

JURNAL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN ENSIKLOPEDI VISUAL

SENGKALAN MEMET

DI KARATON NGAYOGYAKARTA HADININGRAT



PENCIPTAAN

Oleh:

Wahyu Siamti

NIM: 1612436024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2021

Jurnal Tugas Akhir Perancangan Karya Desain Berjudul:

PERANCANGAN ENSIKLOPEDI VISUAL *SENGKALAN MEMET DI KARATON* NGAYOGYAKARTA HADININGRAT diajukan oleh Wahyu Siamti, NIM 1612436024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 8 Juni 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Ketua Program Studi

Daru Tunggal Aji, S.Sn.,M.A.

NIP. 19720909 200812 1 001/NIDN. 0003018706

ABSTRAK

PERANCANGAN ENSIKLOPEDI VISUAL *SENGKALAN MEMET* DI KARATON NGAYOGYAKARTA HADININGRAT

Wahyu Siamti / 1612436024

Salah satu keunikan dari masyarakat Jawa, khususnya masyarakat Jawa Klasik adalah kebiasaannya dalam membuat *sengkalan*. *Sengkalan* adalah angka taun yang dilambangkan dengan kalimat, gambar atau ornamen untuk memperingati peristiwa tertentu. Sebagai artefak budaya, untuk memahami *sengkalan* memang perlu beberapa disiplin ilmu, khususnya *sengkalan memet* yang memiliki tingkat kerumitan yang lebih tinggi. Oleh karena itu perlu adanya sumber literasi yang menarik serta mampu menjadi rujukan bagi generasi saat ini, agar eksistensi *sengkalan memet* tidak hanya dapat dilihat di bangunan bersejarah ataupun museum saja, namun juga dapat dipelajari oleh masyarakat. Perancangan Ensiklopedi Visual *Sengkalan Memet* di Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat hadir sebagai usaha untuk memecahkan permasalahan tersebut. Proses perancangan ini dilakukan dengan observasi mengenai *sengkalan* yang ada di Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat, wawancara, serta mencari sumber literatur yang berkaitan dengan *sengkalan*. Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat dipilih karena masih dapat dijumpai jejak peninggalan kebudayaan Jawa yang terus dijaga dan dirawat sampai saat ini, khususnya *sengkalan memet* yang masih terdapat di bangunan-bangunan kompleks Karaton. Penentuan konsep serta isi dari perancangan ini mengacu pada analisis dari beberapa jenis ensiklopedia yang menjadi rujukan, sehingga tercipta desain yang tepat dan sesuai dengan standar yang ada. Perancangan ini menghasilkan sebuah media komunikasi visual berupa Ensiklopedi Visual *Sengkalan Memet* di Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat yang memuat penjelasan singkat mengenai *sengkalan*, bagaimana cara membaca, serta inti pembahasan yakni berbagai *sengkalan memet* yang ada di Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat. Dengan menggunakan komponen pendukung berupa fotografi dan desain dengan kesan klasik, terciptalah ensiklopedi visual yang diharapkan menarik minat masyarakat dalam mengenal dan mempelajari budaya masyarakat Jawa jaman dulu.

Kata kunci : Jawa klasik, *sengkalan memet*, Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat, ensiklopedi visual

ABSTRACT

DESIGN OF A VISUAL ENCYCLOPEDIA OF SENGKALAN MEMET AT THE KARATON NGAYOGYAKARTA HADININGRAT

Wahyu Siamti / 1612436024

One of the uniqueness of Javanese society, especially classical Javanese society, is their habit of making sengkalan. Sengkalan is the number of years symbolized by sentences, pictures or ornaments to commemorate certain events. As a cultural artifact, understanding sengkalan requires several disciplines, especially sengkalan memet which has a higher level of complexity. Therefore, it is necessary to have an interesting literacy source that can be a reference for the current generation, so that the existence of sengkalan memet can not only be seen in historical buildings or museums, but can also be studied by the public. The design of the Visual Encyclopedia of Sengkalan Memet in the Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat is here as an attempt to solve these problems. The design process was carried out by observing the sengkalan in the Yogyakarta Palace, interviews, and searching for sources of literature related to the sengkalan. The Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat was chosen because traces of Javanese cultural heritage can still be found which are still being maintained and cared for to this day, especially the sengkalan memet which are still found in the buildings of the Keraton complex. Determination of the concept and content of this design refers to the analysis of several types of encyclopedias that become references, so as to create the right design and in accordance with existing standards. This design produces a visual communication medium in the form of the Visual Encyclopedia of Sengkalan Memet in the Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat which contains a brief explanation of the sengkalan, how to read, and the core of the discussion, namely the various sengkalan memets in the Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat. By using supporting components in the form of photography and design with a classic impression, a visual encyclopedia is created which is expected to attract public interest in knowing and studying the culture of the ancient Javanese people.

