumah yang membuat rumah belum beratap tersebut roboh. Berkat hal itu, Jatusmati bebas dari tangkapan Batara Kala. Batara Kala pun mengutuk orang yang mendirikan rumah tetapi tidak segera dikuatkan dengan tiang penyangga dan atap. Jatusmati lalu masuk ke dapur orang yang sedang menanak nasi. Batara Kala mengejarnya. Jatusmati berlarian mengelilingi tungku tempat menanak nasi. Kejar-kejaran, kaki Batara Kala menabrak dandang yang membuat kakinya tersiram air panas dari dandang tersebut. Batara Kala lari kesakitan mengejar Jatusmati sambil mengutuk orang yang menanak nasi dan merobohkan dandang penanak nasi. Batara Kala terus mengutuk siapa pun yang menghalangi dirinya mendapatkan Jatusmati.</p>
<p>Halaman 39-40</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Teks: <p>Hingga sampailah Jatusmati di tengah pertunjukan wayang yang dilakukan oleh Ki Kandha Buwana dan bersembunyi di tengah-tengah penabuh gamelan. Batara Kala yang mengejarnya tidak berani masuk area wayangan. Melihat hal tersebut, Ki Kandha Bawana menghentikan pertunjukannya. Tetapi Batara Kala meminta Ki Kandha terus melanjutkan pagelaran wayangnya. Ki Kandha bersedia meneruskan mewayang jika diberi badama parang yang dibawa Batara</p>

<p>Kala. Batara Kala memberikan parangnya dengan syarat apabila pertunjukan selesai maka Ki Kandha harus mengembalikan parang tersebut.</p> <p>Ki Kandha melanjutkan mewayang. Jaka Jatusmati diam-diam keluar dari area pewayangan, tetapi naas ia berhasil ditangkap Batara Kala. Jatusmati dibawa menemui Ki Kandha Bawana untuk meminta kembali parangnya. Ki Kanda mau mengembalikan parang tersebut jika ditukar dengan Jatusmati. Batara Kala pun terpaksa menukar Jatusmati dengan parang. Merasa kesal, karena Jatusmati tidak berhasil ia dapatkan, Batara Kala menantang Ki Kandha Bawana tentang siapa yang lebih tua di antara mereka. Ki Kandha segera membaca kidung riwayat hidup Batara Kala termasuk semua rahasia mulai dari proses kelahirannya yang tidak wajar serta kelemahan Batara Kala yang terdapat di bagian dahi, dada, dan punggungnya (Rajah Kala Cakra). Mendengar hal itu, Batara Kala mengaku kalah dan bersedia menjadi anak Ki Kandha Bawana. Sesuai permintaan Ki Kandha, Batara Kala tinggal di Krendawahana dan berjanji untuk menjaga keselamatan manusia-manusia yang telah diangkat Ki Kandha Bawana sebagai anak cucunya.</p>
<p>Halaman 41</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Teks: Selain itu, dalam praktik ritual dan upacara, cerita Batara Kala sering digunakan dalam pertunjukan wayang kulit untuk kebutuhan acara Ruwatan Murwakala, yaitu sarana upacara pembebasan anak manusia dari ancaman kutukan Batara Kala agar tidak memakan orang-orang <i>sukerta</i> atau orang-orang yang dianggap kotor dan bernasib sial. Manusia yang termasuk dalam golongan <i>sukerta</i> seperti pada ketentuan cerita sebelumnya, harus menjalani prosesi ruwatan. Prosesi tersebut dilakukan dengan mempersembahkan sesaji, sungkeman orang <i>sukerta</i> pada orang tuanya, kirab memasuki tempat ruwatan, pagelaran wayang kulit sekaligus pembacaan doa atau kidung, memotong rambut para <i>sukerta</i> oleh Ki Dalang, serta siraman. Dengan demikian, anak-anak atau manusia yang termasuk golongan <i>sukerta</i> telah diangkat menjadi anak Ki Dalang (secara simbolis) dan terbebas dari segala petaka ancaman Batara Kala. • Ilustrasi:
<p>Halaman 41-42</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Teks: kehidupan masyarakat, khususnya masyarakat Jawa. Dalam pandangan Jawa, terdapat empat waktu yang dipercaya merupakan waktu berkeliarannya Batara Kala untuk mencari mangsa. Keempat waktu tersebut adalah: gagating raina (saat terbit fajar) yang ditandai dengan ayam jantan mulai berkokok, surya tumampang aksa (tengah hari saat matahari tepat di atas kepala), sandyakala (senjakala), dan candra tumumpang aksa (tengah malam saat bulan purnama tepat di atas kepala). Untuk menghindari dan melindungi diri dari Batara Kala,

<p>maka di waktu-waktu tersebut dianjurkan bagi manusia supaya selalu dalam kondisi jagra, yaitu terjaga, tidak tidur, sadar diri, dan lebih waspada terhadap kemungkinan marabahaya.</p> <p>Kepercayaan terhadap waktu-waktu tertentu sebagai waktu yang membawa malapetaka pada dasarnya merupakan bentuk pengajaran bagi manusia supaya: Bangun lebih pagi saat fajar menyingsing agar memiliki waktu lebih panjang dan tidak tergesa-gesa untuk bersiap-siap memulai kegiatan. Istirahat atau berlindung di tempat yang teduh pada saat siang hari supaya tidak kelelahan. Menghentikan segala aktivitas saat matahari telah condong ke barat, segera kembali ke rumah, dan mengucapkan syukur atas segala sesuatu yang dikerjakan pada hari tersebut Menganjatkan doa, memohon ampunan, perlindungan, dan limpahan rezeki pada tengah malam saat suasana tenang dan hening sehingga dapat memberikan kesempatan bagi jiwa untuk merenung dan memperkuat keimanan.</p>
<p>Halaman 43</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Teks: Dalam praktik ritual dan upacara, cerita Batara Kala sering digunakan dalam pertunjukan wayang kulit untuk kebutuhan acara Ruwatan Murwakala, yaitu sarana upacara pembebasan anak manusia dari ancaman kutukan Batara Kala agar tidak memakan orang-orang sukerta. Manusia yang termasuk dalam golongan tersebut harus menjalani prosesi ruwatan. Prosesi ruwatan dilakukan dengan mempersembahkan sesaji, sungkeman orang sukerta pada orang tuanya, kirab memasuki tempat ruwatan, pagelaran wayang kulit sekaligus pembacaan doa atau kidung, pemotongan rambut para sukerta oleh Ki Dalang, serta siraman. Dengan demikian, manusia sukerta telah diangkat menjadi anak Ki Dalang (secara simbolis) dan terbebas dari segala petaka ancaman Batara Kala.
<p>Halaman 44</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Teks: Kategori Hewan Mitologis(Naga Antaboga dan Garudeya)
<p>Halaman 45-46</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Teks: Merupakan raja dari segala jenis ular dan naga yang memiliki kekuatan dapat berubah wujud menjadi rupa manusia. Sosoknya bersemayam di bawah bumi lapis ketujuh (Saptapratala). Naga Antaboga merupakan naga besar bersisik berwarna hijau dan memakai mahkota besar berwarna merah. Matanya merupakan mata kolikan yaitu bentuk mata yang menyerupai burung kolik. Mulutnya termasuk mulut prengesan di mana seluruh gusi dan gigi runcing kecil-kecilnya (gigi ri pandhan) terlihat semua. Dalam wujud manusia, ia berpenampilan layaknya para dewata di kahyangan. Ia memakai mahkota topong yang menutupi kepalanya, mengenakan busana lengan panjang, serta bersepatu selop. Selendangnya disampirkan menyamping di pundak kiri. Sosoknya terlihat berwibawa dengan hidungnya yang mancung dan ramping (hidung walimiring), berjenggot, serta tubuhnya gagah ramping dan tinggi dengan kulit

kuning langsung.
Halaman 47-48
<ul style="list-style-type: none"> • Teks: Naga Antaboga merupakan seekor ular raksasa yang hidup di bawah tanah lapisan ketujuh bernama Saptapratala. Kata Anta berarti 'batas', sedangkan boga yaitu 'kelokan'. Maksudnya, Naga Antaboga merupakan naga yang kelokannya tidak mengenal batas atau yang besarnya tidak terkira. Ayahnya bernama Anantanaga, sedang ibunya bernama Dewi Wasu. Setiap 1000 tahun sekali, Naga Antaboga akan berganti kulit (mbrungsungi) dengan kulit yang baru. Beberapa kulit lamanya yang tersisa pernah diambil oleh Batara Guru untuk menciptakan makhluk ganas semacam raksasa bernama Candrabirawa. Suatu ketika, para dewata di kahyangan berusaha mencari Tirta Amerta yang dipercaya bisa membuat mereka hidup abadi. Untuk mendapatkannya, mereka harus menggali dasar samudera. Para dewa kemudian mencabut Gunung Mandira dan membawanya ke samudera. Di samudera, mereka membalikkan Gunung Mandira sehingga puncaknya berada dibawah dan diputar terus-menerus seperti bor untuk melubangi dasar samudera. Tak disangka ternyata Gunung Mandira tersangkut dan tidak bisa dicabut sehingga mustahil pula Tirta Amerta dapat diambil. Tiba-tiba, datanglah Naga Antaboga yang secara sukarela membantu para dewa dengan melingkarkan dan melilitkan tubuhnya ke gunung yang tersangkut tersebut. Setelah itu, ditariknya gunung dan dikembalikan ke tempat semula. Akhirnya, air suci Tirta Amerta di dasar samudra dapat diambil. Naga Antaboga juga diperbolehkan mengambil air tersebut. Melalui Tirta Amerta, ia dapat menghidupkan orang mati yang kematiannya belum digariskan.
Halaman 49-50
<ul style="list-style-type: none"> • Teks: Lain waktu ketika Naga Antaboga sedang bertapa di Guwaringrong dengan keadaan mulut terbuka, tiba-tiba melesatlah seberkas cahaya terang memasuki mulutnya. Antaboga langsung mengatupkan mulutnya dan saat itu juga muncul Batara Guru yang ternyata sedang mengejar cahaya tersebut. Melihat Batara Guru yang kebingungan, Naga Antaboga mengatakan bahwa cahaya yang dicari ada pada dirinya. Ia bersedia menyerahkannya kepada Batara Guru jika bisa menjaganya baik-baik. Batara Guru pun akhirnya berhasil mendapatkan Cupu Linggamanik yang berwujud cahaya. Cupu tersebut sangat penting bagi para dewa karena dapat membawa ketenteraman di kahyangan. Sejak kejadian tersebut, para dewa di kahyangan termasuk Batara Guru merasa berhutang budi pada kebaikan hati Naga Antaboga. Karena sifatnya yang bijaksana dan suka menolong, Naga Antaboga kemudian dihormati kedudukan yang sederajat dengan para dewa dan berhak menyandang gelar Sang Hyang Antaboga atau Batara Antaboga. Naga Antaboga pun menjadi penguasa alam bawah tanah. Para dewa juga menghormati Naga Antaboga pusaka sakti Aji Kawastram.

