

PERANCANGAN PERMAINAN PAPAN BERBASIS PRIMBON JAWA SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN BUDAYA JAWA UNTUK REMAJA UMUR 18-22 TAHUN

Dhiya Aqshal Budiarto¹, Andreana Lingga Sekarasri²
dhiya.aqshal@student.pradita.ac.id¹, andreana.lingga@pradita.ac.id²
Universitas Pradita

ABSTRAK

Indonesia memiliki identitas yang kuat sebagai satu negara dengan kekayaan sumber daya dan kekayaan budayanya. Namun seiring dengan aliran zaman, budaya di Indonesia kian memudar. Tidak bisa dipungkiri cepatnya sumber informasi membuat pengetahuan semakin lengkap. Namun kecepatan ini pada akhirnya juga mempengaruhi pertukaran informasi dalam hal budaya. Salah satu contoh pertukaran lintas budaya adalah ramalan zodiak yang digemari oleh para remaja. Padahal jika kita melihat lebih dalam dari banyaknya budaya di luasnya tanah Indonesia, terdapat salah satu ilmu yang mirip dengan zodiak, ilmu tersebut adalah primbon Jawa. Jika dibandingkan dengan zodiak seharusnya primbon Jawa memiliki tempat yang elok di kalangan masyarakat, sehingga budaya Indonesia khususnya primbon Jawa tetap lestari dan semakin terjaga. Dengan tujuan untuk melestarikan budaya Jawa, dipilih permainan papan untuk menjadi media dalam menyampaikan pesan. Pemilihan permainan papan karena permainan papan memiliki beberapa keunggulan dalam hal interaksi dan edukasi budaya primbon Jawa yang terjadi secara tidak langsung saat bermain. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dalam bentuk wawancara, dan dengan teknik pengumpulan data melalui studi literatur. Lebih lanjut perancangan ini diharapkan dapat menjadi media pelestarian budaya Primbon Jawa melalui permainan papan.

Kata Kunci: Permainan Papan, Primbon Jawa, Budaya, Pelestarian.

ABSTRACT

Indonesia has a strong identity as a country with a wealth of resources and cultural richness. However, along with the flow of time, culture in Indonesia is fading. It is undeniable that the speed of information sources makes knowledge more complete. However, this speed ultimately also affects the exchange of information in terms of culture. One example of cross-cultural exchange is the zodiac predictions that are popular with teenagers. In fact, if we look deeper into the many cultures in the vast land of Indonesia, there is one science that is similar to the zodiac, namely the Javanese primbon. When compared to the zodiac, the Javanese primbon should have a beautiful place among the people, so that Indonesian culture, especially the Javanese primbon, remains sustainable and increasingly maintained. With the aim of preserving Javanese culture, board games were chosen as a medium for conveying messages. The choice of board games is because board games have several advantages in terms of interaction and education of the Javanese primbon culture that occurs indirectly while playing. The method used in this study is qualitative in the form of interviews, and with data collection techniques through literature studies. Furthermore, this design is expected to be a medium for preserving Javanese Primbon culture through board games.

Keywords: Board Game, Japanese Primbon, Culture, Preservation.

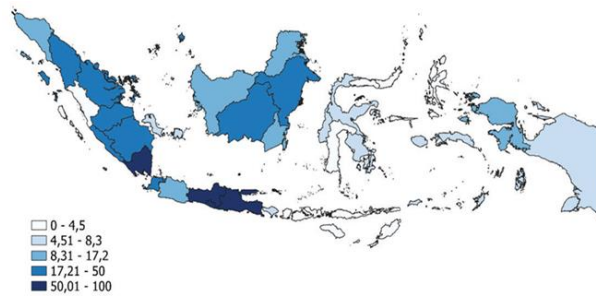
PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara kesatuan yang sedari dulu memiliki budaya yang sangat beragam. Budaya ini bukan hanya terkenal di dalam negeri Indonesia sendiri, namun suara kebudayaan Indonesia sudah berkumandang di mancanegara. Indonesia memiliki identitas yang kuat sebagai negara dengan kekayaan sumber dayanya juga negara dengan kekayaan budayanya. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya suku dan bahasa di Indonesia yang tercatat sebanyak lebih dari 1300 suku dan 718 bahasa (Badan Pusat Statistik, 2024:9).

Tidak bisa dipungkiri berkembangnya zaman mempengaruhi lunturnya Budaya di Indonesia. Cepatnya sumber informasi memiliki kelebihan yaitu lengkapnya informasi individu setiap harinya. Namun banyaknya pengguna internet yang tidak bisa dibendung menyebabkan pertukaran lintas budaya yang tidak bisa dikontrol. Hal ini menyebabkan masyarakat terutama generasi muda Indonesia secara tidak langsung terpapar dengan berbagai macam informasi tentang budaya negara lain sehingga mengakibatkan berkurangnya minat dalam belajar dan kesadaran sebagai pewaris budaya Indonesia. Lunturnya budaya dapat dilihat salah satunya dari Badan Pusat Statistik (2024:57), disebutkan bahwa pada sensus penduduk pada tahun 2020 tercatat ada 694 bahasa dari 718 bahasa yang sudah dipetakan di Indonesia. Berkurangnya bahasa yang tercatat pada sensus ini kemungkinan disebabkan karena ada beberapa bahasa daerah yang kehilangan penuturnya. Kenyataannya budaya, bahasa, dan masyarakat merupakan satu kesatuan utuh, terutama bahasa adalah aspek yang dapat menjadi cerminan budaya serta menjadi sarana komunikasi yang terdapat nilai, tradisi, dan pola pikir masyarakat (Putri et al., 2024:30). Semakin berkurangnya penutur bahasa daerah dapat dikatakan sebagai kelunturan budaya yang diiringi dengan perkembangan zaman.

Salah satu contoh pertukaran lintas budaya dapat dilihat dari banyaknya masyarakat yang tahu akan ramalan zodiak. Penyebaran ramalan zodiak didukung dengan cepatnya informasi yang ada pada zaman ini. Dalam sejarahnya zodiak merupakan ilmu ramalan yang berasal dari zaman Yunani, dan ramalan yang ada pada zodiak meliputi gambaran sifat, karakter, kekuatan dan kelemahan seseorang. Bukan hanya itu didalamnya terdapat informasi tentang ramalan masa depan, cara mengambil keputusan, solusi akan situasi yang dihadapi saat ini, dan juga hubungan kejadian pada masa depan dan masa lalu (Kristina et al., 2022:42). Lebih lanjut Kristina menyebutkan banyaknya masyarakat terutama para remaja yang menggunakan ramalan zodiak karena ramalan ini menawarkan mereka lari dari kecemasan dalam kehidupan sehari-hari. Ramalan ini sangat umum pada kalangan remaja, terutama remaja pengguna sosial media. Sedangkan Widiastuti (2023:14) berpendapat bahwa zodiak sudah menjadi acuan hidup sebagian besar masyarakat, terutama para remaja yang sedang berada pada masa mencari jati diri mereka, dan pada akhirnya membuat ramalan zodiak menjadi sebuah ilmu ilmiah yang sangat menarik untuk menjadi pedoman hidup.