Key words: Classical Javanese, sengkalan memet, Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat, visual encyclopedia

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Suatu peristiwa dapat dikenang apabila terdapat bukti peninggalannya seperti foto, video, tulisan, dan lain sebagainya. Dokumentasi bukan satu-satunya cara yang dapat dilakukan untuk mengenang suatu peristiwa, contohnya seperti yang dilakukan oleh masyarakat Jawa pada zaman dulu. Suku Jawa adalah salah satu suku di Indonesia dengan kebudayaan yang terkenal akan filosofi dan kesakralannya. Seni rupa, pertunjukan, serta sastra merupakan beberapa kebudayaan Jawa dimana memiliki sejarah yang tak kalah menarik dari seni lainnya. Salah satu keunikan dari masyarakat Jawa, khususnya masyarakat Jawa klasik adalah kebiasaannya dalam menggunakan simbol-simbol untuk memperingati suatu peristiwa tertentu. Mereka menggunakan simbol berupa binatang, tumbuhan ataupun alam semesta yang digunakan untuk menggantikan bilangan waktu. Tak hanya berupa benda-benda dua atau tiga dimensi, tetapi juga simbol-simbol yang diungkapkan dalam bentuk kata-kata. Penggunaan simbol-simbol ini disebut *Sengkalan (Javanese Chronogram)*.

Suwito (2006:8) berpendapat bahwa *sengkalan* adalah *sawijining angka taun kang dilam-bangaké kanthi ukara, gambar utawa ornamen tinamtu* (angka taun yang dilambangkan dengan kalimat, gambar atau ornamen tertentu).

Sengkalan sebagian besar ditemukan di dalam tulisan-tulisan karya sastra Jawa, benda-benda bersejarah, bangunan, karya seni, dan lambang/simbol suatu kota, lembaga atau organisasi sebagai tanda atau sandi peringatan kala atau waktu tahun kejadian atau peristiwa penting yang terkait. Menurut R. Bratakesawa (1980:15) makna dari *sengkalan* itu sendiri dapat berupa pengharapan, pujian, pendorong, pembangkit semangat, keluhan, pengharapan, kesombongan, keangkuhan, dan sebagainya sesuai dengan tahun yang diperingati atau kehendak si pembuat.

Ada dua jenis *sengkalan* yakni *sengkalan memet* dan *sengkalan lamba*. *Sengkalan memet* adalah jenis *sengkalan* yang berupa gambar, ornamen, atau ukiran. Secara umum berupa benda dua dimensi atau tiga dimensi. Sementara *sengkalan lamba* adalah *sengkalan* yang berupa kata-kata atau kalimat. Sistem penanggalan yang menggunakan perhitungan waktu berdasarkan matahari (tahun Saka dan tahun Masehi), biasanya disebut *Suryasengkala* dan bulan (tahun Hijriyah dan tahun Jawa), disebut *Candrasengkala*.

Kompleks Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat adalah salah satu lokasi dimana dapat dijumpai berbagai jenis *sengkalan*. Contohnya adalah *sengkalan memet* berwujud patung dua ekor naga saling membelakangi dan membelit yang terletak di *regol Kemagangan* dan *regol Gadhung Mlathi*. *Sengkalan* tersebut berbunyi “*Dwi Naga Rasa Tunggal*” (dua naga bersatu rasa) yang jika diartikan menunjuk pada tahun 1682 Jawa yaitu tahun mulai dihuninya Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat.