<p>Melalui aji tersebut, Antaboga dapat berubah wujud dan menjelma menjadi manusia ataupun makhluk apa saja sesuai kehendaknya. Ia pernah menjelma menjadi garangan (musang hutan) berwarna putih yang menyelamatkan Pandawa dari amukan api akibat tipuan Kurawa saat mengadakan pertemuan di Bale Sigala-gala.</p>
<p>Halaman 51-52</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Teks: <p>Dalam cerita lain, Naga Antaboga pernah tidak ikut melakukan kerja bakti atau gugur gunung untuk meratakan Gunung Jamurdipa sebagai sarana keseimbangan jagat raya yang dipimpin oleh Batara Guru. Mengetahui hal tersebut, Batara Guru mengutus Batara Narada ke tempat tinggal Antaboga untuk menanyakan kabarnya. Ternyata Naga Antaboga sedang sakit. Mulutnya menganga karena terdapat benda bercahaya yang terhenti di tenggorokannya. Batara Narada pun segera mengambil benda tersebut yang ternyata sebuah cupu atau pusaka sakti. Naga Antaboga menceritakan bahwa saat ia baru saja keluar dari bumi untuk berangkat mengikuti gugur gunung, tiba-tiba benda bercahaya jatuh dari langit. Khawatir dapat merusak bumi, maka disedotlah benda tersebut hingga tersangkut di dalam tenggorokannya. Akhirnya, ia sakit dan tidak mampu menggerakkan tubuhnya. Mendengar penuturan Antaboga, Batara Narada mengizinkan sang dewa ular tersebut untuk tidak mengikuti gugur gunung.</p> <p>Masyarakat Jawa memandang naga sebagai makhluk yang memiliki kekuatan magis serta dikenal dengan simbol kekuasaan dan keunggulan. Sebagai simbol kekuasaan, hal ini berkaitan dengan sosok naga yang mempunyai karakter yang harus ada pada diri seorang pemimpin, seperti bersikap baik, arif, bijaksana, serta mampu menjadi teladan bagi para pemimpin lain juga pengikutnya, baik di masa lalu, masa kini, atau pun masa yang akan datang. Nama Antaboga juga dapat berarti “makanan yang tidak ada habis-habisnya”. Hal ini menjadikannya sebagai simbolisasi tanah atau bumi yang menjadi sumber abadi segala makanan bagi semua makhluk hidup. Ia menjadi gambaran penyedia tanah subur yang mana di atasnya, makhluk hidup dapat menuai berbagai manfaat terutama dalam bidang yang berhubungan dengan pangan dan pertanian. Namun, suatu saat akan tiba waktunya naga ini akan bergerak dan mengakibatkan gempa yang dapat mengancam kehidupan manusia. Oleh karena itu, Antaboga sendirilah yang juga memiliki tugas untuk menjaga keseimbangan bumi supaya tetap stabil, sehingga dapat membawa kedamaian. Dari situ, munculah kepercayaan masyarakat bahwa Naga Antaboga merupakan Dewa Penyangga Bumi.</p>
<p>Halaman 53-54</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Teks: <p>Kepercayaan masyarakat Jawa terhadap naga sebagai makhluk dewata yang bersemayam di bawah bumi begitu kuat. Hingga kini masyarakat di sekitar Gunung Arjuna percaya bahwa gunung tersebut memiliki sebuah gua yang menjadi petilasan dari Sang Hyang Antaboga.</p>

<p>Mereka percaya dengan melakukan tirakat atau ziarah ke gua tersebut akan dipertemukan dengan sosok Naga Antaboga. Sedangkan masyarakat yang tinggal di sekitar Gunung Merapi percaya bahwa terjadinya gempa bumi yang ditimbulkan oleh aktivitas gunung tersebut lantaran Naga Antaboga sedang menggerakkan kepala atau ekornya untuk meredakan rasa pegal.</p> <p>Dalam praktik kebudayaan, sebagian masyarakat masih melakukan Ruwatan Makukuhan, yaitu ritual upacara pembersihan tempat seperti pekarangan, tanah pertanian, tempat usaha, dan sebagainya supaya terhindar dari energi tidak baik yang dapat menimbulkan kerugian. Ruwatan ini sering disebut sebagai Ruwat Bumi. Bumi atau “bhumi” sendiri memiliki arti ‘penguasa’. Ruwat Bumi juga dilakukan saat pergantian pemimpin seperti kepala desa, kepala dusun, ketua adat, dan seterusnya dengan tujuan supaya kepemimpinannya mendapat dukungan penuh dari masyarakat. Ruwatan Makukuhan atau Ruwat Bumi pada umumnya menggunakan lakon atau cerita yang berhubungan dengan Naga Antaboga.</p>
<p>Halaman 55-56: Garudeya</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Teks: Garudeya Merupakan makhluk mitologi berwujud burung setengah manusia. Kisah heroiknya yaitu saat ia berhasil membebaskan ibunya dari perbudakan Karakteristik Visual Garudeya pada dasarnya merupakan burung elang raksasa dengan bentangan sayapnya yang begitu lebar. Meskipun begitu, beberapa bagian tubuhnya merupakan campuran manusia, yaitu seperti pada bagian postur tubuh, tangan, dan kaki. Ia memiliki paruh burung yang tajam dan runcing, matanya merupakan mata plelengan yang terlihat seperti mata melotot dengan manik berwarna merah. Mulutnya terbuka lebar dengan gigi runcing kecil-kecil dan memiliki gigi taring. Adapun bagian jari pada kaki Garudeya tetap memiliki cakar tajam yang digunakan untuk mencengkeram sebagaimana burung pada umumnya walaupun bentuk kakinya merupakan kaki manusia.
<p>Halaman 57-58</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Teks: Cerita bermula pada begawan Kasyapa yang memiliki 14 istri. Dua diantara istrinya, yaitu Dewi Winata dan Dewi Kadru yang belum memiliki anak meminta pada Begawan Kasyapa akan karunia anak. Begawan Kasyapa pun memberi Dewi Kadru 1000 telur. Sedangkan Dewi Winata diberi dua telur tetapi kesaktiannya melebihi kesaktian anak-anak Dewi Kadru. Lima ratus tahun kemudian, seribu telur anak-anak Dewi Kadru menetas menjadi ular naga. Sedangkan telur milik Dewi Winata belum memiliki tanda-tanda untuk menetas sedikit pun. Merasa khawatir, ia memecahkan salah satu telur. Dewi Winata terperangah karena di dalamnya berisi anak yang belum terbentuk sempurna. Anak di dalam telur tersebut menjadi marah karena ditetaskan sebelum waktunya. Ia pun mengutuk ibunya bahwa di masa

<p>mendatang Dewi Winata akan menjadi budak. Adapun yang dapat membebaskannya merupakan telur satunya yang belum menetas. Cerita berlanjut saat Dewi Winata dan Dewi Kadru melihat kuda Uccaihsrawa dari Gunung Mandara. Dewi Winata mengatakan bahwa warna kuda tersebut adalah putih. Sedangkan Dewi Kadru berkata bahwa hanya tubuh kuda saja yang berwarna putih, sedangkan ekornya berwarna hitam. Oleh karena itu, mereka memutuskan untuk bertaruh. Barang siapa yang kalah, maka akan menjadi budak bagi yang menang. Keduanya juga berjanji untuk menyaksikan kebenaran warna kuda tersebut di keesokan harinya. Takut kalah dalam taruhan, Dewi Kadru memerintahkan anak-anaknya untuk memercikkan bisa ke ekor kuda tersebut supaya warnanya berubah menjadi hitam. Mengetahui perbuatan tersebut termasuk curang, anak-anak Dewi Kadru menolak perintah ibunya. Dewi Kadru mengutuk anak-anaknya kelak mati ditelan api pada saat upacara pengorbanan ular. Mendengar hal itu, dengan terpaksa anak-anaknya memercikkan bisa ular ke ekor kuda Uccaihsrawa sehingga warnanya yang tadinya putih berubah menjadi hitam.</p>
<p>Halaman 59-60</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Teks: Keesokan harinya, Dewi Winata dan Dewi Kadru bertemu dan melihat ulang untuk memastikan warna kuda Uccaihsrawa. Betapa kagetnya Dewi Winata karena warna ekor kuda tersebut berubah menjadi hitam. Dewi Winata pun kalah dalam taruhan tersebut. Ia harus menjadi budak dan mengurus seribu anak Dewi Kadru. Di saat yang hampir bersamaan, telur yang dirawat Dewi Winata menetas. Dari dalamnya keluar seekor burung gagah perkasa bernama Garudeya. Ia mencari keberadaan ibunya dan kemudian mengetahui bahwa ibunya telah menjadi budak Dewi Kadru. Mengetahui ibunya telah menjadi budak, Garudeya merasa sedih. Ia membantu ibunya untuk mengasuh seribu ular naga anak-anak Dewi Kadru. Para ular naga berulah, merayap dan berpencar kemana-mana yang menyebabkan Garudeya menjadi sangat kelelahan. Ia kemudian menceritakan masalah tersebut pada ibunya. Dewi Winata memberikan solusi pada Garudeya untuk bertanya pada ular naga apa yang mereka inginkan demi menebus perbudakan tersebut, sehingga keduanya tidak perlu lagi mengasuh seribu anak Dewi Kadru. Selanjutnya, diketahui bahwa para ular naga menginginkan Tirta Amerta.
<p>Halaman 61-62</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Teks: Garudeya mencari air suci Tirta Amerta ke kahyangan dan bertemu dengan Dewa Wisnu. Dewa Wisnu yang mengetahui bahwa Garudeya membutuhkan air tersebut untuk membebaskan ibunya dari perbudakan bersedia memberikannya. Sebagai gantinya, Garudeya menawarkan diri untuk menjadi kendaraan dan lambang panji-panji Dewa Wisnu. Saat Garudeya hendak undur diri, datanglah Dewa Indra yang tidak setuju apabila air tersebut diberikan

pada anak-anak Dewi Kadru. Garudeya pun memberitahukan kepadanya bahwa Dewa Indra berhak melakukan apapun setelah Tirta Amerta diberikan kepada ular naga untuk menebus ibunya. Dewa Indra menyetujui perkataan Garudeya tersebut. Tiba di tempat para naga, Garudeya langsung memberikan Tirta Amerta pada mereka. Sebelumnya, Garudeya berpesan bahwa air tersebut boleh diminum jika mereka mandi terlebih dahulu. Saat mereka sedang mandi, Garudeya bergegas pergi bersama ibunya meninggalkan tempat tersebut. Di sisi lain, ternyata Dewa Indra yang diam-diam mengikuti Garudeya berhasil membawa kabur Tirta Amerta. Selesai mandi dan menyadari bahwa Tirta Amerta hilang, para naga menjadi kecewa. Mereka hanya mendapati sisa percikan Tirta Amerta yang tertinggal di pucuk daun ilalang. Para naga pun menjilati daun tersebut yang menyebabkan lidah mereka terluka.

Halaman 63-64

- Teks:
Masyarakat Jawa memandang burung garuda (Garudeya) sebagai burung dewata yang dimana sosoknya yang mampu terbang tinggi mencerminkan ketangguhan, kebebasan, ketangkasan, serta keagungan. Oleh karena itu, Garudeya sering kali dihubungkan dengan kekuatan yang membawa hidup dan mempertahankan kehidupan sebagaimana dalam cerita saat ia membela hak kehidupan ibunya. Kisah Garudeya mengandung nilai-nilai yang dapat menjadi teladan bagi manusia, khususnya tentang bakti seorang anak kepada orang tua. Perjuangan Garudeya dalam membebaskan ibunya, Dewi Winata, mencerminkan sikap berani, pantang menyerah, ikhlas, dan rela berkorban demi sesuatu yang lebih besar dari dirinya sendiri. Hal ini menjadikan Garuda sebagai simbol kesetiaan dan pengabdian, nilai yang hingga kini masih dianggap penting dalam kehidupan. Lebih jauh lagi, kisah Garudeya memiliki keterkaitan erat dengan kehidupan berbangsa di Indonesia. Perjuangan Garudeya membebaskan ibunya merupakan gambaran dari perjuangan bangsa Indonesia saat melepaskan diri dari penjajahan. Sosok Dewi Winata diibaratkan sebagai Ibu Pertiwi, sedangkan usaha Garuda dalam memperoleh Tirta Amerta menjadi simbol perjuangan panjang menuju kemerdekaan. Atas dasar kesamaan cerita inilah yang kemudian menginspirasi para perancang lambang negara untuk menjadikan Garuda sebagai simbol negara Indonesia, yang kini dikenal sebagai Garuda Pancasila.

3. Penutup

Tabel 3. 3 Struktur Penutup Ensiklopedia

Halaman 65-66: Glosarium
<ul style="list-style-type: none"> • Teks: Aji Kawastram: Ilmu atau kekuatan sakti yang memungkinkan pemiliknya berubah wujud menjadi makhluk lain sesuai kehendaknya.

Alam Marcapada: Dunia manusia, alam bawah, atau bumi dalam kosmologi Jawa.

Amarta: Kerajaan tempat tinggal Pandawa dalam kisah pewayangan.

Anantanaga: Ayah dari Naga Antaboga.

Ari-ari: Bagian tubuh yang menyertai kelahiran bayi. Dalam pandangan Jawa disebut saudara kembar atau "saudara tua" yang mendampingi bayi selama dalam kandungan.

Badama: Senjata berupa parang yang digunakan Batara Kala sebagai alat untuk membunuh mangsanya.

Banaspati: Makhluk halus dalam kepercayaan Jawa yang sering digambarkan berwujud api.

Baratayuda: Perang besar antara Pandawa dan Kurawa dalam kisah Mahabharata yang diadaptasi dalam pewayangan Jawa.

Batara: Gelar dewa laki-laki.