Menyebarnya ramalan zodiak sebagai budaya luar di kalangan masyarakat khususnya pada usia remaja dapat menyebabkan budaya lokal yang akan semakin luntur ditelan zaman. Padahal jika melihat lebih jauh dari semua budaya yang terdapat pada berbagai suku di luasnya bentala Indonesia, terdapat salah satu ilmu atau ramalan yang mirip dengan ramalan zodiak. Ramalan yang dimaksud adalah Primbon Jawa yang berasal dari budaya Jawa. Primbon Jawa adalah bentuk kebiasaan perhitungan yang ada sejak nenek moyang suku Jawa dan masih diikuti oleh masyarakat Jawa (Ramadani, 2023:164). Perhitungan primbon Jawa kerap diterapkan dalam beberapa hal dalam kehidupan warga suku Jawa, hal-hal tersebut meliputi penanggalan dalam menentukan hari baik dalam waktu pembangunan rumah, pernikahan, dan lain-lain (Yanti, 2023:1070). Jika dibandingkan dengan budaya luar seperti zodiak, budaya lokal seperti primbon Jawa seharusnya lebih dikenal oleh masyarakat khususnya para remaja. Dengan lebih dikenalnya budaya lokal dibanding dengan budaya luar akan membuat Indonesia yang terkenal akan Negara dengan kekayaan budaya tetap, dan semakin terjaga. Oleh sebabnya, perancangan ini bertujuan untuk menjadi salah satu pendukung lestari budaya lokal khususnya primbon Jawa.



Gambar 1. Konsentrasi Suku Jawa Menurut Provinsi

Sumber: Badan Pusat Statistik (2024:35)

Dipilihnya budaya Jawa sebagai budaya yang patut untuk dilestarikan adalah karena dari sekian banyak suku, suku Jawa merupakan suku dengan jumlah penduduk terbesar di Indonesia. Pada sensus penduduk tahun 2020 disebutkan bahwa suku Jawa memang memiliki penyebaran yang sangat luas, dan data yang didapat masih berhubungan langsung dengan sensus penduduk pada tahun 2010 (Badan Pusat Statistik, 2024: 35). Pada sensus penduduk 2010 Badan Pusat Statistik (2013: 156,165) disebutkan bahwa jumlah suku Jawa di Indonesia Berjumlah 95 Juta Jiwa. Selain dari penduduknya yang banyak, suku Jawa merupakan salah satu suku tertua di Indonesia. Hal ini didasari dari temuan fosil yang berumur 22 juta tahun di Bengawan Solo, dan dilanjutkan dengan temuan alat-alat dari tulang di goa daerah Sampung Jawa Timur yang berumur 10 ribu tahun. Kemudian dilanjutkan oleh zaman kerajaan di pulau Jawa diantaranya adalah zaman Mataram, Kediri, Singasari, Majapahit, dan Kerajaan Islam dari abad ke-8 sampai abad ke-20 (Sedyawati et al., 1993:22-34). Dengan budaya suku Jawa yang sudah menyebar di pelosok negeri seharusnya menjadi kekuatan suku Jawa untuk menggaungkan kebudayaan Jawa seiring dengan berkembangnya zaman. Namun penduduk yang banyak, akan menjadi tantangan tersendiri untuk menjaga kelestarian budaya Jawa, oleh karena itu perancangan ini dibuat dengan usaha untuk melestarikan budaya Jawa.

Dengan tujuan melestarikan budaya Jawa dalam bentuk Primbon Jawa, terdapat beberapa metode yang muncul sebagai media pelestarian, salah satunya adalah permainan papan. Permainan papan merupakan salah satu jenis permainan yang menggunakan papan sebagai alat utama selama berlangsungnya permainan. Permainan papan sendiri memiliki keunggulan yaitu: dapat meningkatkan interaksi sosial, dapat digunakan sebagai media edukasi, menjadi salah satu alat untuk memahami peraturan dan resiko sebagai dasar pembuatan strategi, dan dapat dimainkan meskipun beberapa pemain berasal dari generasi yang berbeda (Purwidianoro, 2020:10). Interaksi sosial adalah hal yang penting untuk saling mengenal, manusia sendiri didefinisikan sebagai makhluk sosial yang membutuhkan orang lain untuk bertahan hidup. Interaksi bukan hanya sebuah hubungan timbal balik antara kedua belah pihak, namun lebih dari itu interaksi adalah hubungan antar pihak yang pada akhirnya saling mempengaruhi (Fahri et al, 2019: 154). Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas permainan papan adalah media yang tepat dalam pelestarian budaya primbon Jawa dengan berlandaskan interaksi antar pihak yang saling mempengaruhi dan juga adanya edukasi budaya yang secara tidak langsung terjadi saat bermain. Selain itu dalam pelestarian budaya Jawa dengan menggunakan media permainan papan, dipilih remaja sebagai target audiens utama. Hal ini didasari karena permainan papan pada umumnya memiliki kompleksitas yang tinggi sehingga usia remaja adalah usia yang tepat untuk dipilih sebagai target audiens. Lebih lanjut lagi paparan budaya luar yang terjadi seperti budaya zodiak terjadi pada kebanyakan para remaja, karena masa remaja adalah masa dimana para remaja sedang ada pada tahap pencarian jati diri (Widiastuti, 2023:14). Berdasarkan beberapa paparan di atas, remaja menjadi target audiens yang cocok guna melestarikan budaya Jawa

dalam bentuk primbon Jawa dengan media permainan papan.

Dengan adanya perancangan permainan papan berbasis Primbon Jawa, masyarakat di Indonesia khususnya suku Jawa akan lebih sadar akan akar jati diri bangsa yang telah dipupuk oleh leluhur sejak lama. Dengan adanya kesadaran ini Primbon Jawa akan tetap lestari dan terjaga dari masa saat ini dan masa yang akan datang.

METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, kemudian dilengkapi dengan teknik pengumpulan data dalam bentuk wawancara dengan beberapa narasumber, studi literatur ke beberapa pustaka yang relevan, serta observasi beberapa model permainan papan. Hal-hal tersebut dilakukan guna untuk memperdalam pengetahuan dari topik yang dipilih, sehingga pemahaman ini akan berpengaruh dalam praktik perancangan visual permainan papan yang bertujuan untuk melestarikan Primbon Jawa. Pertama-tama dilakukan studi literatur pertama untuk memahami budaya Jawa dan isu yang terjadi di masyarakat. Mengingat perancangan tidak hanya bertujuan untuk memahami permasalahan budaya, sehingga dilakukan studi literatur kedua dalam bentuk meninjau perancangan terdahulu sebagai acuan dan perbandingan. Studi literatur dilakukan dengan cara menganalisis artikel ilmiah dalam bentuk jurnal di berbagai artikel jurnal yang ada, penelusuran isu atau fenomena pada situs yang kredibel, dan observasi buku yang berkaitan dengan primbon Jawa.