Terlepas dari kegunaannya sebagai penamaan tahun, *sengkalan* dapat dijadikan sebagai suatu media untuk mengenalkan kebudayaan Jawa. Menurut A. Daliman (2012) banyak unsur kebudayaan Jawa yang dapat kita pelajari dari sebuah *sengkalan* seperti estetika dari penulisan sastra Jawa. Hal ini karena pembuatan *sengkalan* sering melakukan perubahan-perubahan kata dengan mengikuti kaidah yang berlaku dalam sastra Jawa seperti *guru dasanama*, *guru sastra*, *guru jarwa*, *guru wanda*, *guru karya*, *guru sarana*, *guru darwa*, dan *guru warga*.

Sengkalan dapat dijadikan sebagai media untuk mengenalkan kosakata bahasa Jawa, karena *sengkalan* memiliki kosakata yang sangat banyak selama kata tersebut memenuhi *watak wilangan* (sifat bilangan) yang merupakan salah satu syarat terbentuknya *sengkalan*. Hal ini menambah pengetahuan masyarakat luar Jawa yang ingin belajar bahasa Jawa dan masyarakat Jawa sendiri yang saat ini sebagian besar mulai jarang mengetahui bahasa Jawa, maka ada istilah “*wong jawo ilang*”

jawane” yang salah satunya ditandai dengan mulai berkurangnya paham akan bahasa Jawa bagi masyarakat Jawa sendiri.

Sengkalan juga dapat sekaligus menambah pengetahuan tentang sejarah karena memang fungsi utama *sengkalan* adalah sebagai kode waktu. Jika kita belajar sejarah secara langsung kebanyakan akan merasa cepat bosan, maka dengan *sengkalan* kita dituntut untuk memecahkan rangkaian simbol-simbol terlebih dahulu sebelum akhirnya dapat mengetahui apa makna yang tergambarkan.

Untuk memahami *sengkalan* memang perlu beberapa disiplin ilmu, khususnya *sengkalan memet* yang memiliki tingkat kerumitan yang lebih tinggi. Oleh karena itu perlu adanya sumber literasi yang menarik serta mampu menjadi rujukan bagi generasi saat ini, agar eksistensi *sengkalan memet* tidak hanya dapat dilihat di bangunan bersejarah ataupun museum saja, namun juga dapat dipelajari oleh masyarakat.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka perlu dirancang sebuah media komunikasi visual tentang *sengkalan memet* sebagai upaya untuk mengingatkan dan memperkenalkan perlambangan Jawa Klasik ini. Media komunikasi visual terpilih nantinya merupakan media yang mampu menampung bentuk *sengkalan memet* beserta paparan penjelasannya. Media komunikasi visual tersebut diharapkan dapat menjadi jembatan pengetahuan antara budaya Jawa Klasik dan budaya masyarakat modern, dimana mudah untuk diakses dan dijadikan sebagai sumber rujukan untuk dipelajari generasi saat ini maupun generasi yang akan datang.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dari perancangan ini adalah bagaimana merancang sebuah media komunikasi visual tentang *sengkalan memet* sebagai media untuk mempelajari perlambangan Jawa Klasik?

3. Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah sebelumnya, maka tujuan dari perancangan ini adalah merancang sebuah media komunikasi visual tentang *sengkalan memet* yang informatif dan mudah dipahami.

B. Landasan Teori

1. Pengertian Ensiklopedia

Ensiklopedia merupakan suatu karya acuan yang disajikan dalam sebuah (atau beberapa jilid) buku yang berisi keterangan tentang semua cabang pengetahuan, ilmu, dan teknologi, atau yang merangkum secara komprehensif suatu cabang ilmu dalam serangkaian artikel yang tajuk subjeknya disusun menurut abjad. (Pusat Pengembangan dan Perlindungan Bahasa dan Sastra, 2019: 2).

2. Pengertian Sengkalan Memet

Maryono Dwiraharjo merumuskan pengertian *sengkalan* secara hakiki yaitu penulisan angka tahun yang dirahasiakan dalam bentuk kelompok kata atau kalimat, tanda-tanda, lukisan-lukisan atau benda-benda.

Ada beberapa jenis *sengkalan* yakni *sengkalan lamba*, *sengkalan memet* dan *sengkalan sastra*. Menurut Sindunegara (1997:31) *sengkalan memet* adalah gambaran atau lukisan pada sebuah bangunan yang mengandung arti *sengkalan*. Dalam istilah Jawa disebut "*sangkala petha*" karena berujud "*pepethan*". Karena sangat sulit untuk menangkap maksudnya maka disebut pula "*sengkalan memet*".

