

BAB IV

ANALISIS KARYA

A. Proses Pengembangan Gagasan Cerita Pewayangan ke dalam Bentuk Komik.

1. Munculnya Ide

Ketertarikan penulis terhadap komik ada sejak duduk di kelas 6 sekolah dasar. Komik yang dibaca penulis adalah komik-komik manga, ketertarikan terhadap komik wayang belumlah muncul karena saat itu penulis lebih tertarik dengan gaya gambar yang disuguhkan komik manga maupun komik barat dengan gaya superheronya.

Ketertarikan terhadap cerita wayang muncul saat penulis berkesempatan memerankan tokoh pewayangan di komunitas seni Wayang Cyber di tahun 2012. Sebelum memerankan salah satu tokoh wayang tersebut penulis diberikan referensi berupa komik wayang karya R.A Kosasih berjudul “Dasamuka Lahir”, ditambah adanya komik wayang terbitan dari “Caravan Studio” yang berjudul “Baratayudha” yang mengangkat cerita tentang perang akbar antara Pandawa dan Kurawa dan komik terbitan Elex Media karya Is Yuniarto yang mengangkat lakon “Garudayana”. Dari itulah penulis tertarik untuk mengangkat komik pewayangan juga dalam pembuatan skripsi ini, karena dirasa masih kurang banyak yang mengangkat komik pewayangan saat ini.

Cerita pewayangan di Indonesia terkenal dengan penyampaiannya melalui media seni pertunjukan, seperti pementasan pergelaran wayang kulit, wayang golek, wayang orang, dan lain-lain. Begitu juga media film drama cerita wayang, animasi/kartun, novel dan komik juga tidak luput menyentuh dunia pewayangan. Komik pewayang sempat menjadi wajah komik Indonesia, karya-karya Ardisoma dan R.A Kosasih pada saat itu merubah pandangan tentang komik Indonesia yang kental akan cerita superhero yang kebanyakan meniru tokoh-tokoh superhero komik luar negeri.

2. Pengembangan Ide

Dalam proses penciptaan penulis mendapat gagasan cerita pewayangan dari sebuah novel karya Pitoyo Amrih dengan judul “Pandawa Tujuh”. Penulis mengadaptasi cerita tentang kisah Pandhu Dewanata yang merupakan ayah dari Pandawa Lima, cerita tentang Pandhu ikut serta dalam sayembara mendapatkan Dewi Kunti dan pertemuan dengan Dewi Madrim, hingga lahirnya para Pandawa Lima. Pada novel cerita tersebut terdapat di Bab 4 halaman 48-75 dengan judul “Kelahiran Samiaji”.

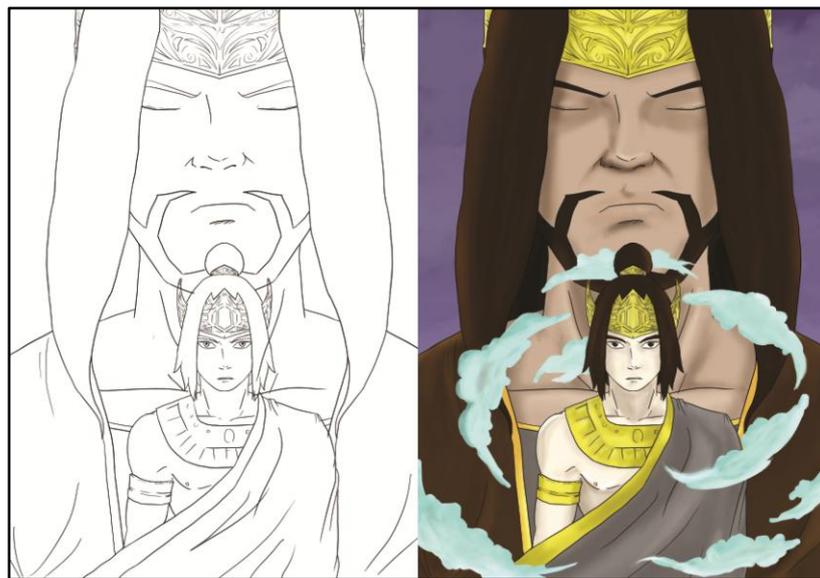
Penulis memilih cerita ini karena cerita tersebut merupakan bagian cerita asal mula terjadinya perang Baratayudha yang terjadi antara kubu Pandawa dengan kubu Kurawa.