Langkah terakhir adalah melakukan wawancara, wawancara pertama dilakukan bersama Romo Suryo. Secara singkat Romo Suryo atau Suryono Diharjo adalah seorang pengampu dalam komunitas kebudayaan yang bernama Sambung Roso Sastrojendro Indonesia yang bergerak di bidang kebudayaan Jawa. Oleh karena itu, beliau adalah narasumber yang tepat untuk diwawancarai guna untuk memperdalam kebudayaan Primbon Jawa. Wawancara kedua akan dilakukan bersama ilustrator (M. Bahroen) yang kerap terlibat dalam pembuatan ilustrasi permainan papan (Acaraki: *The Java Herbalist* 2017, *The Art of Batik* 2017, *Senggal Senggol Gang Damai* 2017, *Orang Rimba: The Forest Keeper* 2017, *Celebes - The Anomalous Island* 2017, *Pagelaran Yogyakarta* 2015) guna untuk memahami tahap ideasi dan proses lainnya dalam perancangan permainan papan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Identifikasi Primbon Jawa

Primbon atau paririmbon adalah kata yang berasal dari Bahasa Jawa dengan arti “rimbu” dengan arti sekumpulan simpanan catatan oleh leluhur tanah Jawa yang kemudian diturunkan ke generasi-generasi berikutnya. Kumpulan catatan ini kemudian disatukan menjadi satu kitab yang konkrit dan kemudian menjadi rujukan masyarakat suku Jawa sejak zaman dulu (Subekti, 2022;54). Primbon merupakan salah satu budaya yang dari dulu menjadi cara leluhur untuk menentukan setiap langkah hidup mulai dari baik buruknya hari, penentuan sifat seseorang menurut tanggal lahir, dan unsur-unsur lain yang mempengaruhi kehidupan mereka. Sebagai salah satu warisan leluhur bagi sebagian masyarakat Primbon Jawa merupakan pedoman hidup seperti agama pada masyarakat umum. Sebagai salah satu kekayaan budaya di negara Indonesia, Primbon sudah seharusnya memiliki tempat yang elok di kalangan masyarakat khususnya pada zaman ini, hanya sebatas menjadi ilmu yang diketahui serta dipandang sebagai bentuk kekayaan budaya Jawa dan pandangan leluhur terhadap sesuatu pada zamannya.

Dikutip dari penelitian Trisnawati (2021: 39-40), Primbon Jawa disebut sebagai mitos karena kepercayaan ini sebagian besar hanya dipercayai oleh masyarakat yang tergolong tua dan mempercayai adat istiadat leluhur yang tertuang dalam Primbon. Lebih lanjut

perkembangan zaman membuat generasi-generasi baru yang tergolong muda cenderung kurang berminat dalam mempelajari Primbon Jawa. Hal ini juga didukung dengan masuknya budaya lain yang masuk seperti Zodiak dengan isi atau ilmu yang kurang lebih sama seperti Primbon Jawa. Pergeseran ini dinilai memang wajar mengingat arus teknologi khususnya penyebaran informasi yang sangat cepat, sehingga kecepatan informasi yang seharusnya menjadi sekedar pengetahuan khususnya dalam hal budaya namun justru menjadi budaya yang dipercaya oleh generasi-generasi muda. Bukan hanya percaya, diskusi tentang Zodiak ditemukan lebih banyak dilakukan jika dibandingkan dengan diskusi Primbon Jawa sebagai alat ukur kehidupan masyarakat khususnya remaja.

Primbon secara turun-temurun berlanjut pada tahun-tahun berikutnya. Seperti Primbon yang diterbitkan oleh De Bliksem pada tahun 1906 yang tercatat sebagai Primbon cetakan tertua yang berjumlah 36 Halaman. Kemudian penulisan ini dilanjutkan pada susunan yang lebih sistematis pada tahun 1930-an. Primbon Betaljemur Adammakna misalnya, Primbon ini merupakan terbitan dari Yogyakarta yang sebenarnya bersumber dari Kitab Adammakna yang ditulis oleh Kanjeng Pangeran Harya Tjakraningrat atau biasa disebut dengan Kanjeng Raden Hadipati Danurejo VI yang dikenal sebagai pepatih dari Sri Sultan Hamengku Buwono VII. Beliau merupakan pujangga yang mewariskan karya-karya sastra yang bermutu tinggi seperti Kitab Adammakna. Kitab Adammakna merupakan induk atau sumber dari primbon-primbon Jawa lainnya seperti Lukmanakim, Atassadhur, Bektijammal, Shadhatsathir, Yusuawidada, Serat Damarwulan, Serat Anglingdarma, Jangka Jayabaya, Babad Cakrajaya, Babad Jalasutra, dan Beksan Jengkeng Langen Wiraga.

Jika dilihat dari buku primbon Jawa Betaljemur Adammakna, primbon terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu: 1. Pranata Mangsa (fenomena alam), 2. Petungan (perhitungan tentang hal baik dan buruk), 3. Ramalan, 4. Pakuwon (perhitungan waktu), 5. Pengobatan, 6. Tata Cara Selamatan (syukuran), 7. Wirid (mantra yang berhubungan dengan harmoni alam semesta), 8. Aji-Aji (mantra supranatural yang diyakini masyarakat), 9. Kidung (syair), 10. Donga (mantra dari kitab suci), 11. Nglamat atau Sasmita Ghaib (pedoman dan penjelasan tentang peristiwa-peristiwa ganjil). Dalam perancangan ini dipilih beberapa cabang primbon yang dapat diterapkan pada permainan papan yang dibuat, yaitu Petungan dan Ramalan. Hal ini didasari pada kedua ilmu ini cocok untuk digunakan sebagai mekanik tambahan yang menarik untuk ditambahkan, dan juga kedua ilmu ini dapat menjadi representasi Primbon Jawa mengingat kedua ilmu ini juga merupakan ilmu yang lebih mudah dipahami oleh audiens.

Hasil Wawancara Dengan Romo Suryo



Gambar 2. Bukti Wawancara Dengan Romo Suryo

Sumber: Dhiya Aqshal Budiarto (2025)

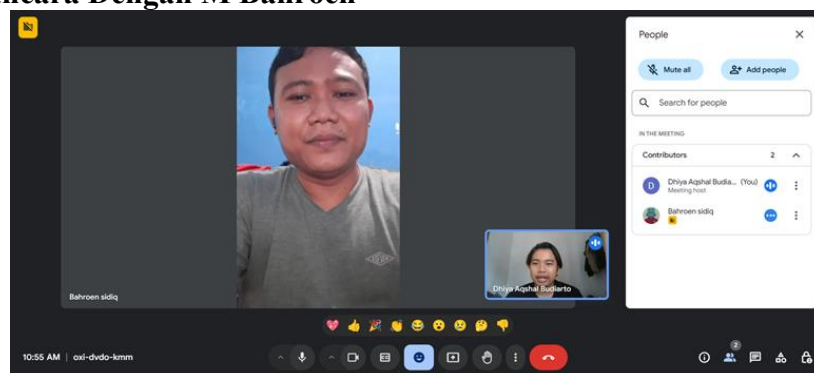
Wawancara pertama dilakukan dengan Romo Suryo, dalam wawancara ini Romo menjelaskan bahwa sebenarnya penamaan Primbon sendiri muncul pada zaman Kesultanan

Mataram Islam lebih tepatnya pada zaman Sultan Agung Hanyokrokusumo. Lebih lanjut Romo juga menjelaskan bahwa Primbon ada karena legitimasi politik pada masa Mataram Islam, disaat banyak masyarakat yang berbeda pandangan dalam penentuan hari karena banyak aliran yang ada di masyarakat diantaranya Jawa, Islam, Islam Abangan, Hindu, dan Budha. Sehingga dari adanya aliran-aliran ini disepakati bahwa sistem penanggalan diubah menjadi Penanggalan Jawa. Karena leluhur Jawa sangat memahami perhitungan baik dan buruk, sampai saat ini Primbon di masyarakat berperan untuk menjadi acuan dalam penentuan hari baik dan buruk dalam melakukan setiap kegiatan yang dirasa penting.