Dalam *sengkalan memet*, konsep bilangan yang terkandung dalam kata-kata diwujudkan secara visual atau sebaliknya, sebuah gambar ditransformasikan ke dalam kata-kata yang mengandung konsep bilangan. Berbagai bentuk *sengkalan memet* itu dapat diklasifikasikan ke dalam : (1) bentuk gambar atau lukisan dwimatra, (2) bentuk hiasan relief, (3) bentuk patung atau benda trimatra, dan (4) bentuk bangunan. (Sunaryo, 2013:25).

3. Membaca *Sengkalan Memet*

Pada *sengkalan memet*, untuk menentukan watak bilangan memiliki kerumitan yang tinggi. Hal ini sesuai dengan kata *memet* yang berarti rumit. Macaryus (2007:197) menunjukkan tahapan intepretasi *sengkalan memet* yakni:

- a. Mengintepretasi gambar menjadi susunan kata.
- b. Mengidentifikasi kata yang memiliki nilai angka.
- c. Mengidentifikasi nilai angka kata yang terdapat dalam *sengkalan*.
- d. Menyusun angka yang diperoleh dari *sengkalan* secara berurutan dari belakang ke depan untuk mendapatkan angka tahun yang dimaksud.

4. Gaya dan Format Penyajian Ensiklopedia

a. Gaya Bahasa

Secara umum dapat dikatakan bahwa gaya bahasa setiap ensiklopedia hampir serupa, karena semuanya merupakan ‘penuturan’ (*narrative*) dengan menggunakan kalimat yang utuh dan lengkap, jadi bukan hanya definisi yang sering berbentuk telegram (singkat). Karena ditujukan pada sasaran pembaca yang relatif luas, keterbacaan teks yang dihasilkan harus dijaga dengan ketat tanpa harus mengurangi keteknisan informasinya walaupun penggunaan istilah-istilah teknis yang sangat spesifik harus di jauhi. (Pusat Pengembangan dan Perlindungan Bahasa dan Sastra, 2019:24)

b. Layout

Rustan (2009:27) memaparkan bahwa pada dasarnya layout dapat dijabarkan sebagai tataletak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. Elemen-elemen layout menurut Rustan dibagi menjadi tiga yakni elemen teks, elemen visual dan *invisible element*.

c. Warna

Sadjiman Ebdi Sanyoto (2009:11) menuturkan bahwa warna merupakan getaran/gelombang yang diterima indra penglihatan. Warna dapat didefinisikan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya

yang dipancarkan, atau secara subjektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan.

C. Analisis 5W+1H

Metode analisis 5W+1H digunakan agar fokus permasalahan dapat diurai dengan jelas, yakni sebagai berikut:

1. *What* : Apa yang akan dirancang?

Perancangan media komunikasi visual *Sengkalan Memet* di Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat.

2. *Who* : Siapa target *audience*-nya?

Perancangan media komunikasi visual ini ditujukan untuk pelajar, mahasiswa, sejarawan, budayawan, dan masyarakat pemerhati budaya.

3. *When* : Kapan perancangan media komunikasi visual ini dilaksanakan?

Perancangan ini dilaksanakan pada tahun 2021, bertepatan dengan Bulan Aksara.

4. *Where* : Dimana *sengkalan* yang akan dirancang dan dikomunikasikan?

Perancangan ini memuat *sengkalan memet* yang ada di kompleks Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat serta kompleks Taman Sari.

5. *Why* : Mengapa perancangan media komunikasi visual ini perlu dilakukan?

Sebagai media untuk memperkenalkan sekaligus mengajarkan perlambangan Jawa Klasik kepada masyarakat. *Sengkalan memet* merupakan ungkapan *titimangsa* dalam bentuk visual yang menyimpan makna simbolik sesuai dengan latar belakang penciptaannya. Oleh karena itu perlu dipelajari, dikaji dan dikembangkan serta diapresiasi sebagai bagian dari khasanah budaya nusantara. Ensiklopedi visual *sengkalan memet* diharapkan mampu menjadi jembatan pengetahuan antara budaya Jawa Klasik dan budaya masyarakat modern, dimana mudah untuk diakses dan dijadikan sebagai sumber rujukan untuk dipelajari generasi saat ini maupun generasi yang akan datang.