Batara Guru: Pemimpin para dewa atau dewa dari segala dewa dalam pewayangan, penguasa Jagad Tribuwana.

Batara Kala: Dewa waktu berwujud raksasa dalam pewayangan Jawa yang memiliki kekuatan destruktif dan berkaitan dengan kesialan manusia.

Batara Wisnu (Dewa Wisnu): Suami Batari Sri, dewa pemelihara dan penjaga keseimbangan dunia yang dalam kisah ini menyamar sebagai dalang.

Batari: Gelar dewa perempuan.

Batari Durga: Perwujudan Batari Uma setelah dikutuk menjadi raksasa yang melambangkan sisi gelap manusia.

Batari Uma (Umayi): Permaisuri Batara Guru sebelum dikutuk. Dewi cantik jelita dengan sifatnya yang lembut dan kesetiaan.

Batari Sri (Dewi Sri): Istri Batara Wisnu, Dewi Padi dalam kepercayaan Jawa yang melambangkan kesuburan dan sumber kehidupan.

Begawan Kasyapa: Ayah dari Garudeya serta suami dari Dewi Winata dan Dewi Kadru.

Cupu Linggamanik: Pusaka sakti yang memiliki kekuatan membawa ketentraman bagi para dewa di kahyangan.

Dalang: Pemimpin dalam pertunjukan wayang kulit yang memiliki tugas memainkan boneka wayang dan menarasikan cerita.

Dewa Indra: Dewa yang memiliki kekuasaan atas hujan dan langit.

Dewi Kadru: Istri Begawan Kasyapa yang menjadi ibu dari para naga dan memperbudak Dewi Winata.

Dewi Winata: Ibu Garudeya yang menjadi budak Dewi Kadru akibat kalah taruhan.

Garudeya (Garuda): Burung raksasa sakti yang menjadi kendaraan Dewa Wisnu dan simbol kebebasan serta pengabdian.

Genderuwo: Makhluk halus dalam kepercayaan Jawa berwujud raksasa besar, kekar, berambut lebat, dan berkulit hitam kemerahan.

Gunung Mandira: Gunung yang digunakan para dewa untuk menggali dasar samudera dalam upaya memperoleh Tirta Amerta.

Guwaringrong: Tempat pertapaan Naga Antaboga.

<p>Jagrat/Jagra: Kondisi sadar, waspada, dan terjaga secara lahir maupun batin.</p> <p>Kahyangan: Tempat tinggal para dewa dalam kosmologi Jawa.</p> <p>Kembang Boreh: Campuran berbagai jenis bunga seperti mawar, melati, kantil, kenanga, dan daun pandan yang diolesi minyak wangi dan dibungkus daun pisang.</p> <p>Kidung: Nyanyian atau tembang yang mengandung makna spiritual, sering digunakan dalam ritual atau pengungkapan kisah sakral.</p> <p>Kinang Ayu: Perlengkapan dalam sesaji berupa daun sirih.</p> <p>Ki Kandha Buwana: Samaran Batara Wisnu sebagai dalang yang bertugas meruwat manusia dari ancaman Batara Kala.</p> <p>Kurawa: Kelompok antagonis dalam kisah Mahabharata yang menjadi musuh Pandawa saat perang Baratayuda.</p> <p>Lembu Andini: Kendaraan suci Batara Guru yang berwujud lembu dan dapat terbang.</p> <p>Lumbung: Tempat penyimpanan padi atau hasil panen.</p> <p>Naga Antaboga: Ular raksasa penguasa alam bawah tanah yang dikenal bijaksana dan memiliki kekuatan luar biasa.</p> <p>Pandawa: Lima bersaudara yang terdiri dari Werkudara, Arjuna, Nakula, dan Sadewa.</p> <p>Pasetran Gandamayit: Tempat pemakaman angker yang menjadi kediaman Batari Durga setelah dikutuk.</p> <p>Petilasan: Tempat yang diyakini pernah disinggahi atau memiliki keterkaitan dengan tokoh penting atau makhluk sakral.</p> <p>Rajah Kala Cakra: Tanda atau simbol gaib yang menunjukkan kelemahan Batara Kala.</p>
<p>Halaman 67-68: Glosarium & Indeks</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Teks: <ul style="list-style-type: none"> Ruwatan: Upacara atau ritual untuk menghilangkan kesialan, kutukan, atau energi negatif. Sadewa: Anggota termuda Pandawa yang dalam kisah ini berperan meruwat Batari Durga. Saptapratala: Lapisan ketujuh dari alam bawah tanah dalam kosmologi Jawa. Semadi: Praktik meditasi atau bertapa untuk menenangkan diri dan mendekatkan diri pada kekuatan spiritual. Sesaji: Persembahan berupa makanan, bunga, atau benda tertentu yang ditujukan untuk tujuan ritual atau penghormatan. SSSSetanggi: Dupa atau wewangian yang dibakar dalam suatu ritual. Sukerta: Golongan manusia yang dianggap memiliki nasib sial atau rentan menjadi korban Batara Kala menurut kepercayaan Jawa. Tirta Amerta: Air suci yang dipercaya dapat memberikan keabadian dan dapat menghidupkan kembali orang mati atau keabadian. Uccaihsrawa: Kuda surgawi berwarna putih yang menjadi objek taruhan antara Dewi Winata dan Dewi Kadru. Wewe: Makhluk halus dalam kepercayaan Jawa yang sering digambarkan menakutkan dan dikaitkan dengan gangguan terhadap manusia.

Wiwitan: Ritual tradisional sebelum menanam padi sebagai bentuk permohonan berkah dan kesuburan.

Indeks

Aji Kawastram, 50
Anantanaga, 47
Antaboga, 44, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54
Bale Sigala-gala, 50
Batara Guru, 15, 21, 22, 26, 34, 36, 47, 49, 51
Batara Kala, 32, 33, 34, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 43
Batara Narada, 51
Batari Durga, 20, 23, 25, 26, 27, 28
Batari Sri, 9
Batari Uma, 19, 20, 21, 22, 23, 27
Bumi, 52, 54
Cupu Linggamanik, 49
Dewa Waktu, 33
Dewi Kadru, 57, 58, 59, 60, 61
Dewi Padi, 7, 17
Dewi Sri, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18
Dewi Winata, 57, 58, 59, 60, 63, 64
Garudeya, 44, 56, 59, 60, 61, 62, 63, 64
Gunung Mandira, 48
Gunung Merapi, 53
Guwaringrong, 49
Indra, 61, 62
Jawa, 16, 17, 18, 27, 28, 34, 41, 52, 53, 63
Kurawa, 50
Pandawa, 25, 50
Pasetran Gandamayit, 23, 25, 26, 28
Prabu Sri Mahapunggung, 9
Ruwatan, 25, 26, 28, 29, 43, 54
Sadana, 9, 10, 14, 15, 18
Saptapratala, 45, 47
Tirta Amerta, 13, 48, 60, 61, 62, 64
Uccaihsrawa, 58, 59
Waktu, 33, 41
Wisnu, 16, 36, 61

Halaman 69: Daftar Pustaka

- Teks:
Jurnal
Arsyad, I. M. (2023). Ruwatan: Ritual Pengusiran Setan Dalam Konteks Budaya Dan Tradisi Masyarakat Jawa. Tanda: Jurnal Kajian Budaya, Bahasa dan Sastra (e-ISSN: 2797-0477), 3(05), 21-25.
Cahyanto, J. H. (2017). Tokoh Pewayangan Naga Sang Hyang Antaboga Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Kriya Logam. Jurnal Seni Rupa, 5(01).
Fitrahayunitisna, F., Astawan, I. K. Y., & Rahman, A. S. (2022). Dewi

Sri sebagai figur ibu mitologis: Tinjauan narasi dan visual folklor Jawa Timur. *Jurnal Tradisi Lisan Nusantara*, 2(1), 17-28.

Harpawati, T. (2017). Pergeseran Fungsi Ritual Ruwatan Lakon Sudhamala Dalam Kehidupan Masyarakat Modern. *Patra Widya: Seri Penerbitan Penelitian Sejarah dan Budaya.*, 18(2), 123-138.

Moerdisuroso, I. (2010). *IKONOGRAFI WAYANG KULIT PURWA: BATARA KALA*.

Sari, F. K., Yatmin, Y., & Budianto, A. (2023, August). Cerita Relief Garudeya Di Goa Selomangleng Kediri, Serta Filosofisnya Sebagai Lambang Negara Indonesia. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran) (Vol. 6, pp. 334-343)*.

Sunardi, S. (2023). Makna Lakon Sri Mulih dalam Pertunjukan Wayang Relevansinya dengan Ketahanan Pangan. *Jurnal Cahaya Mandalika*, 4(3), 19-30.

Buku Herusatoto, B. (2022). *Mitologi Jawa, Pendidikan Moral dan Etika Tradisional*. Yogyakarta: Narasi. Junaidi, & Sukistono, D.

2018. *Anatomi Wayang Kulit Purwa*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta. Santosa, I. B. (2020). *Wayang, Konflik, Dan Manusia: Mengupas Pesan Moral dalam Konflik Jagat Wayang sebagai Tuntunan Hidup*. Yogyakarta: Mirra Buana Media.

Sunaryo, A. (2020). *Rupa Wayang*. Jawa Tengah: CV Kekata Group.

Halaman 70: Tentang Penulis

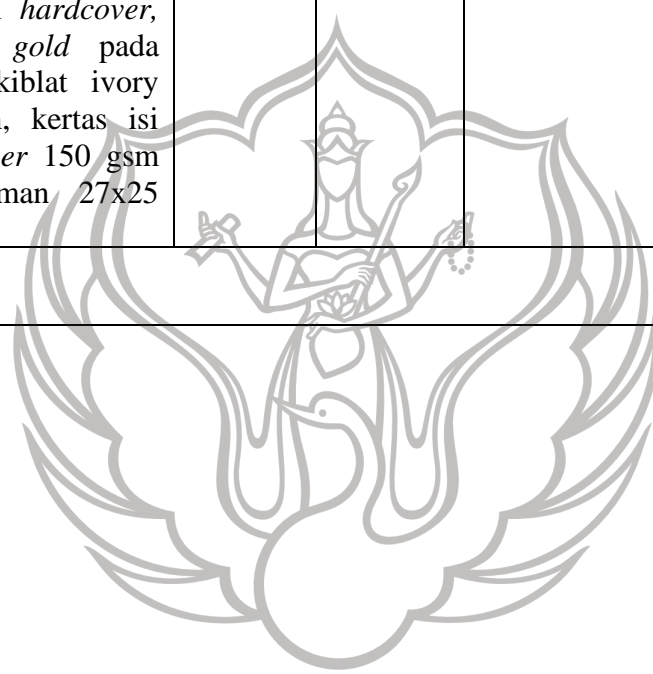
- Teks:
Mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang sedang mengerjakan karya Tugas Akhir berjudul “Perancangan Buku Ensiklopedia Makhluk Mitologi Wayang Kulit Pulau Jawa Berbasis Ilustrasi” sebagai bagian dari studi akhirnya.