Dalam masalah relevansi primbon pada zaman ini, Romo Suryo menambahkan bahwa Primbon Jawa relevan untuk dipakai jika terjadi titik temu antara modern dan tradisional. Seperti contoh pernikahan yang hanya menggunakan penentuan tanggal pernikahan dan mengesampingkan aspek lain yang sebenarnya ada dalam Primbon syarat pernikahan. Pada zaman ini, Romo Suryo juga berpendapat bahwa sebenarnya Primbon Jawa sangat perlu untuk dilestarikan karena Primbon merupakan merupakan sebuah metodologi ilmiah leluhur Jawa yang belum dijelaskan secara gamblang dengan pendekatan metodologi ilmiah pada zaman ini. Romo juga menambahkan bahwa bangsa yang tidak memahami karakter jati diri bangsa tidak mungkin menjadi bangsa yang besar. Namun tentu kepentingan ini tidak lepas dari sebuah tantangan pelestarian, beberapa tantangan menurut Romo Suryo, yaitu: 1. Masyarakat di Indonesia masih mencampurkan segala sesuatu dengan agama, 2. Masyarakat di Indonesia tidak lagi menganggap primbon sebagai akar dari karakter bangsa yaitu kebudayaan, 3. Masyarakat yang tidak memiliki filterisasi tentang sumber informasi.

Dalam fenomena zodiak yang lebih populer di Indonesia dibanding dengan Primbon Jawa Romo berpendapat bahwa fenomena ini dapat terjadi karena memang masyarakat yang terpapar oleh sumber informasi, dan tidak kenal budaya bangsa. Romo juga menambahkan seharusnya pemerintah menyediakan ruang dalam bentuk publikasi secara luas kepada generasi atau masyarakat yang mengerti tentang budaya. Terkait dengan perspektif masyarakat, Romo berpendapat bahwa seharusnya Primbon dimaknai sebagai catatan leluhur sehingga apa yang ada pada Primbon adalah catatan yang berasal dari pengamatan, dan dapat disimpulkan bahwa isi dari Primbon Jawa sebenarnya dalam ilmu matematis dapat disebut probabilitas yang mungkin terjadi. Secara moral dan spiritual sebenarnya banyak pesan yang dapat diambil dalam Primbon, seperti contoh dalam memilih hari baik dan buruk maka secara moral manusia seharusnya lebih hati-hati dan teliti dalam memilih, dan secara spiritual kedua moral ini akan membentuk kesadaran dalam diri manusia. Pada akhir wawancara Romo menambahkan bahwa sebenarnya Primbon Jawa hanya ingin mengajarkan bahwasanya untuk mengenal semesta manusia harus mengenal diri terlebih dahulu.

Hasil Wawancara Dengan M Bahroen



Gambar 3. Bukti Wawancara Dengan M Bahroen

Sumber: Dhiya Aqshal Budiarto (2025)

Melalui wawancara yang dilakukan pada tanggal 21 Maret 2025, M Bahroen (Ilustrator Hompimpa Game) mengatakan bahwa tantangan terbesar dalam membuat permainan papan terutama yang berbasis kebudayaan adalah riset yang cukup berat dan banyak sampel kebudayaan yang harus ia pelajari. Seperti dalam perancangan permainan papan miliknya pada tahun 2017 yang bernama The Art of Batik, ia mengaku harus mendatangi sumber langsung kepada pembatik karena susah mencari referensi di internet. Dalam hal visual dari elemen desain seperti tipografi, ilustrasi, warna, dan juga layout, Bahroen mengatakan bahwa Layout adalah hal yang paling krusial dalam pembuatan permainan papan. Hal ini didasarkan pada elemen dalam permainan papan yang begitu banyak seperti tipografi, ilustrasi, ikon, dan elemen lainnya dalam satu permainan. Sehingga menyusun semua informasi visual ke dalam satu media menjadi hal yang harus ia perhitungkan.

Dalam hal ilustrasi Bahroen berpendapat bahwa fungsi utama ilustrasi dalam permainan papan adalah sebagai penyampai pesan utama pada tema yang diusung. Oleh karena itu pemilihan gaya ilustrasi, target audiens, dan tema yang diusung merupakan tiga unsur penting yang harus dihubungkan ke dalam satu benang merah. Lebih lanjut dalam pemilihan gaya ilustrasi Bahroen memiliki caranya sendiri, ia mengaku akan mencari aspek lain seperti sejarah dari tema permainan papan yang diangkat sebagai satu gaya atau kombinasi gaya selama berkorelasi dengan tema, dan audiens. Pemilihan warna dan motif atau ikon menjadi salah satu proses yang tidak bisa dilewati terutama dalam pembuatan permainan papan berbasis budaya. Ia mengimbuhkan bahwa warna dan motif sebaiknya dibatasi oleh sumber asli yang sudah tidak bisa diganggu gugat seperti batik. Selanjutnya warna dan motif boleh dieksplorasi jika tidak dibatasi oleh sumber asli namun dengan syarat tetap harmoni dengan elemen lainnya. Pembuatan permainan papan biasanya juga melibatkan pembuatan karakter, untuk itu Bahroen mengatakan bahwa dalam pembuatan karakter narasi adalah hal yang paling penting dalam proses pembuatannya. Seorang karakter dengan narasi yang kuat tentunya juga akan menarik audiens untuk memainkan permainan papan.

Sebuah permainan papan akan terlihat lebih menarik jika memiliki gaya visual yang unik, hal ini juga harus didukung oleh narasi dan gameplay yang menarik juga imbuhan Bahroen. Sehingga pembuatan mekanik memang harus diusahakan dapat menarik audiens dalam bermain. Terkait dengan kompleksitas mekanik dan visual Bahroen berpendapat bahwa tidak ada keharusan khusus dalam pembuatan visual permainan papan, namun kompleksitasnya dapat diukur dari segi tema yang diangkat. Pada akhirnya kompleksitas itu disesuaikan dari gameplay yang akan dibawa (fun atau serius), tema yang diangkat, dan gaya visual. Seperti jika tema yang diangkat terlalu berat ia akan cenderung membuat gameplay dan gaya visual yang fun dan sebaliknya, sehingga keseimbangan dalam permainan papan tetap terjaga imbuhnya. Dari keseluruhan pendapat dan pernyataan, yang harus digarisbawahi pada sebuah perancangan adalah tahap reset, dan eksplorasi visual. Karena dengan adanya dasar yang kuat dalam sebuah perancangan, akan memperkuat narasi yang dituangkan dan akhirnya akan berpengaruh dari sajian visual dalam perancangannya. Eksplorasi juga tidak kalah penting karena dengan eksplorasi terbentuk parameter-parameter baru yang berguna dalam proses pemilihan visual yang selaras dengan tema, audiens, dan pesan yang dipilih.