6. *How* : Bagaimana bentuk media komunikasi visual yang tepat untuk membahas tentang *sengkalan memet*?

Bentuk media komunikasi visual yang tepat untuk membahas tentang *sengkalan* yakni sebuah Ensiklopedi Visual, yang mampu menampung serta menyajikan informasi seputar *sengkalan* khususnya jenis *sengkalan memet* dengan komprehensif, disertai dengan visual dari *sengkalan memet* itu sendiri.

D. Hasil dan Pembahasan

1. Konsep Kreatif

a. Tujuan Kreatif

Perancangan ini dilakukan sebagai upaya untuk memberikan wawasan tentang salah satu budaya masyarakat Jawa zaman dulu dalam menandai suatu peristiwa. Ensiklopedia dipilih dengan harapan mampu menjadi jembatan pengetahuan antara budaya Jawa klasik dan budaya masyarakat modern, dimana mudah untuk diakses dan dijadikan sebagai sumber rujukan untuk dipelajari generasi saat ini maupun generasi yang akan datang.

b. Strategi Kreatif

1) Target Audiens

a) Demografis

Perempuan dan laki-laki yang merupakan seorang pelajar, mahasiswa, sejarawan, budayawan, atau masyarakat pemerhati budaya.

b) Geografis

- Primer : masyarakat di Kota Yogyakarta.
- Sekunder : masyarakat pulau Jawa.

c) Psikografis

Masyarakat yang ingin mengenal serta mempelajari *sengkalan* khususnya *sengkalan memet*.

2. Program Kreatif

a. Judul Ensiklopedia

Judul buku : Ensiklopedi Visual *Sengkalan Memet* di Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat.

b. Data Teknis

Detail buku Ensiklopedia yang akan dirancang adalah:

Format : *Portrait*
Ukuran : A4 (21cm x 29,7 cm)
Sampul : *Hardcover* laminasi *glossy*
Kertas Isi : *Art Paper* 150 gsm
Finishing : *Binding* *hardcover*
Cetak : *Offset, Full Color*
Mitra Penerbit : BP ISI Yogyakarta
Tahun Terbit : 2021

c. Sinopsis

Ensiklopedia yang akan dirancang berisi tentang penjelasan *sengkalan* secara umum dan macam-macam wujud *sengkalan memet* yang bisa ditemukan di Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat. Pembahasan dalam ensiklopedia akan dibagi menjadi 3 bagian. Bagian pertama berisi seputar *sengkalan*, yakni pengertian, sejarah/latar belakang dibuatnya *sengkalan* dan jenis-jenisnya. Bagian kedua berisi tentang penjelasan singkat cara membuat serta membaca *sengkalan*, disertai dengan daftar watak bilangannya. Bagian ketiga berisi tentang *sengkalan memet* yang ada di Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat. Pada setiap *sengkalan memet*, akan dijelaskan uraian susunan watak bilangan yang terbentuk, apa makna/artinya serta bentuk visualnya.

3. Hasil Akhir

a. Media Utama



b. Media Pendukung

Media pendukung perancangan ini yaitu kalender, kaos, *bookmark*, *totebag*, *notebook*, *postcard*, dan *sticker pack*.



E. Penutup

1. Kesimpulan

Sengkalan memet merupakan sebuah ungkapan estetis dan simbolis yang berkaitan dengan peristiwa tertentu. Berpadu bersama dengan unsur-unsur hiasan lain, *sengkalan memet* pada umumnya berfungsi untuk menghiasi bangunan penting, sekaligus sebagai sarana untuk menitipkan pesan-pesan simbolis yang bertalian dengan kepentingan pembuatnya.

Eksistensi *sengkalan* saat ini hanya dapat dilihat di bangunan bersejarah ataupun museum saja, diluar itu tidak banyak masyarakat yang menggunakannya. Mengingat fungsi *sengkalan* sebagai kode waktu untuk memperingati suatu peristiwa tertentu, hal itu nampak wajar terjadi karena perkembangan teknologi saat ini yang semakin memudahkan masyarakat modern untuk menyimpan kenangan penting. Untuk itu, perlu dirancang sebuah media yang mampu menjadi sumber rujukan agar *sengkalan* dapat dikenal dan dipelajari oleh masyarakat. Maka dirancanglah sebuah media komunikasi visual berupa Ensiklopedi *Visual Sengkalan Memet* di Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat guna merangkum *sengkalan memet* untuk dikenalkan kepada masyarakat, khususnya *sengkalan* yang ada di Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat sebagai pusat budaya yang masih menjaga dan melestarikan kebudayaan Jawa.