D. Biaya Kreatif

Biaya kreatif merupakan biaya produksi yang dibutuhkan untuk membuat buku ensiklopedia cetak bergambar yang terdiri dari biaya desain cover, ilustrasi isi, *layout*, pembuatan *dummy* seperti dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 3. 4 Rincian Biaya Kreatif Buku Ensiklopedia Bergambar

Item	Volume	Satuan	Harga Satuan	Total
Desain <i>cover</i> depan dan belakang	1	Paket	Rp1.000.000	Rp1.000.000
Ilustrasi isi	70	Halaman	Rp150.000	Rp10.500.000
<i>Layout</i>	1	Paket	Rp2.000.000	Rp2.000.000
<i>Dummy</i> buku: Jilid lem <i>hardcover</i> , <i>hotprint gold</i> pada <i>cover</i> , skiblat ivory 190 gsm, kertas isi <i>matt paper</i> 150 gsm 70 halaman 27x25 cm.	1	Paket	Rp520.000	Rp520.000
				Rp14.020.000



BAB IV

PROSES PERANCANGAN

A. Studi dan Pengembangan Bentuk Visual

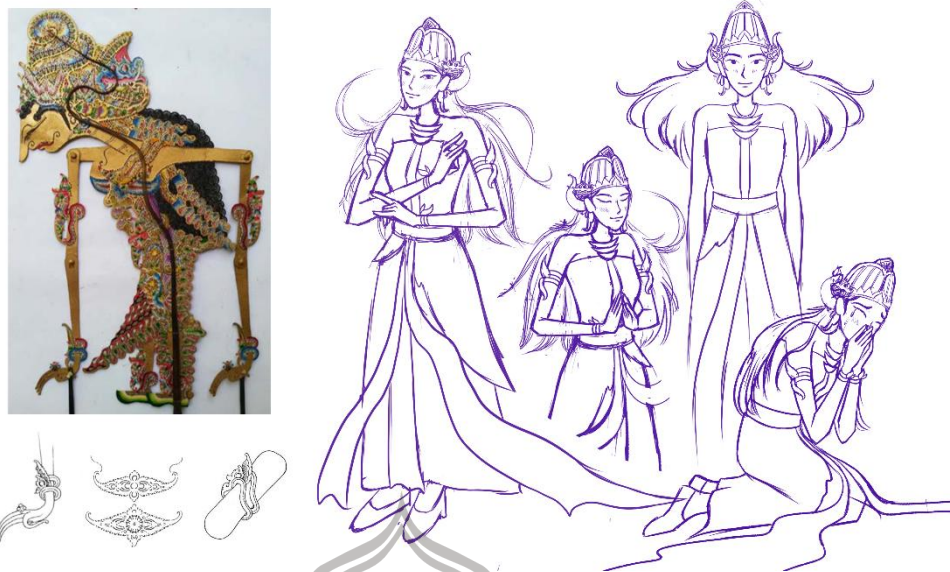
Studi visual dilakukan dengan mengumpulkan berbagai referensi visual berupa foto dan gambar yang menjadi dasar dan acuan untuk membuat ilustrasi karakter mitologi. Adapun pengembangan bentuk visual karakter mitologi wayang secara keseluruhan dilakukan dengan mengubah proporsi anatomi wayang kulit terutama pada bagian lengan tangan, jari tangan dan kaki, hidung, mata, hingga telinga yang terlalu panjang, runcing, atau pun terlalu melekok untuk kemudian disesuaikan dengan proporsi tubuh manusia. Beberapa bagian yang tetap dipertahankan supaya penyederhanaan bentuk wayang tidak menghilangkan ciri khas aslinya antara lain bentuk dasar hiasan kepala atau mahkota, kelat bahu, gelang, busana, rambut, serta variasi tipe tubuh seperti tubuh ramping untuk karakter Batari Sri, tubuh tinggi besar untuk karakter raksasa Batara Kala, dan tubuh berwujud hewan atau manusia setengah hewan untuk karakter Naga Antaboga dan Garuda.

1. Karakter Batari Sri



Gambar 4. 1 Studi dan Pengembangan Bentuk Visual Karakter Batari Sri
(Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)

2. Karakter Batari Durga



Gambar 4. 2 Studi dan Pengembangan Bentuk Visual Karakter Batari Durga Wujud Manusia
(Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)



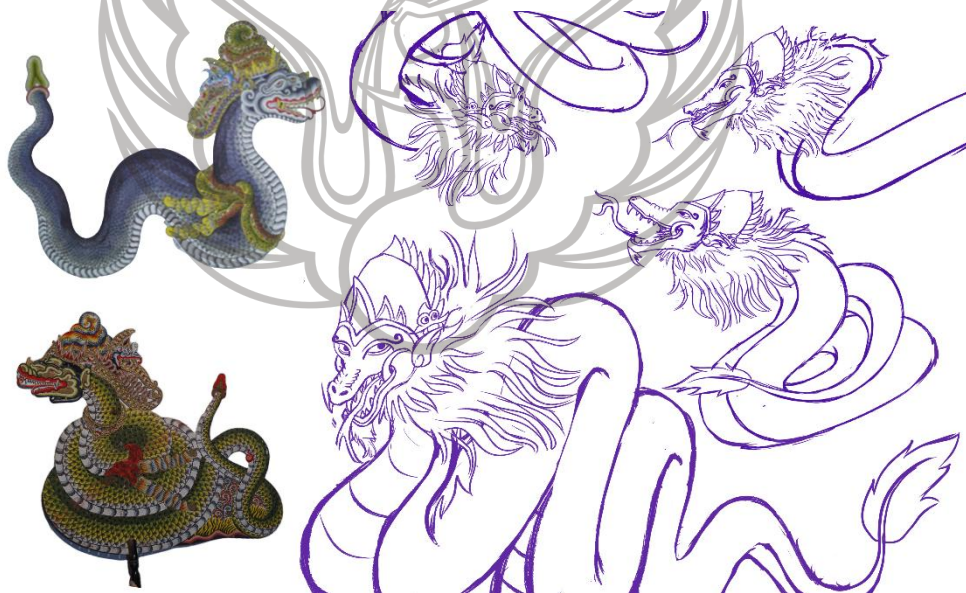
Gambar 4. 3 Studi dan Pengembangan Bentuk Visual Karakter Batari Durga Wujud Raksasa
(Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)

3. Karakter Batara Kala

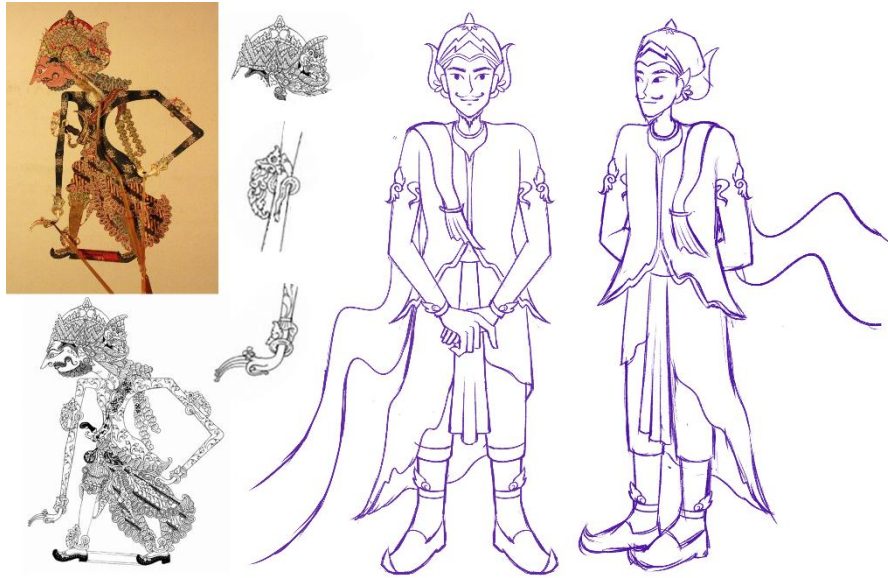


Gambar 4. 4 Studi dan Pengembangan Bentuk Visual Karakter Batara Kala
(Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)

4. Karakter Naga Antaboga



Gambar 4. 5 Studi dan Pengembangan Bentuk Visual Karakter Naga Antaboga Wujud Hewan
(Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)



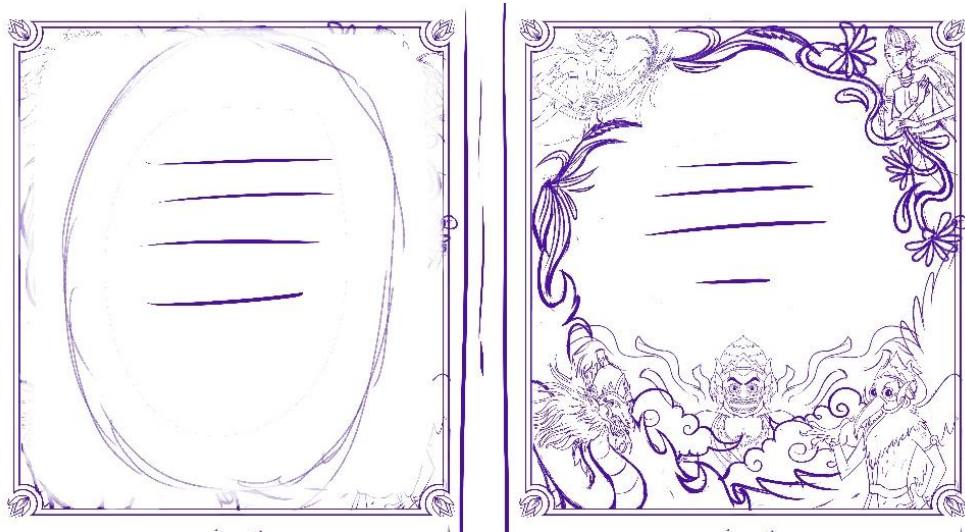
Gambar 4. 6 Studi dan Pengembangan Bentuk Visual Karakter Naga Antaboga Wujud Manusia
(Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)

5. Karakter Garudeya



Gambar 4. 7 Studi dan Pengembangan Bentuk Visual Karakter Garudeya
(Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)

B. Layout Sampul Depan dan Belakang








Gambar 4. 8 Sketsa Layout Sampul Depan dan Belakang
(Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)









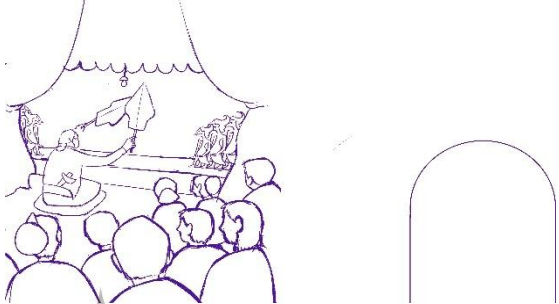
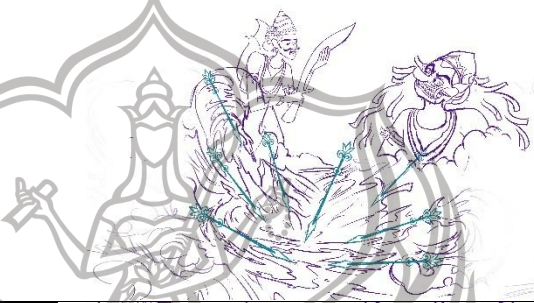

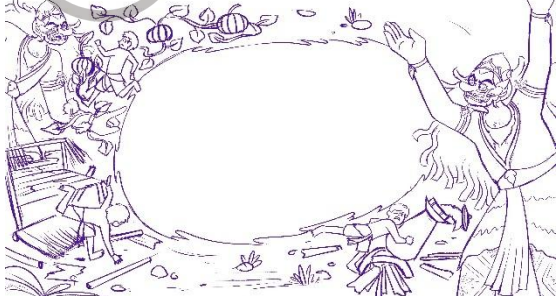
Gambar 4. 9 Finalisasi Sampul Depan dan Belakang
(Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)


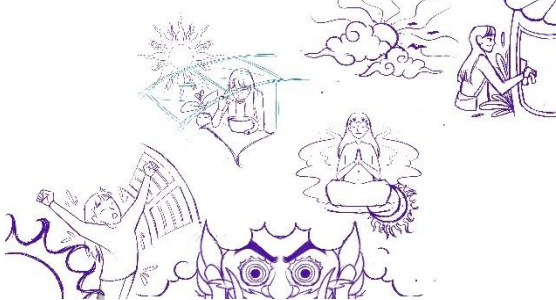

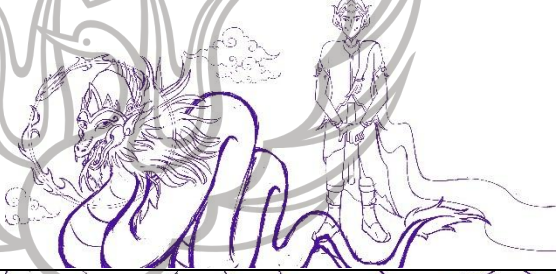
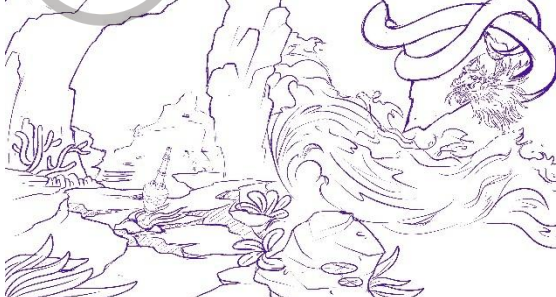
C. Sketsa Buku Ilustrasi