Dalam penentuan cerita, penulis membaca berbagai kitab epos Baratayudha dan komik-komik pewayangan yang sudah ada sebagai referensi dan pembanding dari novel “Pandawa Tujuh”. Secara garis besar penulis menyimpulkan isi cerita dari novel dan kitab epos memiliki kesamaan dalam kisah sayembara yang diikuti Pandhu di kerajaan Mandura.

3. Study dan Pengolahan Ide

Setelah memiliki ide cerita penulis makin mantap untuk masuk tahap proses pembuatan komik. Penulis memilih membuat komik dengan gaya gambar manga, Gaya manga dipilih oleh penulis karena dari kecil hingga sekarang, penulis mengenal manga dari serial komik “Dragon Ball”, “Doraemon”, “Naruto”, dan serial manga lain tahun 90’an hingga sekarang ini. Karena terlalu banyak disuguhi gaya manga dalam hal menggambar, kini penulis lebih kental bergaya manga. Begitu juga dalam pembuatan skripsi ini penulis memutuskan untuk membuat komik dengan gaya manga.

Penulis sangat kental dengan gaya gambar manga dari serial “Naruto”, karya Masashi Kishimoto dan manga “Dragon Ball”, karya Akira Toriyama. Karena kedua serial komik tersebut selalu diikuti perkembangannya dari awal hingga sekarang. Sedangkan dalam pewarnaan penulis mencoba memakai pewarnaan gaya serial anime-anime jepang pada umumnya, yaitu gradasi dua hingga tiga warna dari warna dasar.



Deskripsi Karya

1. Unsur-Unsur Komik

a.

Gambar 4. 2
Contoh Line Art dan Coloring Komik “Genderang Baratayudha”
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

era

Gambar 4. 1
Gaya Gambar Manga Naruto (Kiri), Dragon Ball (Kanan)
(Sumber: <http://www.viz.com/naruto>, <http://theartofakiratoriyama.tumblr.com>)

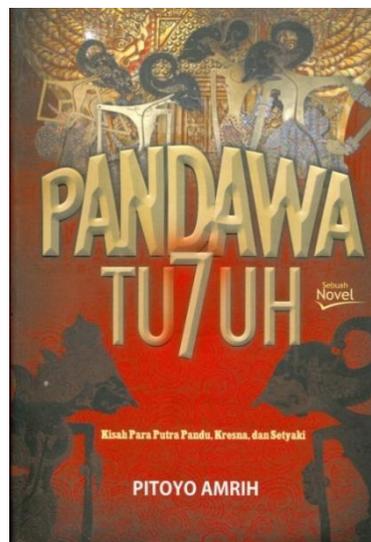
Gambar 4. 3
Contoh Proses Penyederhanaan Bentuk Aksesoris dari Wayang Golek untuk Karakter Komik
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Tressa
“GEND
SEBAGAI MEDIA PENIT
Universitas Pendidikar

pi.edu

ng Baratayudha merupakan kisah pewayangan yang sudah terkenal dengan cerita perang saudara yang sangat besar yang tidak dapat dihindari. Cerita ini juga merupakan cerita leluhur dari para penganut agama hindu, namun di Indonesia pada zaman dahulu cerita pewayangan juga digunakan sebagai media penyampaian agama islam. Cerita komik kali ini merupakan cerita adaptasi dari sebuah novel karya Pitoyo Amrih dengan judul novel “Pandawa Tujuh”. Penulis hanya mengambil satu Bab dari novel tersebut, yaitu bab 4 dengan judul “Kelahiran Samiaji” yang menceritakan tentang kisah Pandhu Dewanata yang merupakan ayah dari Pandawa Lima dalam mengikuti sayembara mendapatkan Dewi Kunti, hingga dijodohkannya dengan Dewi Madrim.