Konsep Kreatif

Mekanisme Permainan

Mekanisme permainan papan dengan basis primbon Jawa dibuat mirip seperti permainan monopoli. Hal ini didasari oleh permainan terdahulu yang sudah familiar di kalangan masyarakat khususnya para remaja, dan didasarkan pada nilai filosofis primbon

Jawa yang selaras dengan jalan permainan Monopoli yaitu sebuah perjalanan hidup sebuah pion langkah demi langkah demi sebuah tujuan hidup. Sedikit tentang monopoli, permainan monopoli dimainkan dengan melempar dadu secara bergantian untuk memindahkan bidak. Jika pemain mendarat di petak yang memiliki wilayah maka pemain bisa membeli wilayah tersebut, dan jika pemain lain menginjak wilayah yang sama setelah dibayar maka pemain lain harus membayar denda wilayah. Namun bukan hanya petak wilayah namun ada petak kartu kesempatan, dana umum dan petak lainnya yang mempengaruhi jalannya permainan. Pada akhirnya objektif dari permainan ini adalah bertahan secara finansial sambil memaksa pemain lain bangkrut dan kalah.

Strategi Permainan



Gambar 4. Foto Permainan Papan Monopoli

Sumber: Ubuy Indonesia (2025)

Strategi permainan dalam hal ini terkait dengan bagaimana seorang pemain harus menggunakan kreativitasnya dalam menguntungkan dirinya sebagai pemain yang pada akhirnya menuntunnya langkah demi langkah menuju kemenangan. Dengan tujuan untuk menyampaikan primbon Jawa sebagai sebuah kebudayaan, juga agar permainan tetap menarik untuk dimainkan maka dibuat beberapa aspek yang diambil dari Kitab Primbon Betaljemur Adammakna dan ikon khas Jawa, yaitu: 1. Karakter yang menjelma menjadi kartu weton yang nantinya berguna untuk menguntungkan diri sendiri, merugikan pemain lain, bahkan dapat merugikan diri sendiri, 2. Penggunaan elemen visual atau grafis khas Jawa mulai dari warna yang dipakai, pernak-pernik karakter yang dibuat konsisten, dan lain-lain, 3. Pemain melempar dadu dua kali, lemparan pertama untuk menentukan kartu weton yang bisa dipakai kapan saja, lemparan kedua bertujuan untuk menentukan langkah pemberhentian, 4. Wilayah dalam kotak dapat dibeli menggunakan uang yang dimiliki pemain, sehingga dapat terjadi proses transaksi jual beli, dan pajak. Keempat strategi ini dirancang dinamis yang bertujuan untuk menambah keseruan dalam bermain, kemudian didukung oleh visual khas Jawa yang menarik, diharapkan mampu menjadi representasi budaya Primbon Jawa dengan harapan budaya Primbon yang semakin lestari terutama pada kalangan remaja.

Dalam konsep perancangan ini, dipilih beberapa jenis primbon Jawa dalam buku kitab primbon Betaljemur Adammakna yang dipilih untuk menjadi mekanik tambahan dalam permainan monopoli, yaitu:

1. Kedudukan Hari dan Pasaran

Tabel 1. Kedudukan Hari dan Pasaran

Hari dan Pasaran	Warna-nya	Letak-nya	Kota-nya	Air-nya	Kayu-nya	Burung-nya	Pelindung-nya
Minggu	Abu-abu	Timur Laut	Merah	Laut	Beringin	Hantu	Adam
Senin	Kuning	Barat Laut	Emas	Air Masak	Kunir	Kuniran	Brahim
Selasa	Biru	Barat Daya	Perak	Biru Amis	Tangan	Bubut	Isa
Rabu	Merah Muda	Barat	Besi	Hujan	Nagasari	Ulung	Musa
Kamis	Merah	Tenggara	Tembaga	Galuga	Secang	Perkutut	Idris
Jum'at	Hitam	Utara	Baja	Mangsi	Arang	Bethet	Muhammad
Sabtu	Putih	Selatan	Rejasa	Leri	Widara	Wangan	Sis
Kliwon	Abu-Abu	Barat	Majupat	Madu	Gurdha	Gogik	Guru
Legi	Putih	Utara	Perak	Santan	Putih	Kuntul	Narada
Pahing	Merah	Selatan	Tembaga	Darah	Ingas	Engkuk	Brama
Pon	Kuning	Barat	Emas	Manis	Kemuning	Podhang	Kamajaya
Wage	Hitam	Utara	Besi	Nila	Tlasi	Gagak	Wisnu

Sumber: Buku Kitab Primbon Betaljemur Adammakna (2025;1)

2. Neptu Hari, dan Pekan

Tabel 2. Jumlah Neptu Hari dan Pekan

Neptu Hari		Neptu Pekan	
Hari	Jumlah Neptu	Pasaran	Jumlah Neptu
Senin	5	Kliwon	8
Selasa	4	Legi	5
Rabu	3	Pahing	9
Kamis	7	Pon	7
Jum'at	8	Wage	4
Sabtu	6		
Minggu	9		

Sumber: Buku Kitab Primbon Betaljemur Adammakna (2025;2)

3. Watak Bayi Menurut Hari dan Pekan Kelahiran

Tabel 3. Watak Bayi Menurut Hari dan Pekan

Hari dan Pekan	Watak
Jum'at Kliwon	Jika pria tidak banyak bicara, jika wanita banyak bicara tanpa memandang pria
Sabtu Legi	Kokoh pendapatnya, pandai mencari harta serta kaya, dermawan, sebaiknya memelihara kuda
Ahad Pahing	Nampaknya angkuh, pandai, banyak akal-nya, berhati-hati, perasaannya halus (pandai memutar dunia)
Senin Pon	Manis pembicaraannya, pandai mengambil hati orang lain dan dapat mencari rejeki
Selasa Wage	Tidak suka mengindahkan nasihat, pembicaraannya sulit diatur, tetapi jika wanita baik, dapat menyimpan uang
Rabu Kliwon	Pandai berbicara, pikirannya selalu tertuju pada wanita, sulit bersikap seperti pendeta (rusuh)
Kamis Legi	Luas pandangan/pikirannya, tidak suka diatasi. Jika wanita: jelek, sering bertengkar, tidak menghormati pria.
Jum'at Pahing	Pendiam, jika bodoh terlampau sekali tetapi jika pandai, pandai sekali. Menjadi teladan banyak orang dan banyak memiliki pengetahuan.
Sabtu Pon	Dapat menjadi ahli teknik (jika pria), jika wanita pandai mencari uang tanpa merasa malu.
Ahad Wage	Mempunyai kemauan besar, jika mempunyai niat sulit dihalangi. Jika wanita, tidak baik.
Senin Kliwon	Berpikinya tenang, jika masih usia muda nakal, tetapi setelah usia menua berpikinya halus.
Selasa Legi	Pendiam, banyak akal, buah pikirnya baik, kurang menghargai dirinya tetapi selamat.
Rabu Pahing	Sedikit angkuh, tidak senang jika ada yang mengatasi/melebihi, senang dipuji, keras pendapatnya, sebenarnya mudah untuk mendapat kecocokan.
Kamis Pon	Pesolek, angkuh, pendiam, hemat, jalan pikirannya sulit dimengerti dan tenang.