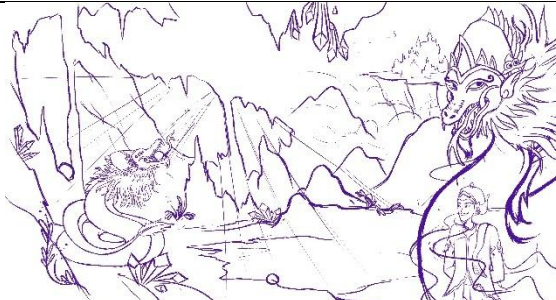

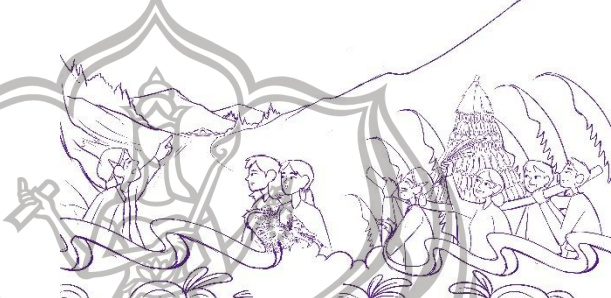


Tabel 4. 1 Sketsa Buku Ilustrasi

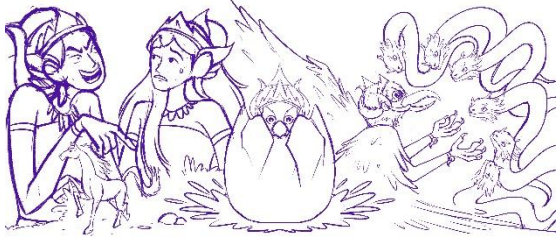


Halaman 7-8	
Halaman 9-10	
Halaman 11-12	
Halaman 13-14	
Halaman 15-16	

Halaman 17-18	
Halaman 19-20	
Halaman 21-22	
Halaman 23-24	
Halaman 25-26	

<p>Halaman 27-28</p>	
<p>Halaman 29-30</p>	
<p>Halaman 31-32</p>	
<p>Halaman 33-34</p>	
<p>Halaman 35-36</p>	

Halaman 37-38	
Halaman 39-40	
Halaman 41-42	
Halaman 43-44	
Halaman 45-46	

Halaman 47-48	
Halaman 49-50	
Halaman 51-52	
Halaman 53-54	
Halaman 55-56	

<p>Halaman 57-58</p>	
<p>sHalaman 59-60</p>	
<p>Halaman 61-62</p>	

D. Finalisasi Buku Ilustrasi



Gambar 4. 10 Halaman i-ii Buku Ensiklopedia
(Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)



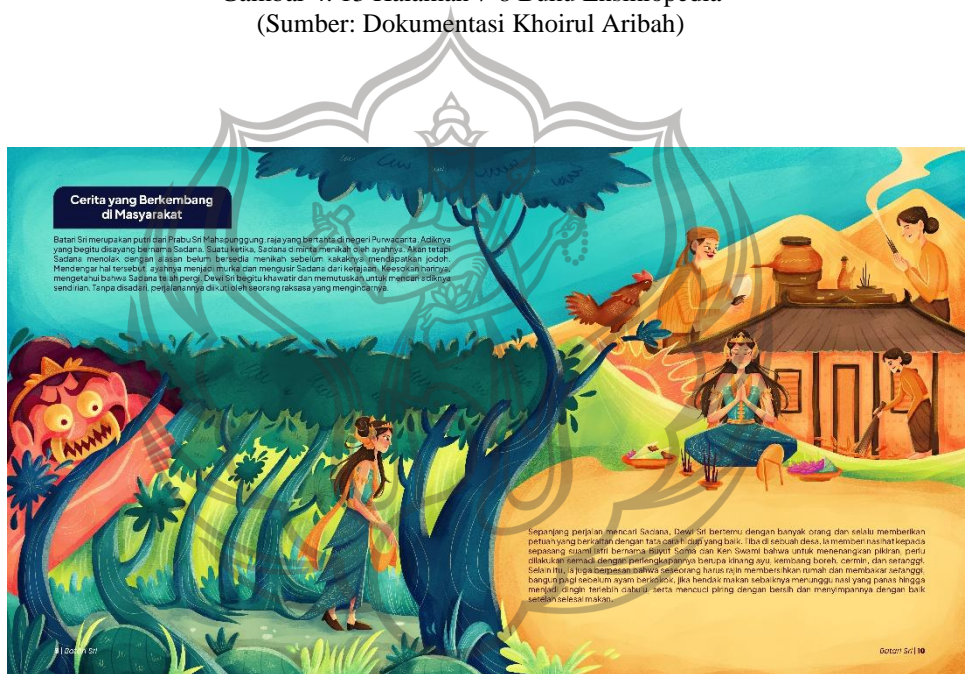
Gambar 4. 11 Halaman iii-iv Buku Ensiklopedia (Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)



Gambar 4. 12 Halaman v-vi Buku Ensiklopedia (Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)



Gambar 4. 13 Halaman 7-8 Buku Ensiklopedia (Sumber: Dokumentasi Khoiril Aribah)



Gambar 4. 14 Halaman 9-10 Buku Ensiklopedia (Sumber: Dokumentasi Khoiril Aribah)



Gambar 4. 15 Halaman 11-12 Buku Ensiklopedia
(Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)



Gambar 4. 16 Halaman 13-14 Buku Ensiklopedia
(Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)



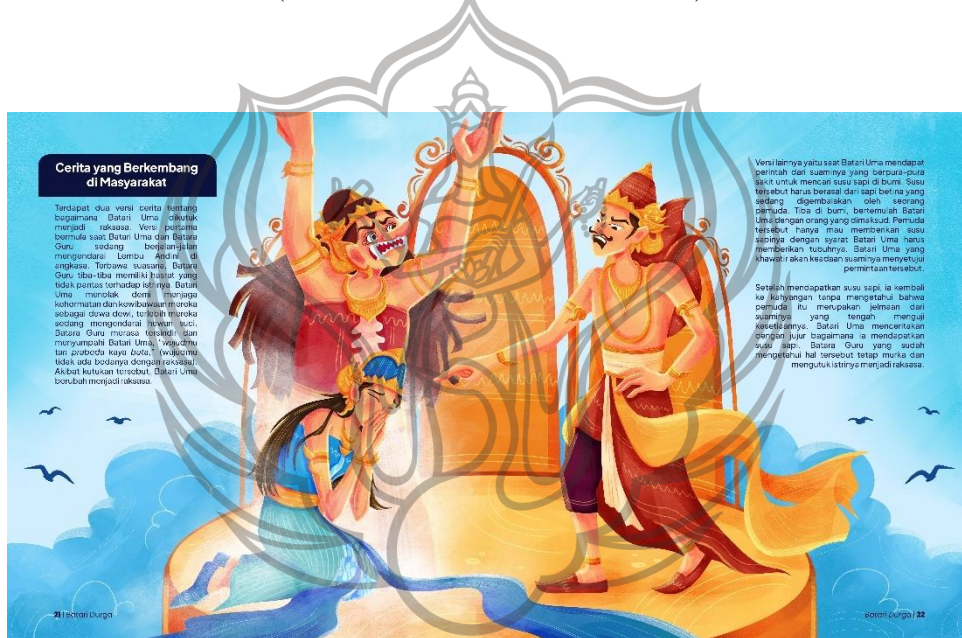
Gambar 4. 17 Halaman 15-16 Buku Ensiklopedia (Sumber: Dokumentasi Khoiril Aribah)



Gambar 4. 18 Halaman 17-18 Buku Ensiklopedia (Sumber: Dokumentasi Khoiril Aribah)



Gambar 4. 19 Halaman 19-20 Buku Ensiklopedia (Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)



Gambar 4. 20 Halaman 21-22 Buku Ensiklopedia (Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)



Gambar 4. 21 Halaman 23-24 Buku Ensiklopedia
(Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)



Gambar 4. 22 Halaman 25-26 Buku Ensiklopedia
(Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)



Gambar 4. 23 Halaman 27-28 Buku Ensiklopedia (Sumber: Dokumentasi Khoiril Aribah)



Gambar 4. 24 Halaman 29-30 Buku Ensiklopedia (Sumber: Dokumentasi Khoiril Aribah)



Gambar 4. 25 Halaman 31-32 Buku Ensiklopedia (Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)



Gambar 4. 26 Halaman 33-34 Buku Ensiklopedia (Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)



Gambar 4. 29 Halaman 39-40 Buku Ensiklopedia
(Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)



Gambar 4. 30 Halaman 41-42 Buku Ensiklopedia
(Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)



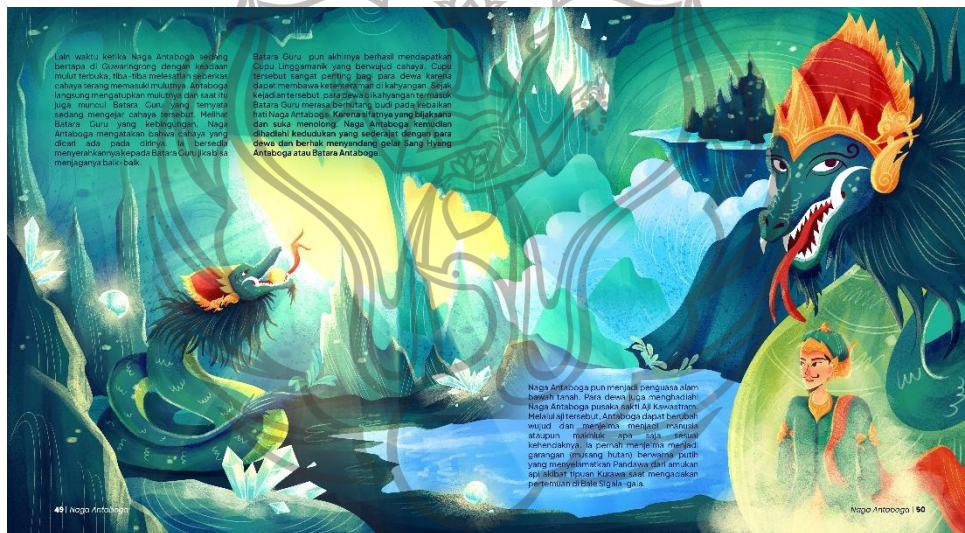
Gambar 4. 31 Halaman 43-44 Buku Encyclopedia (Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)



Gambar 4. 32 Halaman 45-46 Buku Encyclopedia (Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)



Gambar 4. 33 Halaman 47-48 Buku Ensiklopedia (Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)



Gambar 4. 34 Halaman 49-50 Buku Ensiklopedia (Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)



Gambar 4. 35 Halaman 51-52 Buku Ensiklopedia (Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)



Gambar 4. 36 Halaman 53-54 Buku Ensiklopedia (Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)



Gambar 4. 37 Halaman 55-56 Buku Encyclopedia (Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)



Gambar 4. 38 Halaman 57-58 Buku Encyclopedia (Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)



Gambar 4. 39 Halaman 59-60 Buku Ensiklopedia
(Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)



Gambar 4. 40 Halaman 61-62 Buku Ensiklopedia
(Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)