Perancangan ensiklopedia ini diawali dengan pencarian *sengkalan memet* yang ada di Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat, untuk kemudian dicari makna serta penjelasannya. Sumber utama dari isi ensiklopedia visual ini adalah hasil penelitian dari peneliti terdahulu yang mengkaji *sengkalan-sengkalan* yang ada di Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat dan sekitarnya.

Kesulitan yang ditemui dalam perancangan ini adalah menemukan sumber literasi guna menunjang serta menjadi patokan isi dari ensiklopedia. Literasi yang ditemui kebanyakan hanya menunjukkan makna tahun dari suatu *sengkalan*, khususnya untuk *sengkalan memet* kurang menjelaskan makna simbolis dari wujud *sengkalan* yang

dimaksud. Kesulitan lainnya adalah membatasi diri dalam proses pencarian isi ensiklopedia, karena *sengkalan* merupakan produk budaya yang jika dikaji dapat bercabang dan berkembang ke beberapa bidang keilmuan.

Ensiklopedi Visual *Sengkalan Memet* di Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat diharapkan dapat menjadi jembatan pengetahuan antara budaya Jawa Klasik dan budaya masyarakat modern, dimana mudah untuk diakses dan dijadikan sebagai sumber rujukan untuk dipelajari generasi saat ini maupun generasi yang akan datang. *Sengkalan memet* sebagai produk budaya merupakan fenomena menarik sebagai suatu kesadaran sejarah masyarakat Jawa jaman dulu dalam memberikan suatu tanda karya dan kinerja yang bersifat monumental untuk diketahui penghayat dan penerus.

2. Saran

Untuk kedepannya diharap Ensiklopedi Visual *Sengkalan Memet* berkembang tidak hanya memuat *sengkalan memet* yang ada di Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat, tetapi juga mencangkup lebih luas lagi. *Sengkalan* tidak hanya dapat ditemui dalam bentuk gambar/relief saja, namun ada pula dalam bentuk sastra dan bentuk lainnya yang menarik untuk dikaji. Oleh karena itu, besar harapan adanya kolaborasi dengan para budayawan atau ahli dibidang pengkajian artefak budaya sehingga menyediakan solusi pemecahan masalah dengan memanfaatkan keilmuan desain komunikasi visual untuk menciptakan kebaruaran media yang relevan. Sehingga diharap muncul media baru sebagai upaya pendokumentasian serta pengenalan sejarah kepada generasi mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Bratakesawa,R.1980. *Keterangan Candrasengkala*. Alih bahasa dan aksara Hadisoeperta. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Penerbitan Buku Sastra.
- Daliman, A. 2012. *Makna Sengkalan sebagai Dinamika Kesadaran Historis: Kajian Filosofis Sejarah Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat*.Yogyakarta:Penerbit Ombak.
- Dwiraharjo, Maryono. 2006. *Sengkalan dalam Budaya Jawa*. Solo: Penerbit Katta.
- Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra. 2019. *Petunjuk Teknis Penyusunan Ensiklopedia*. Jakarta : Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rustan. 2009. *LAYOUT, Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2009. *Nirmana : Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta : Jalasutra.
- Sunaryo, Aryo. 2013. *Rerupa Sengkalan: Kajian Estetis dan Simbolis Sengkalan Memet Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

Jurnal

- Macaryus, Sudartomo.2007. *Sengkalan : Tinjauan Struktur dan Isi*. Jurnal SINTESIS Vol.5 No.2
- Sindunegara, Karyana. 1997. *Struktur Cakakala serta Manfaatnya untuk Penelitian Sejarah*. Pidato Pengukuhan pada Upacara Peresmian Penerimaan abatan Guru Besar Madya, Fakultas Sastra Universitas Diponegoro. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Suwito, H. Yuwono Sri. 2006. *Misteri Sengkalan Memet ing Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat*. Djaka Lodang. No. 20-22. Yogyakarta: PT Djaka Lodang Pers