Jum'at Wage	Banyak bicara, tepat pembicaraannya, ikhlas, terang selalu berhati-hati, tetapi sering mendapatkan rintangan.
Sabtu Kliwon	Sebenarnya bodoh tetapi berlagak pandai, malas bekerja, pelupa tetapi memiliki kesungguhan hati.
Ahad Legi	Pelupa, kepandaiannya kurang dipergunakan, senang pada wanita yang kurang baik/selalu serong.
Senin Pahing	Tamak, dalam segala hal cukupan (sedang). Jika wanita, pikirannya lebih baik.
Selasa Pon	Berpikirnya kurang, tidak senang membesarkan masalah. Jika wanita, lebih baik, baik untuk istri maupun selir priayi.
Rabu Wage	Berpikirnya cukupan, dalam lapangan pekerjaan maju, jika wanita sering berbuat curang kepada suaminya.
Kamis Kliwon	Berpikirnya kurang, dalam bekerja bersungguh-sungguh. Jika wanita berpikirnya cukupan.
Jum'at Legi	Pendiriannya tidak tetap, jika ada yang melebihi, hatinya selalu kurang senang dan kecewa.
Sabtu Pahing	Baik pria/ wanita dapat mencari keuntungan, memegang rahasia.
Ahad Pon	Berpikirnya kurang, selalu percaya pada orang lain. Jika wanita, lebih baik; dapat menyimpan harta kekayaan suaminya.
Senin Wage	Berpikirnya kurang, tidak suka terhadap pendapat orang lain, berani mati dan menderita. Jika wanita, baik.
Selasa Kliwon	Jika bodoh terlampau bodoh, jika pandai dapat menjadi sastrawan atau ulama.
Rabu Legi	Sederhana, mau memberi/ diberi. Jika wanita berpikirnya baik.
Kamis Pahing	Pendiam, tidak banyak berpikir, bekerja dengan bersungguh-sungguh, menjadi priayi, dicintai bangsawan, pekerjaannya cukupan.
Jum'at Pon	Banyak akal pikirnya, jika tidak senang untuk selamanya tidak suka untuk bergaul kembali.
Sabtu Wage	Pelupa, kaku/keras wataknya dan kurang menyenangkan, jika tidak senang menjadi pamarah tetapi hanya sebentar.
Ahad Kliwon	Tamak, mempunyai banyak keinginan. Jika wanita: pemboros.

Senin Legi	Pendiam, tidak banyak kemauan, tenang berpikirnya. Jika wanita bekerjanya baik.
Selasa Pahing	Pemalu, malas, kaku hatinya, rendah perbuatannya. Jika wanita, baik, berbakti pada suami.
Rabu Pon	Berpikir kuat, suka bekerja, mempunyai pendirian yang tetap. Jika wanita, hemat tetapi kaku/keras keinginannya.
Kamis Wage	Bertanggung jawab, tahan menderita, keras budinya. Jika wanita, berpikirnya setengah.

Sumber: Buku Kitab Primbon Betaljemur Adammakna (2025;88-92)

a. Papan

Papan berukuran 60x60 cm dirancang dengan tema dengan konsep Jawa dengan kekayaan alamnya dengan adanya latar yang ikonik di setiap langkah kotak pada permainan papan, seperti candi Borobudur, Prambanan dan masih banyak lagi. Kotak ini berfungsi sebagai napak tilas yang dilewati pemain, bukan hanya melewati pemain juga dapat membeli setiap wilayah. Perputaran perjalanan dari kotak pertama sampai kotak terakhir ditemani dengan munculnya kartu weton pada setiap langkah selaras dengan primbon Jawa yang menjadi pedoman hidup masyarakat suku Jawa pada zaman dulu hingga saat ini. Pemain harus sangat berhati-hati dalam kedua langkahnya, karena setiap langkah akan menentukan nasib ia kedepannya.

b. Kartu

Kartu secara rinci dibagi menjadi beberapa jenis kartu, yaitu:

1. Kartu Weton

Kartu weton ini akan didapatkan pemain di pelemparan dadu pertama, angka dalam dadu akan menentukan hari dan pasaran sebuah weton. Kemudian di dalam kartu akan terdapat sebuah ramalan mengenai hari dan pasaran tersebut. Kartu weton ini akan disusun menjadi satu deck kartu dalam papan dengan warna dan ikon bagian belakang kartu yang sama disertai dengan hari dan pasaran namun dengan ilustrasi dan instruksi yang berbeda pada bagian depan kartu. Akan ada tiga jenis kartu weton yaitu kartu yang dapat merugikan pemain lain, menguntungkan diri sendiri, dan merugikan diri sendiri.

2. Kartu Kepemilikan Wilayah

Kartu kepemilikan wilayah akan dimiliki pemain setelah pemain membeli wilayah yang diinjaknya. Di dalam kartu ini juga akan tertera informasi seperti harga wilayah tanpa pemilik, pajak wilayah saat pemain lain menginjak wilayah, dan harga wilayah dengan pemilik.

c. Alat Transaksi

Dalam hal transaksi pemain akan disediakan mata uang yang berfungsi sebagai pembelian, dan pajak wilayah, dan pajak kartu weton yang merugikan diri sendiri. Bentuk alat transaksi dalam permainan papan ini adalah sebuah koin.

d. Dadu

Dadu dalam hal permainan papan berbasis primbon Jawa ini memiliki kegunaan yang kurang lebih sama dengan permainan Monopoli pada umumnya. Namun, untuk meningkatkan kompleksitas dan memperkenalkan budaya Primbon Jawa, pemain akan melempar dadu dua kali. Lemparan pertama akan menentukan kartu weton yang ia dapat, dan lemparan kedua akan menentukan kemana bidaknya akan melangkah. Dengan melempar dadu pemain secara tidak langsung terkait dan seolah masuk ke dalam permainan papan menjadi sebuah pion yang berhati-hati dalam melangkah.

e. Pion

Pion pada permainan papan ini terdiri dari berbagai karakter orang-orang yang memakai pernak-pernik khas Jawa yang mewakili leluhur dan masyarakat yang pada saat ini masih menggunakan primbon Jawa dalam perjalanan hidupnya.