Indeks

<p>S</p> <p>Sadewa Anak bungsu dari lima Pandawa yang dalam kisah ini berperan menewasi Batari Durga.</p> <p>Saptaprata Lalitan ketujuh dari alam bawah tanah dalam kosmologi Jawa.</p> <p>Semadi Praktik meditasi atau berpuasa untuk menangatkan diri dan mendekatkan diri pada kekuatan spiritual.</p> <p>Sejal Penambahan berupa makanan, bunga atau benda tertentu yang ditujukan untuk tujuan ritual atau penghormatan.</p> <p>Setanggal Dupa atau wewangian yang dibakar dalam suatu ritual.</p> <p>Sukerta Golongan manusia yang dianggap memiliki nasib sial atau rentan menjadi korban Batara Kala menurut kepercayaan Jawa.</p> <p>T</p> <p>Tirta Amerta Rivir suci yang dipercaya dapat memberikan kebahagiaan dan capat menghidupkan kembali orang mati atau keabadian.</p> <p>U</p> <p>Uccalharawa Kuda surgawi berwarna putih yang menjadi cangkulan antara Dewi Wislata dan Dewi Kertu.</p> <p>W</p> <p>Wewe Mahluk halus dalam kepercayaan Jawa yang sering digambarkan menakutkan dan dikaitkan dengan gangguan terhadap manusia.</p>	<p>Whitan Ritual tradisional sebelum menanam padi sebagai bentuk permohonan berkah dan kesuburan.</p>	<p>A</p> <p>aj Kawastrom, 50 Anatanaga, 47 Antaboga, 44, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54</p> <p>B</p> <p>Bala Sigala-gala, 50 Batara Guru, 15, 21, 22, 26, 34, 36, 47, 49, 51 Batara Kala, 32, 33, 34, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 43 Batara Naresi, 51 Batari Durga, 20, 23, 25, 26, 27, 28 Batari Sri, 9 Batari Uma, 19, 20, 21, 22, 23, 27 Bumi, 52, 54</p> <p>C</p> <p>Cupu Linggamuk, 49</p> <p>D</p> <p>Dewa Waktu, 33 Dewi Kertu, 57, 58, 59, 60, 61 Dewi Padi, 7, 17 Dewi Sri, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18 Dewi Wislata, 57, 58, 59, 60, 63, 64</p> <p>G</p> <p>Garudaya, 44, 56, 59, 60, 61, 62, 63, 64 Gunung Mandira, 48 Gunung Merapi, 63 Guwangrong, 47</p> <p>I</p> <p>Indra, 61, 62</p> <p>J</p> <p>Jawa, 16, 17, 18, 27, 28, 34, 41, 52, 53, 63</p>	<p>K</p> <p>Kurawa, 50</p> <p>P</p> <p>Pandawa, 25, 50 Pasatra Gandamayih, 23, 25, 26, 28 Pribu Sri Mahapungung, 9</p> <p>R</p> <p>Ruwatan, 75, 76, 78, 79, 43, 54</p> <p>S</p> <p>Sadana, 9, 10, 14, 15, 18 Saptaprata, 45, 47</p> <p>T</p> <p>Tirta Amerta, 13, 48, 60, 61, 62, 64</p> <p>U</p> <p>Uccalharawa, 58, 59</p> <p>W</p> <p>Waktu, 33, 41 Wisnu, 16, 36, 61</p>
--	--	--	--

67 | Glosium

Indeks | 68

Gambar 4. 43 Halaman 67-68 Buku Ensiklopedia (Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)

Daftar Pustaka

Jurnal

Arsyad, I. M. (2023). Ruwatan: Ritual Pengusiran Setan Dalam Konteks Budaya Dan Tradisi Masyarakat Jawa Tengah. *Jurnal Kejurusan Bahasa dan Sastra* (e-ISSN: 2797-0477), 3(05), 21-25.

Chayanto, J. H. (2017). Tolak Penayangan Nagas Sang Hyang Antaboga Sebagai Inspirasi Penobatan Gaya Kriya Liris. *Jurnal Sastra Rupa*, 5(01).

Fikriyah, Nurhidayah, F., Astawan, U. K. Y., & Ramli, A. S. (2022). Dewi Sri sebagai figur ibu mitologis: Tuguau masani dan visual folklor Jawa Timur. *Jurnal Tadris Uin Sunan Gunung Djati*, 20(1), 17-29.

Harawati, T. (2017). Pergerakan Fungsi Ritual Ruwatan Lelakon Suchamala Dalam Kehidupan Masyarakat Modern. *Patra Wijaya: Seri Penelitian Penelitian Sejarah dan Budaya*, 18(2), 122-138.

Moerdiansoro, I. (2010). KONOGRAF WYANG KULTUR PURWA: BATARA KALA. Seri: F. K. Yemmy, Y. & Budianto, A. (2022). Augusti. Cerita Nelayak Garuda Di Gos Selomangleng Kediri. Serta Filosofinya Sebagai Lambang Negara Indonesia. In *Prosiding SBNHUM (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 4, pp. 334-353).

Sunardi, S. (2023). Makna Laong: Nilai dan Perwujudan Wayang Relewan dengan Ketahanan Pangan. *Jurnal Cahaya Mandala*, 6(3), 19-30.

Buku

Heraatoto, B. (2022). *Mitologi Jawa, Pendidikan Moral dan Etika Tradisional*. Yogyakarta: Nara.

Junaidi, S., Sakistono, D. 2018. *Anatomis Wayang Kiri Purwa*. Yogyakarta: BP. El Yogyakarta.

Santosa, I. G. (2020). *Wayang, Kritik, Duga Manusia: Mengupas Pesan Moral dalam Cerita Wayang sebagai Tuntunan Hidup*. Yogyakarta: Mitra Buana Media.

Tentang Penulis



Mahastawa Desani Komunikasi Visual yang sedang mengerjakan karya tugas akhir berjudul "Penancangan Buku Ensiklopedia Mitologi (Wayang Kiri Purwa Jawa Berbasis Ilustrasi)" sebagai bagian dari studinya.

69 | Daftar Pustaka

Tentang Penulis | 70

Gambar 4. 44 Halaman 69-70 Buku Ensiklopedia (Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)

E. Finalisasi Media Pendukung

1. Katalog



Gambar 4. 45 Katalog Halaman Depan
(Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)



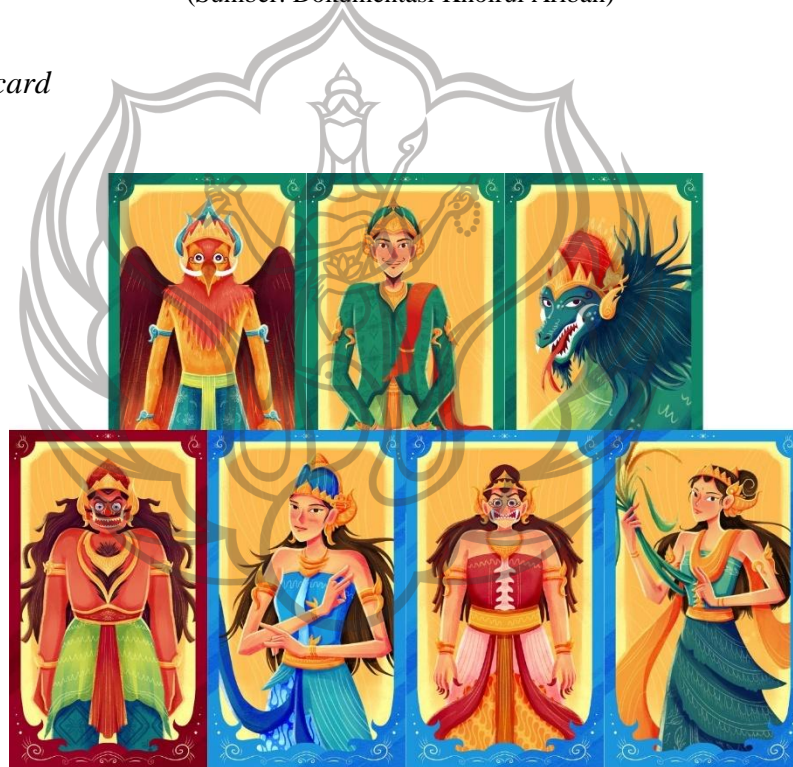
Gambar 4. 46 Katalog Halaman Belakang
(Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)

2. Poster



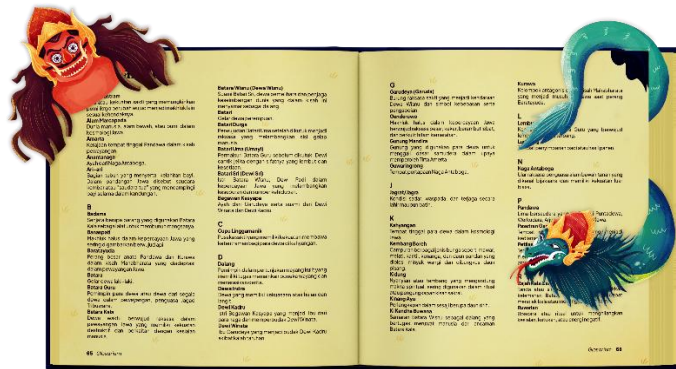
Gambar 4. 47 Poster Karya dan Poster Pameran
(Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)

3. Flashcard



Gambar 4. 48 Flashcard
(Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)

4. Bookmark



Gambar 4. 49 *Bookmark*
(Sumber: Dokumentasi Khoiril Aribah)

5. Postcard



Gambar 4. 50 *Postcard*
(Sumber: Dokumentasi Khoiril Aribah)

6. Sticker



Gambar 4. 51 *Sticker*
(Sumber: Dokumentasi Khoiril Aribah)

7. GSM (Graphic Standard Manual)



Gambar 4. 52 *Graphic Standard Manual*
(Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perancangan buku ensiklopedia bertemakan makhluk mitologi wayang kulit melalui tahapan panjang yang sangat penting supaya informasi atau pesan dalam buku sebagai hasil perancangan dapat disampaikan dengan efektif baik itu dari aspek naratif maupun visualnya. Tahapan dimulai dari riset fenomena umum tentang topik mitologi yang kemudian menjadi latar belakang permasalahan dalam perancangan ini. Proses riset dilanjutkan dengan membuat rumusan masalah, memetakan tujuan, manfaat, analisis 5W + 1H, hingga dilakukan studi pustaka atau studi literatur yang berkaitan dengan topik mitologi wayang serta media buku ensiklopedia dalam desain komunikasi visual. Setelah memahami secara menyeluruh topik mitologi wayang, perancangan dilanjutkan dengan membuat konsep dan program kreatif seperti kombinasi warna, tipografi, layout, ilustrasi, strategi media dan sebagainya yang digunakan sebagai acuan dalam proses mendesain buku ensiklopedia supaya tetap terarah dan sesuai dengan tujuan awal perancangan. Selanjutnya, proses pembuatan buku ensiklopedia dilakukan dengan observasi visual atau mengumpulkan foto-foto yang relevan dengan cerita mitologi sebagai bahan referensi, mengembangkan bentuk visual karakter mitologi dari bentuk wayang kulit sampai ke bentuk personifikasinya, membuat sketsa keseluruhan isi buku, memberi warna, menambahkan teks, hingga jadilah sebuah buku ensiklopedia cetak bergambar dengan judul “Ensiklopedia Makhluk Mitologi Wayang Kulit: Rupa, Kisah, dan Makna”.

Selanjutnya, dari rangkaian proses yang telah dipaparkan di atas, perancangan buku ensiklopedia ini memberikan pemahaman baru bahwa mitologi dalam dunia pewayangan menyimpan banyak nilai dan makna terkait bagaimana menjalani kehidupan sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat. Selain itu, setiap karakter memiliki keunikan wujud atau penampilannya masing-masing yang menjadi ciri khas dan pembeda antar karakter. Melalui pendekatan ilustrasi, perancangan ini mencoba mengolah

kembali kekayaan mitologi dalam dunia pewayangan menjadi media visual berupa buku ensiklopedia cetak dan diharapkan media tersebut dapat menjadi salah satu cara untuk menyampaikan informasi tentang makhluk mitologi secara lebih lengkap dan mudah dipahami oleh generasi masa kini. Terakhir, dunia pewayangan pada dasarnya memiliki banyak karakter-karakter lain yang lebih beragam dan lebih menarik baik dari segi cerita maupun bentuknya yang memiliki potensi besar untuk dikembangkan ke dalam berbagai bentuk media modern tanpa menghilangkan nilai aslinya. Dengan pendekatan dan pengolahan visual yang tepat, karakter-karakter dalam dunia pewayangan masih sangat memungkinkan untuk dapat menjadi sumber inspirasi dalam perancangan karya kreatif di masa mendatang.

B. Saran

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam pengembangan media visual tentang karakter mitologi dalam wayang kulit. Bagi perancang selanjutnya yang ingin mengangkat tema serupa, disarankan untuk dapat menggali lagi lebih dalam aspek visual dan pemahaman terhadap cerita maupun filosofi di sebaliknya sehingga dapat mengembangkan dan menerjemahkan kembali ke dalam berbagai media visual yang lebih matang.

