

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Etnoastronomi merupakan studi yang belum banyak dipelajari dan terdokumentasikan di Indonesia, padahal jejaknya sangat banyak tersebar di berbagai daerah. Penyebarannya yang melalui lisan membuat banyaknya informasi yang bervariasi sehingga tidak bisa semerta-merta dijadikan pengetahuan yang baku. Salah satu pengetahuan tentang astronomi budaya yang pernah diresmikan di Jawa yaitu adalah *Pranata Mangsa*.

Pranata Mangsa adalah suatu budaya kearifan lokal masyarakat Jawa yang mengandung banyak nilai positif. Sistem ini mengajarkan kita untuk bisa berharmonisasi dengan alam dengan memperhatikan tanda-tanda yang diberikannya. Salah satunya yaitu dengan melihat bintang-bintang di langit, khususnya bintang *Orion* atau *Lintang Waluku*. *Lintang* ini bahkan sampai sekarang masih sangat mudah diamati di langit malam perkotaan, terlebih di langit desa atau pesisir yang tidak banyak tercemar polusi cahaya.

Mempelajari *Pranata Mangsa* berarti mempelajari budaya dan peduli terhadap keberlanjutan budaya nusantara. Mengenalannya pada anak usia 10-15 tahun yang sejak kecil sudah berteman dengan teknologi merupakan tantangan tersendiri, bisa jadi mereka sudah tidak pernah lagi mengamati langit secara langsung. Pewarisan ilmu pengetahuan bukan berarti memaksa generasi selanjutnya untuk melakukan praktiknya, namun untuk menjaga kelestarian ilmu dan kearifan lokalnya

Media motion graphic ini diharapkan dapat menjembatani informasi mengenai budaya *Pranata Mangsa* di masa lalu kepada anak-anak di masa kini dengan cara yang menarik dan mereka sukai.

5.2 Saran

1. Dalam merancang *motion graphic* dengan durasi cukup panjang seperti ini, hendaknya lebih mematangkan lagi persiapan dan perencanaannya sebelum memasuki proses produksi. Jika perencanaan tidak dikaji dan dijalani dengan baik, maka akan menghambat jalannya proses perancangan sehingga tidak bisa mendapatkan hasil sesuai yang diharapkan.
2. Jika ada perancangan selanjutnya seperti *motion graphic* ini, diharapkan bisa lebih memanajemen waktunya dengan baik agar bisa menghasilkan karya yang lebih maksimal.
3. Dalam melakukan perancangan *motion graphic* tentang budaya kearifan lokal seperti ini, hendaknya lebih digali lagi informasi tentang budaya tersebut agar memperoleh hasil yang lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Hadikoesoemo, R.M. Soenandar (1988) *Filsafat Ke-Jawaan Ungkapan Lambang Ilmu Gaib dalam Seni Budaya Peninggalan Leluhur Jaman Purba*, Jakarta: Yudhagama Corporation
- Handayani, Rif'ati Dina, Prasetyo, Zuhdan Kun & Wilujeng, Insih (2018), *Pranata Mangsa Dalam Tinjauan Sains*, Ponorogo: Calina Media
- Intradewa, Didik (2021), *Etnoagronomi Indonesia: Belajar dari Teknologi Agronomi Berbasis Kearifan Lokal untuk Pembangunan Pertanian asa Depan Berkelanjutan*, Yogyakarta : Lily Publisher
- Sindhunata (2011), *Seri Lawasan Pranata Mangsa*, Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia)
- Priyanggono, Aryo (2019), *Objek Angkasa dalam Etnoastronomi Jawa. Angkasa Raya Ruang dan Waktu, Membaca Langit Menebak Pertanda*, Yogyakarta: Museum Negeri Sonobudoyo
- Rustan, Surianto (2019), *Warna*, Jakarta: Batara Imaji

Jurnal, Skripsi, Thesis

- Ardiansah, Indra (2019), *Perancangan Buku Visual Pranatamangsa Sebagai Pengetahuan Melaut dan Bercocok Tanam di Yogyakarta*, Skripsi, ISI Yogyakarta.
- Badrudin, Ali (2014), *Pranata Mangsa Jawa (Cermin Pengetahuan Kolektif Masyarakat Petani di Jawa)*, Universitas Jember, Adabiyat Vol. VII No.2
- Hendratama, M Wimas (2020) *Perancangan Motion Graphic Tentang Kehidupan dan Tradisi Suku Baduy Sebagai Sarana Edukasi Bagi Generasi Z*, Skripsi, STSRD VISI Indonesia
- Rimanang, Anton (2014), *Perancangan Buku Visual Astrologi Jawa Pranatamangsa*, Thesis, Pascasarjana ISI Yogyakarta.
- Sanjaya, Bayu (2018), *Perancangan Motion Graphic Wayang Ukur Karya Ki Sigit Sukasman*, Skripsi, ISI Yogyakarta

Seminar

Wiramihardja, Suhardja D (2015), *The Sundanese and Their Relationship with Ethnoastronomy*. Moedomo Learning Initiative ITB Perpustakaan Pusat.

Situs Web

Alifatussahroh (2019), *Perkembangan dan Belajar Peserta Didik Siswa (SD, SMP, SMA)* (alifatussahroh.home.blog/2019/01/05/perkembangan-peserta-didik-sd-smp-sma/ diakses 3 Juli 2012)

Amri, Azhari (2021) *Kuliah Jago Motion Graphics, Belajar Motion Graphic – Pertemuan 1* (<https://youtu.be/dnhw29rH7JU> diakses April 2023)

Dhitasari, Ni Noman (2015), *Selayang Pandang Pranata Mangsa* (<https://langitselatan.com/2015/01/31/selayang-pandang-pranata-mangsa/> diakses 23 September 2022)

Humas (2021), *Mahasiswa UNY Teliti Pranatamangsa Sebagai Pedoman Bercocok Tanam*, (<https://uny.ac.id/id/berita/mahasiswa-uny-teliti-pranatamangsa-sebagai-pedoman-bercocok-tanam> diakses 23 September 2023)

Superpixel (2022) *Yuk, Kenali Tahap-tahap Produksi Film Animasi!* (<https://www.superpixel.id/blog/tahap-produksi-film-animasi> diakses 3 Juli 2023)

3 Juli 2023	Video utuh	<ul style="list-style-type: none"> • Tambahkan subtitle di bagian bawah supaya memudahkan tuna rungu • durasi diperpendek jadi sekitar 7 menitan saja 	
4 Juli 2023	<ul style="list-style-type: none"> • Penulisan Bab 1 • Video yang sudah dipendekkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Latar belakang diarahkan ke pelestarian kebudayaan dalam sektor pertanian • Rumusan perancangan ditambah • Batasan masalah diperjelas kenapa hanya 3 rasi • Target Audien ganti SD-SMP 	
10 Juli 2023	<ul style="list-style-type: none"> • Penulisan full • Final video motion grafis 	ACC Siap sidang!	

Ketua Jurusan :

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing,

(Novan Edo P, M.Ds)

Lembar konsultasi bimbingan skripsi



Suasana saat sidang dan foto bersama dosen pembimbing dan penguji



Stand pameran tugas akhir di lobi kampus STSRD Visi



Proses perekaman *voice over*



Konsultasi kepada narasumber