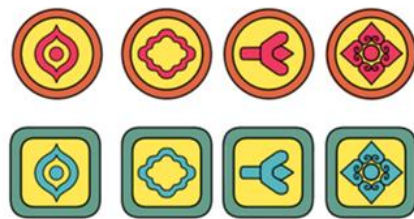
f. Buku Petunjuk

Buku petunjuk dirancang dengan melibatkan beberapa ikon keseluruhan elemen secara jelas dan konkrit. Informasi didalamnya meliputi cara bermain, aturan bermain, petunjuk kartu, wilayah, kartu weton dan mekanik lainnya. Adanya buku petunjuk diharapkan menjadi salah satu pedoman pemain dalam prosesnya memahami permainan dengan lebih mudah. Dengan ini juga jalannya permainan tidak akan terganggu dan pesan yang ada dalam rancangan dapat tersampaikan secara efektif.

Hasil Perancangan



Gambar 5. Logo Permainan Papan
Sumber: Dhiya Aqshal Budiarto, 2025



Gambar 6. Beberapa Alternatif Koin
Sumber: Dhiya Aqshal Budiarto, 2025



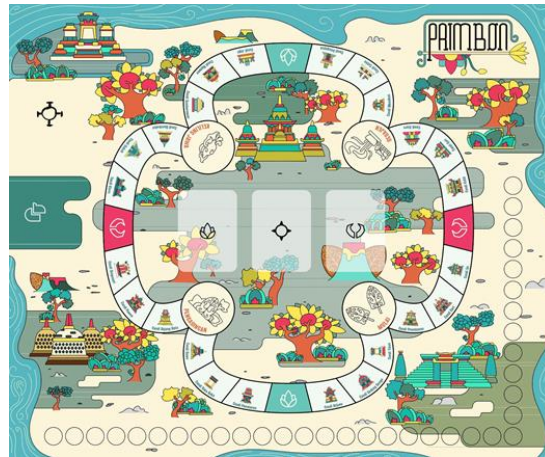
Gambar 7. Desain Kartu depan dan belakang
Sumber: Dhiya Aqshal Budiarto, 2025



Gambar 8. Beberapa Alternatif Bidak
Sumber: Dhiya Aqshal Budiarto, 2025



Gambar 9. Beberapa Bidak Poin
Sumber: Dhiya Aqshal Budiarto, 2025



Gambar 10. Desain Board
Sumber: Dhiya Aqshal Budiarto, 2025

KESIMPULAN

Jurnal ini berfokus pada topik Primbon Jawa sebagai dasar pembuatan permainan papan dengan tujuan untuk melestarikan budaya Jawa yang berbentuk Primbon di kalangan masyarakat khususnya remaja umur 18-22 tahun. Dalam prosesnya penelitian ini dilandaskan pada metode penelitian kualitatif, dan dilengkapi dengan teknik pengumpulan data dalam bentuk wawancara, studi literatur, dan observasi pustaka yang relevan dalam bentuk jurnal, situs yang kredibel, dan buku. Setiap langkah pada penelitian dilakukan secara bertahap dan terperinci sehingga hasil dari penelitian dapat memiliki pengaruh dalam perancangan visual permainan papan. Langkah pertama yang dilakukan berfokus pada studi literatur Primbon Jawa yang meneliti tentang isu masyarakat, Primbon dalam masyarakat, terbentuknya Primbon, dan cabang ilmu Primbon. Pada langkah ini ditemukan bahwa Primbon Jawa memang ilmu yang dapat disebut mitos karena hanya dipercayai oleh kebanyakan masyarakat yang tergolong tua dan karena pengaruh perkembangan zaman Primbon berangsur tenggelam khususnya di kalangan anak muda. Lebih lanjut juga ditemukan bahwa primbon mulai ada pada abad ke-8 pada zaman Mataram Kuno yang berlanjut disatukan pada abad ke-17 pada zaman Kesultanan Mataram yang kemudian secara turun-temurun ditulis semakin sistematis terutama pada tahun 1930 dalam bentuk buku Primbon Betaljemur Adammakna yang terbagi menjadi 11 cabang ilmu Primbon.

Langkah kedua dilakukan dengan fokus pada studi literatur permainan papan yang memuat tentang latar belakang permainan papan sebagai media edukasi. Pada studi literatur ini ditemukan memang sejak awal permainan papan bertujuan untuk mengedukasi masyarakat dengan topik-topik yang dipilih. Selanjutnya permainan papan dinilai cocok menjadi media untuk mengantarkan pesan budaya dalam bentuk Primbon Jawa dengan berlandaskan pada interaksi antar pihak yang saling mempengaruhi dan juga adanya edukasi budaya yang secara tidak langsung terjadi saat bermain. Langkah terakhir adalah wawancara yang berfokus pada penggalan tahap ideasi dan proses lainnya dalam perancangan

permainan papan dengan narasumber yang sudah memiliki pengalaman dalam merancang permainan papan. Pada tahap wawancara ditemukan bahwa dalam topik pelestarian budaya yang terpenting adalah riset dan eksplorasi visual. Pada akhirnya riset yang mendalam akan membentuk dasar yang kuat dalam sebuah perancangan, sehingga akan memperkuat narasi yang tertuang sehingga keseluruhan data akan mempengaruhi visual yang akan dibawa. Lebih lanjut eksplorasi visual juga merupakan proses yang penting guna memperkaya pilihan visual dan akhirnya akan berpengaruh pada proses pemilihan visual yang selaras dengan tema, audiens, dan pesan yang ingin disampaikan.

Hasil dari penelitian ini secara keseluruhan memuat tentang budaya yang digunakan dalam pelestarian budaya dan kesesuaian media permainan papan dalam memuat pesan budaya tersebut. Jika dilihat dari hasil studi literatur dan observasi buku Primbon Betaljemur Adammakna, Primbon sebenarnya merupakan sekumpulan catatan yang disatukan kemudian terbagi menjadi 11 cabang ilmu yang akhirnya dipilih dua cabang ilmu, yaitu Petungan dan Ramalan. Pemilihan kedua cabang ilmu ini didasari oleh penilaian bahwa kedua cabang ilmu ini akan lebih dipahami oleh audiens khususnya remaja dibandingkan dengan 9 cabang ilmu lainnya. Terkait dengan kesesuaian media, permainan papan merupakan media yang memuat interaksi sosial, dan edukasi topik yang dipilih melalui mekanik permainan secara tersirat. Dengan adanya kedua poin penting ini permainan papan merupakan media yang tepat untuk mendorong audiens khususnya remaja yang secara tidak langsung untuk masuk pada proses belajar dan didukung oleh interaksi antar pihak yang saling mempengaruhi.

Meski penelitian ini memberikan hasil yang sesuai dengan tujuan pelestarian Primbon Jawa, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu digaris bawahi, yaitu:

1. Keterbatasan pengumpulan data

Primbon Jawa sebagai catatan setiap keluarga pada masa lalu melahirkan banyaknya versi yang muncul, sehingga sulit untuk menentukan sumber yang otentik, dan karena ilmu yang sudah ada sekian lama mengakibatkan informasi tidak terdokumentasi dengan baik. Ilmu yang sudah ada sejak zaman dulu kemudian berpengaruh pada pencarian ahli Primbon Jawa terutama yang paham akan konteks modern, hal ini kemudian mempengaruhi data yang Primbon Jawa yang didapat pada penelitian ini.