Selain itu, proses perancangan tidak dapat dilakukan secara sepenuhnya dengan mengandalkan diri sendiri. Diskusi dan bertukar pendapat dengan berbagai pihak baik dari akademisi, praktisi, ataupun pihak lain yang lebih paham terkait topik dapat membantu meperluas sudut pandang dan meminimalkan kesalahan dalam penyampaian informasi.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal

- Amartani, D.S., Nabila, D.A., Putri, S.N., & Darmadi. (2022). Mitos-Mitos Kehidupan Sebagai Ciri Khas Pada Masyarakat Jawa Khususnya Berada di Desa Manisrejo, Kecamatan Taman, Kota Madiun. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 5(2), 223.
- Ardani, S. A. (2023, November). Pengaruh Mitos Terhadap Cepat atau Lambatnya Suatu Perubahan Sosial di Dalam Masyarakat. *In Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS) (Vol. 2, pp. 1530-1537)*.
- Arsyad, I. M. (2023). Ruwatan: Ritual Pengusiran Setan Dalam Konteks Budaya Dan Tradisi Masyarakat Jawa. Tanda: *Jurnal Kajian Budaya, Bahasa dan Sastra (e-ISSN: 2797-0477)*, 3(05), 21-25.
- Cahyanto, J. H. (2017). Tokoh Pewayangan Naga Sang Hyang Antaboga Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Kriya Logam. *Jurnal Seni Rupa*, 5(01).
- Cindy, N., Qurrotul, A., Sharla, S., & April, L. (2024). Dinamika Perilaku Gen Z Sebagai Generasi Internet. *Konsensus : Jurnal Ilmu Pertahanan, Hukum Dan Ilmu Komunikasi*, 1(6), 95–102.
- Iswanto, R. (2023). Perancangan buku ajar tipografi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 23(2), 123-129.
- Janos, P., & Rokhim, M. S. (2023). MENELUSURI ASAL USUL WAYANG KULIT SEBAGAI WARISAN BUDAYA DI INDONESIA. *Jurnal Adat-Jurnal Seni, Desain & Budaya Dewan Kesenian Tangerang Selatan, Volume 5. Nomor 1*.
- Kusumah, K. L., & Resmisari, G. (2024). Eksplorasi Mitos Nyi Roro Kidul dalam Rancangan Typeface. *FAD*, 3(02).
- Masni, N., Astari, S., & Antoni, R. S. (2024). Mitos-Mitos Dalam Kepercayaan Masyarakat. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(01), 979-991.
- Mustika, L., Wardiah, D., & Effendi, D. (2020). Mitologi pantangan masyarakat desa kundi kecamatan simpang teritip kabupaten bangka barat. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 10(2), 97-108.
- Nasrimi. (2021). Mitos-mitos dalam Kepercayaan Masyarakat. *Serambi Academia*, 9(11), 2109–2116.

- Pradana, A. P., & Masnuna. (2021). Ilustrasi Buku Ensiklopedia Burung Rangkong di Indonesia. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(1), 28-43.
- Pramulia, P., Fadhilasari, I., & Rifa'i, A. (2022). Bentuk Dan Fungsi Mitos Bujuk Agung Di Bondowoso (Kajian Folklor). *Jurnal Bastra (Bahasa dan Sastra)*, 7(2), 378-384.
- Purwanto, S. (2018). Pendidikan nilai dalam pagelaran wayang kulit. *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 1-30.
- Setyawan, O., & Irawan, A. (2025, December). A. 08-Melacak Keberadaan Kosmologi Jawa dalam Kreasi Batik Jawa Timur. *In Prosiding Seminar Nasional Industri Kerajinan dan Batik (Vol. 7, No. 1, pp. 08-08)*.
- Soleman, E. K. & Zulkarnain, A. (2023). Perancangan Film Animasi Pendek Dua Dimensi Ibu? untuk Melestarikan Mitos Wewe Gombel. *Cipta*, 2(2), 240-253.
- Suciati, V. S. C., & Seli, S. (2024). Representasi Mitologi Budaya Dalam Novel "Tutur Dedes Doa Dan Kutukan" Karya Amalia Yunus. *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan*, 8(2), 143-150.
- Wahdyah, A., Zaini, M., & Kaspul, K. (2024). Validitas Buku Ensiklopedia Famili Arecaceae. *Journal On Education Учредители: Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai*, 7(2), 10572-10577.

Buku

- Herusatoto, B. (2022). *Mitologi Jawa, Pendidikan Moral dan Etika Tradisional*. Yogyakarta: Narasi.
- Indrayana, A. (2020). *Desain Elementer II. Prinsip-prinsip Tata Rupa Desain Grafis*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Junaidi, & Sukistono, D. 2018. *Anatomi Wayang Kulit Purwa*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Mulyono, Sri. 1976. *Asal-Usul Filsafat dan Masa Depan*. Jakarta: Gunung Agung.
- . 1982. *Wayang dan Filsafat Nusantara*. Jakarta: PT Gunung Agung.
- Nurgiyantoro, B. (2024). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak Edisi Revisi*. Yogyakarta: PT. Gadjah Mada University Press.

Petunjuk Teknis Penyusunan Ensiklopedia. 2019. Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Prihatmoko, S. (2021). *Ilustrasi: Kreasi Menggambar Ilustrasi dengan Adobe Illustrator*. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik.

Santosa, I. B. (2020). *Wayang, Konflik, Dan Manusia: Mengupas Pesan Moral dalam Konflik Jagat Wayang sebagai Tuntunan Hidup*. Yogyakarta: Mirra Buana Media.

Sunaryo, A. (2020). *Rupa Wayang*. Jawa Tengah: CV Kekata Group.

Sumber Kepustakaan Khusus

SHOLICHA, A. A. (2020). Peran Desainer Grafis Di Makive Communication: Pembuatan Konten Visual Instagram@ pesantren. mahasiswa. surga dan Print Ad Makive Communication. *Doctoral dissertation, Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi*.

Nurrahima, S. (2020). Perancangan Concept Art “The Little Witches Parahyangan” Untuk Mengenalkan Tokoh-Tokoh Mitos Di Jawa. *Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom*.

HASANAH, K. (2025). Pengembangan Ensiklopedia Sejarah Madiun Berbasis Digital dan Potensinya Sebagai Sumber Belajar Sejarah SMA/MA. *Doctoral dissertation, Universitas PGRI Madiun*.

Jallu Maula Ahmad, A. (2022). Pembuatan Game “Jawa Tenggelam Sore Itu” Melalui Pendekatan Cerita Mitologi Jawa Dengan Teknik Visual Pixel Art. *Doctoral dissertation, ISI Yogyakarta*.

Website

Mitos. 2025. Pada KBBI Daring. Diakses 02 Desember 2026, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/mitos>

Pitoyo. (2014). *Tokoh Dewi Sinta dalam bentuk wayang kulit gagrak Surakarta*. Diakses 5 Juni 2026, dari https://www.pitoyo.com/duniawayang/gallery/details.php?image_id=1272&s

[essionid=haa1isuh9ajv21o4j9llc5tf44&l=english](#)

Rochmad. (2023). *Ciri Wayang Kulit Gagrak Yogyakarta Yang Dipelajari Di AKN Seni Budaya Yogyakarta*. Diakses 5 Juni 2026, dari <https://aknyogya.ac.id/berita/read/Ciri-Wayang-Kulit-Gagrak-Yogyakarta-Yang-Dipelajari-Di-AKN-Seni-Budaya-Yogyakarta>

Subari, W. A. (2024). *Pengertian warna, makna, jenis, dan skemanya dalam desain grafis*. Diakses 26 Maret 2026, dari <https://mediaindonesia.com/teknologi/524171/pengertian-warna-makna-jenis-dan-skemanya-dalam-desain-grafis>

Triyatno, A. (2022). *Meramu dan Merangkum Gagrag Banyumas, Wayang Kulit Khas Banyumas*. Diakses 5 Juni 2026, dari <https://www.spektakel.id/sorotan/meramu-dan-merangkum-gagrag-banyumas-wayang-kulit-khas-banyumas>

<https://ki-demang.com/galeria/index.php/wayang-a>. Diunduh 24 Maret 2026

<https://wayangkita.sv.ugm.ac.id/wayang-purwa/>. Diunduh 24 Maret 2026

<https://wayang.wordpress.com/>. Diunduh 24 Maret 2026

<https://cdn.gramedia.com/uploads/items/ENSIKLOPEDIA-JUNIOR-TRUK-EDISI-KHUSUS.jpg>. Diunduh 24 Maret 2026

<https://www.artstation.com/artwork/9m82KQ>. Diunduh 24 Maret 2026

[https://ki-demang.com/galeria/images/stories/wayang_s2/Sri-\(Dewi\)-Solo.png](https://ki-demang.com/galeria/images/stories/wayang_s2/Sri-(Dewi)-Solo.png).

Diunduh 5 Juni 2026

<https://wayang.wordpress.com/2010/08/30/wayang-kulit-batara/durga-2/>. Diunduh 5 Juni 2026

https://www.pitoyo.com/duniawayang/gallery/details.php?image_id=396. Diunduh 5 Juni 2026

<https://pdwi.senawangi.org/antaboga/>. Diunduh 5 Juni 2026

<https://wayangkita.sv.ugm.ac.id/bathara-antaboga/>. Diunduh 5 Juni 2026

<https://wayang.wordpress.com/2010/08/30/wayang-kulit-hewan/garudha/>. Diunduh 5 Juni 2026

LAMPIRAN

TA_Khoirul Aribah_2212826024.pdf

ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilib.isi.ac.id Internet Source	2%
2	syehhakediri.blogspot.com Internet Source	1%
3	docplayer.info Internet Source	1%
4	Submitted to Universitas Pelita Harapan Student Paper	<1%
5	id.wikipedia.org Internet Source	<1%
6	ejournal.unp.ac.id Internet Source	<1%
7	agamakejawen.blogspot.com Internet Source	<1%
8	ilmiyahhkarim.wordpress.com Internet Source	<1%
9	jonedu.org Internet Source	<1%
10	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	<1%
11	123dok.com Internet Source	<1%

Lampiran 1 Hasil Cek Turnitin
(Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)

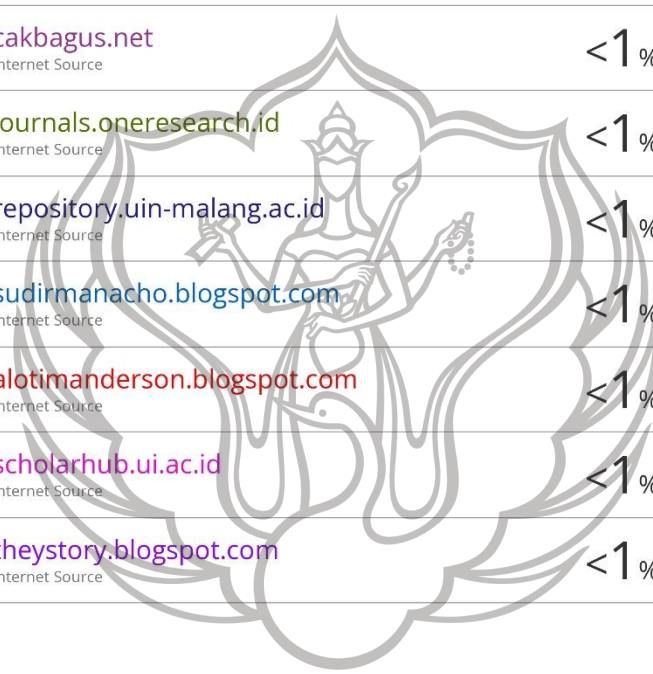
12	dewey.petra.ac.id Internet Source	<1 %
13	repository.uindatokarama.ac.id Internet Source	<1 %
14	id.123dok.com Internet Source	<1 %
15	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
16	jurnaltumotowa.kemdikbud.go.id Internet Source	<1 %
17	kc.umn.ac.id Internet Source	<1 %
18	kknsyahdu.blogspot.com Internet Source	<1 %
19	www.scribd.com Internet Source	<1 %
20	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
21	proceeding.unpkediri.ac.id Internet Source	<1 %
22	www.gurupendidikan.co.id Internet Source	<1 %
23	id.scribd.com Internet Source	<1 %
24	waste4change.com Internet Source	<1 %
25	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya	<1 %

26	www.atlantis-press.com Internet Source	<1%
27	aksiologi.org Internet Source	<1%
28	mpwandalibrata.wordpress.com Internet Source	<1%
29	repository.unpas.ac.id Internet Source	<1%
30	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	<1%
31	www.repository.stiegici.ac.id Internet Source	<1%
32	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1%
33	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	<1%
34	kubuku.id Internet Source	<1%
35	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1%
36	openlibrary.telkomuniversity.ac.id Internet Source	<1%
37	digilib.uns.ac.id Internet Source	<1%
38	isvshome.com Internet Source	<1%
	read.bookcreator.com	

39	Internet Source	<1%
40	Submitted to Universitas Dian Nuswantoro Student Paper	<1%
41	ijssrr.com Internet Source	<1%
42	www.liputan6.com Internet Source	<1%
43	Submitted to National Library of Indonesia Student Paper	<1%
44	Titi Surti Nastiti. "Dewi Sri Dalam Kepercayaan Masyarakat Indonesia", Tumotowa, 2020 Publication	<1%
45	percetakan.net Internet Source	<1%
46	qdoc.tips Internet Source	<1%
47	Siti Fatimah Abdilah, Nanang Khoirul Umam. JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education), 2020 Publication	<1%
48	corojowo.blogspot.com Internet Source	<1%
49	semnasjsi.um.ac.id Internet Source	<1%
50	deposit.perpusnas.go.id Internet Source	<1%
51	patrawidya.kemdikbud.go.id Internet Source	<1%

52	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1%
53	iwanbahasadansastra.blogspot.com Internet Source	<1%
54	tanahmemerah.wordpress.com Internet Source	<1%
55	Sugiyono, Vara Maulidyah Hidayah. "Pemodelan Teknologi dalam Aplikasi KitaLulus untuk Lowongan Pekerjaan Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM)", Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi, 2024 Publication	<1%
56	aset-sejarah.dibi.bnppb.go.id Internet Source	<1%
57	depranpendidikanekonomi.blogspot.com Internet Source	<1%
58	kendhilkencana.blogspot.co.uk Internet Source	<1%
59	nirmana.petra.ac.id Internet Source	<1%
60	prosiding.isi.ac.id Internet Source	<1%
61	pt.scribd.com Internet Source	<1%
62	retizen.republika.co.id Internet Source	<1%

63	Submitted to Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Student Paper	<1 %
64	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
65	journal.ugm.ac.id Internet Source	<1 %
66	Submitted to IAIN Surakarta Student Paper	<1 %
67	e-journal.sttharvestsemarang.ac.id Internet Source	<1 %
68	www.portalnumed.my.id Internet Source	<1 %
69	cakbagus.net Internet Source	<1 %
70	journals.oneresearch.id Internet Source	<1 %
71	repository.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
72	sudirmanacho.blogspot.com Internet Source	<1 %
73	alotimanderson.blogspot.com Internet Source	<1 %
74	scholarhub.ui.ac.id Internet Source	<1 %
75	theystory.blogspot.com Internet Source	<1 %



76	Restu Hendriyani Magh'firoh, Yulius Widi Nugroho, Immanuel Kevin Christian. "Board Game Sebagai Sarana Untuk Memperkenalkan Tokoh-Tokoh Cerita Rakyat di Jawa Timur Pada Anak Usia 7-12 Tahun", Artika, 2021 Publication	<1%
77	core.ac.uk Internet Source	<1%
78	e-journal.usd.ac.id Internet Source	<1%
79	garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	<1%
80	hadidilzaqil.wordpress.com Internet Source	<1%
81	jurnal.isbi.ac.id Internet Source	<1%
82	repository.dinamika.ac.id Internet Source	<1%
83	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1%
84	rumputliar.com Internet Source	<1%
85	salwintt.wordpress.com Internet Source	<1%
86	asyrof-dici.blogspot.com Internet Source	<1%
87	eprints.upj.ac.id Internet Source	<1%

88	etd.repository.ugm.ac.id Internet Source	<1%
89	fe.unimed.ac.id Internet Source	<1%
90	geograf.id Internet Source	<1%
91	giewahyudi.com Internet Source	<1%
92	media.neliti.com Internet Source	<1%
93	search.jogjalib.com Internet Source	<1%
94	today.line.me Internet Source	<1%
95	www.jurnalponsel.com Internet Source	<1%
96	www.livestockreview.com Internet Source	<1%
97	www.readbag.com Internet Source	<1%
98	zombiedoc.com Internet Source	<1%
99	I Dewa Ketut Wicaksandita, Sang Nyoman Gede Adhi Santika, I Dewa Ketut Wicaksana, I Gusti Made Darma Putra. "Nilai-Nilai Estetika Hindu Wayang Kulit Bali: Studi Kasus Internalisasi Jana kertih Melalui Karakter Tokoh Pandawa, Sebagai Media Representasi	<1%

Ideal Manusia Unggul", JURNAL DAMAR
PEDALANGAN, 2024

Publication

100	Suni Subagja. "Studi Kritik Pemikiran Tan Malaka tentang Logika Mistika dalam Madilog Perspektif Hadis", Jurnal Riset Agama, 2024 Publication	<1%
101	Submitted to Udayana University Student Paper	<1%
102	adoc.pub Internet Source	<1%
103	alifbraja.wordpress.com Internet Source	<1%
104	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1%
105	dwipras111.wordpress.com Internet Source	<1%
106	invenio.nusl.cz Internet Source	<1%
107	kayabudaya.blogspot.com Internet Source	<1%
108	kebudayaan.kemdikbud.go.id Internet Source	<1%
109	mulpix.com Internet Source	<1%
110	nanopdf.com Internet Source	<1%
111	ojs.unm.ac.id Internet Source	<1%

112	repo.stikesperintis.ac.id Internet Source	<1 %
113	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1 %
114	repository.its.ac.id Internet Source	<1 %
115	repository.radenfatah.ac.id Internet Source	<1 %
116	sekolahbathindanspiritual.blogspot.com Internet Source	<1 %
117	wayangku.id Internet Source	<1 %
118	www.ejawantahtour.com Internet Source	<1 %
119	www.kompasiana.com Internet Source	<1 %
120	www.syekhnurjati.ac.id Internet Source	<1 %
121	digilib.iain-jember.ac.id Internet Source	<1 %
122	repo.ikipgribali.ac.id Internet Source	<1 %
123	Raden Zaky, Bayu Setiawan Setiawan, Diana Aqidatun Nisa Diana Aqidatun Nisa. "A, The Perancangan Video Dokumenter Semanggi Suroboyo Sebagai Hidangan Unik-Khas Surabaya", Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia, 2025 Publication	<1 %
124	wawasansejarah.com Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off
Exclude bibliography Off

Exclude matches Off



Lampiran 2 Foto Karya dan *Booth* Pameran
(Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)



Lampiran 3 Foto Pameran Tugas Akhir
(Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)



Lampiran 4 Foto Sidang Tugas Akhir
(Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)




LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN TUGAS AKHIR
UNTUK KARYA TULIS DAN KARYA SENI /DESAIN

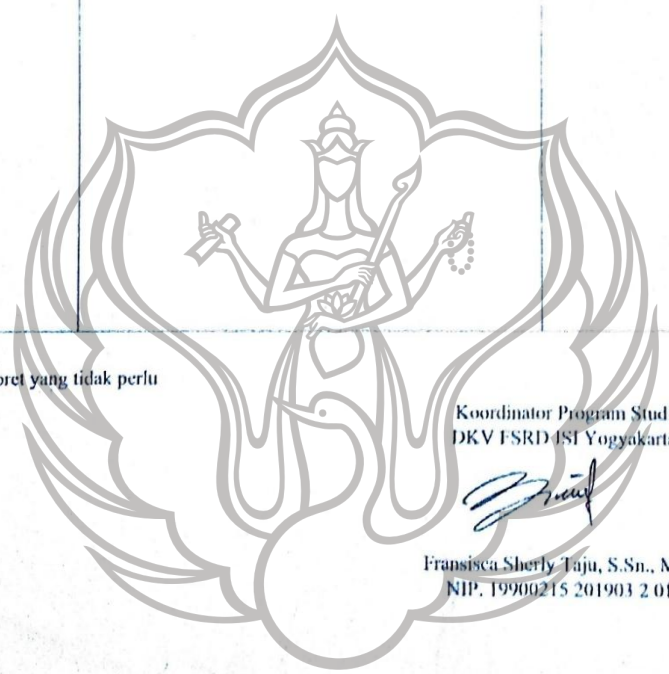
Nama : Khoirul Aribah
NIM : 2212026024
Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Pembimbing I / (H*) : Dr. Sn. Indira Mahari, M.Sn.
Semester : ~~Satu~~ / Genap *) Tahun Akademik : 2025 / 2026
Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Enklopedia Mathuk Mitologi
Wayang Kulit Pulau Jawa Berbasis Ilustrasi

Tanggal	Koreksi/Saran/Perubahan	Tanda Tangan Pembimbing
6 Februari 2026	ACC PROPOSAL	
10 Februari 2026	Revisi BAB I (tujuan perancangan, latar belakang, masalah, batasan masalah)	
13 Maret 2026	BAB II : pembagian elemen ensiklopedia (konten & context), unsur apa dalam ensiklopedia, wanda wayang kulit, penambahan tokoh-tokoh mitologi wayang kulit.	
6 April 2026	BAB III : hilangkan rincis, buat & susun layout buku	
23 April 2026	BAB = teks diringkas lagi, buat contoh sketsa dan ilustrasi, perhatikan jarak gambar dengan teks	

Lampiran 5 Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing I
(Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)

30 April 2026	Konsultasi: Stelsa atom, layout, dan ilustrasi buku ensiklopedia	
20 Mei 2026	Konsultasi: karya final & laporan, lengkapi lampiran (turnitin)	
25 Mei 2026	Konsultasi: GSM, katalog, dan poster pameran	

*) coret yang tidak perlu



Koordinator Program Studi
DKV FSRD ISI Yogyakarta



Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19900215 201903 2 018

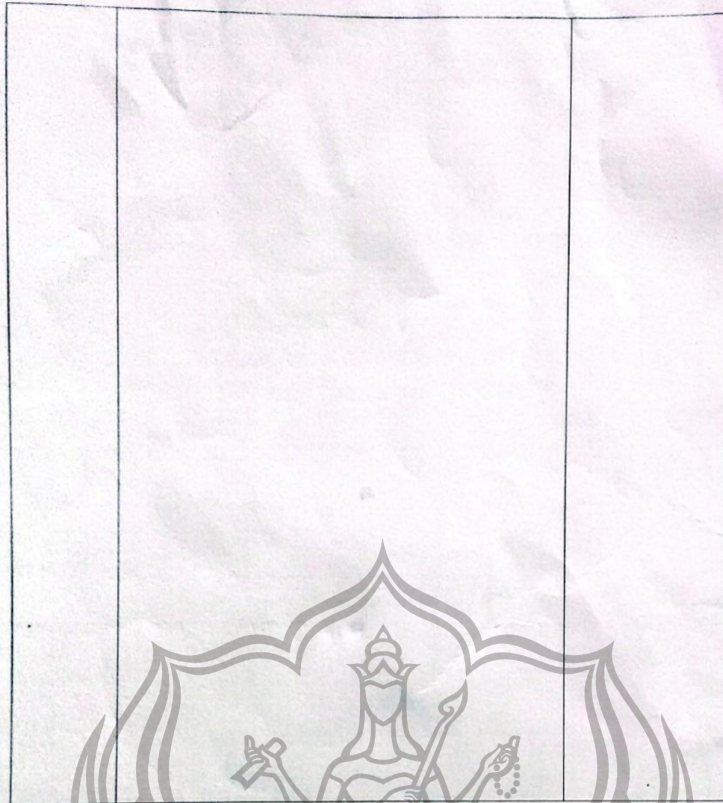


**LEMBAR KONSULTASI
 BIMBINGAN TUGAS AKHIR
 UNTUK KARYA TULIS DAN KARYA SENI /DESAIN**

Nama : Khoirul Aribah
 NIM : 2212826024
 Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 Pembimbing I/II *) : Ali Ayu Dewantari, M.Sn
 Semester : Genap/Genap *) Tahun Akademik : 2025 / 2026
 Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Ensiklopedia Makhluk Mitologi
 Wayang Kulit Pulau Jawa Berbasis Ilustrasi

Tanggal	Koreksi/Saran/Perubahan	Tanda Tangan Pembimbing
15 Februari 2026	ACC Proposal	
10 Februari 2026	Revisi BAB I (latar belakang, studi pustaka)	
10 Maret 2026	Konsultasi BAB I (Penulisan sub judul & paragraf)	
6 April 2026	Rapikan BAB II : Margin Caption Gambar sesuai pedoman TA	
24 April 2026	BAB III : ukuran text dan spasi dalam tabel,	
20 Mei 2026	BAB I - V : Abstrak, Halaman judul, Lembar Keastrian karya, konsultasi karya utama & pendukung	

Lampiran 6 Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing 2
 (Sumber: Dokumentasi Khoirul Aribah)



*) coret yang tidak perlu

Koordinator Program Studi
DKV FSRD ISI Yogyakarta

Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19900215 201903 2 018