2. Keterbatasan pada tahap desain permainan papan

Primbon Jawa merupakan ilmu yang kompleks yang mengandung konsep perhitungan seperti weton dan neptu, sehingga hal ini mempengaruhi proses penyelarasan mekanik permainan papan dengan aspek Primbon Jawa yang dipakai.

3. Keterbatasan dalam validasi target pengguna

Dalam penelitian ini belum dilakukan riset yang lebih mendalam tentang minat remaja terhadap Budaya Primbon Jawa, sehingga sulit untuk menerka kesesuaian antara budaya yang dibawa dalam bentuk Primbon Jawa pada permainan papan dengan audiens khususnya para remaja.

4. Keterbatasan dalam mengukur efek pelestarian budaya Primbon Jawa

Keterbatasan terakhir adalah pada kesulitan untuk mengukur efek pelestarian budaya dalam bentuk permainan papan. Pada akhirnya setelah penelitian ini selesai akan masih tersisa permasalahan tentang pengaruh sebenarnya permainan papan dalam pelestarian budaya, sehingga diperlukan studi lanjutan untuk melihat apakah permainan papan mampu untuk meningkatkan pemahaman budaya atau justru sebaliknya.

Berdasarkan pada keterbatasan penelitian yang disebutkan diharapkan penelitian selanjutnya dapat menutup keseluruhan keterbatasan pada penelitian ini dengan beberapa saran berikut. Pertama, sebaiknya selanjutnya dilakukan pencarian satu buku atau literatur yang memuat sejarah Primbon Jawa dari zaman ke zaman, atau lebih baik menemukan ahli

Primbon Jawa sehingga akan lebih memudahkan dalam pencarian data dalam penelitian. Kedua, sebaiknya selanjutnya dilakukan uji audiens tentang budaya yang akan dibawa untuk melihat apakah mereka memiliki ketertarikan pada budaya yang dipilih. Uji audiens ini juga akan berguna untuk melihat aspek dalam budaya khususnya Primbon Jawa yang dapat audiens terima yang pada akhirnya akan mempermudah pemilihan cabang ilmu Primbon Jawa sebagai mekanik tambahan dalam permainan papan. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan potensi besar permainan papan sebagai media pelestarian budaya, namun diperlukan pengembangan yang lebih lanjut guna menutup celah kelemahan sehingga dapat memaksimalkan pengaruhnya di zaman yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Artikel Jurnal

- Fahri, L. M., & Qusyairi, L. A. H. (2019, Mei 21). Interaksi Sosial dalam Proses Pembelajaran. *Palapa: Jurnal Study Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 7(1), 154. <https://doi.org/10.36088/palapa.v7i1.194>
- Purwiantoro, M. H., & Hadi, W. (2020, Desember 27). Arsitektur Boardgame Edukasi Sebagai Unsur Gamifikasi Pembelajaran untuk Membangun Partisipasi Aktif, Motivasi, dan Minat Belajar Siswa. *Joined Jurnal*, 3(2), 10. <https://doi.org/10.31331/joined.v3i2.1420>
- Putri, B. T., Ayu, C. S., Ginting, M. A. B., Saidah, S., & Nasution, S. (2024, Desember 30). Budaya dan Bahasa : Refleksi Dinamis Identitas Masyarakat. *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(1), 30. <https://doi.org/10.61132/semantik.v3i1.1312>
- Trisnawati, Y., Murniviyanti, L., & Nufus, H. (2021, Februari 28). Mitologi Masyarakat Jawa Dalam Buku Primbon Betaljemur Adammakna di Desa Saleh Agung Kecamatan Air Saleh. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 11(1), 39-40. <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v11i1.4731>
- Widiastuti, I., Putri, M. D., & Safirty, D. (2022, Oktober 28). Pengaruh Kepercayaan Zodiak Pada Spiritualitas Anak Muda. *Moderasi: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 1(1), 14. <https://journal.forikami.com/index.php/moderasi#>
- Yanti, A. D. (2023, Juli 1). Primbon Jawa sebagai Tradisi Penentuan Hari Nikah: Telaah Konsep Maqashid Al-Syariah. *Islamika: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1070. <https://doi.org/10.36088/islamika.v5i3.3556>
- Kristina, R. A., Setem, I. W., & Utami, N. M. P. (2022, April 19). Zodiak Sebagai Ekspresi Dalam Penciptaan Karya Seni Lukis. *Cita Kara: Jurnal Penciptaan dan Pengkajian Seni Murni*, 2(1), 42. <https://doi.org/10.59997/citakara.v2i1>
- Ramadani, R. (2023, April 27). Primbon Pernikahan Masyarakat Jawa Desa Suka Mulia Kecamatan Tungkal Ilir Kabupaten Banyuasin. *Tanjak: Jurnal Sejarah dan Peradaban Islam*, 3(2), 164. <https://doi.org/10.19109/a4nfy469>

Buku

- Badan Pusat Statistik, Purbowati, A., Handiyatmo, D., Trisnanti, D., Zoraya, E., Fahmi, I., Ramadhani, N. A., Pandini, P. R. A., Wahyuni, S., & Sitorus, U. R. (2024, Desember 12). *Profil Suku dan Keragaman Bahasa Daerah Hasil Long Form Sensus Penduduk 2020. Profil Suku dan Keragaman Bahasa Daerah Hasil Long Form Sensus Penduduk 2020*. Retrieved April 8, 2025, from <https://www.bps.go.id/id/publication/2024/12/12/6feb932e24186429686fb57b/profil-suku-dan-keragaman-bahasa-daerah-hasil-long-form-sensus-penduduk-2020.html>
- Badan Pusat Statistik. (2013). *Penduduk Indonesia Hasil Sensus Penduduk 2010*. Badan Pusat Statistik. <https://www.bps.go.id/id/publication/2013/03/05/becb3c0fa2dbec4af7a24430/penduduk-indonesia-hasil-sp-2010.html>
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Sedyawati, E., Wurjantoro, E., Djafar, H., Rahardjo, S., Sumardi, Setiarini, W., & Widiana, E. (1993). *Sejarah Kebudayaan Jawa* (A. Gonggong, Ed.; 1st ed.). Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Sejarah Nasional. <https://repositori.kemdikbud.go.id/23525/1/Sejarah%20kebudayaan%20jawa.pdf>

Tjakraningrat, K. P. H. (2025). Kitab primbon Betaljemur Adammakna (bahasa Indonesia): memuat ilmu-ilmu Jawa, peninggalan para pujangga, dipetik dari kitab Adammakna karya dari Kanjeng Pangeran Harya Tjakraningrat (D. Saktiani, Ed.; Iswara, Compiler; A. Murdyastomo & Gunawan, Trans.; 2nd ed.). Narasi.