Pada novel tersebut penulis tidak seluruhnya mengadaptasi cerita, namun mengambil garis besar ceritanya sebagai patokan untuk alur cerita yang akan dipakai pada komik “Genderang Baratayudha”. Pada novel pun akhir dari bab tersebut menceritakan lahirnya Yudhistira saja, tetapi penulis menjadikan akhir cerita di komik menjadi kelahiran para Pandawa Lima, yang tidak lain adalah Yudhistira, Bhima, Arjuna, Nakula, dan Sadewa.



Gambar 4. 4
Novel Pandawa Tujuh, Karya Pitoyo Amrih
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Segmentasi pembaca untuk komik “Genderang Baratayudha” ini ditujukan untuk anak remaja dan umum. Pada komik divisualisasikan dengan logo huruf R. pada sampul belakang.

b. Ilustrasi

Dalam Proses visualisasi komik, penulis menggunakan beberapa tahapan dan teknik dalam pembuatannya, yaitu menggambar manual dengan pensil untuk sketsa dan proses penintaan (*inking*) dan pewarnaan (*coloring*) dengan teknik komputerisasi menggunakan program *Adobe Photoshop CS6* dengan mode warna CMYK.

Ilustrasi pada sampul komik bagian depan menggambarkan seorang sedang memegang busur dan anak panah, dia bernama Pandhu Dewanata tokoh utama pada buku pertama ini. Dengan *background* karakter-karakter yang ada di dalam



Gambar 4. 5

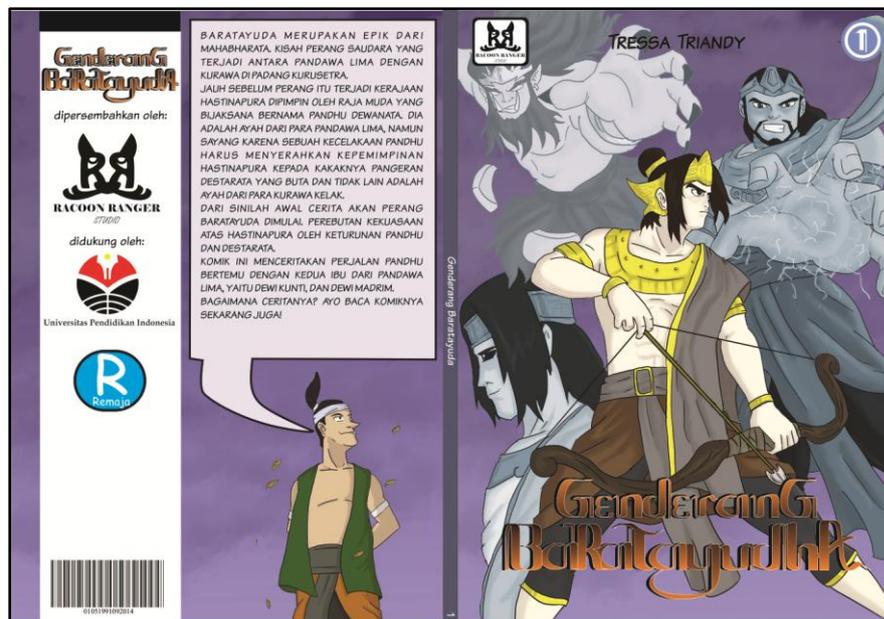
Tressa Triandy,
 “GENDERANG BARATAYUDA”
 SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN CERITA PEWAYANGAN

Logo R pada Sambul Belakang Komik
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)

AM BENTUK KOMIK

komik tersebut dengan warna sephia, di antaranya adalah Prabu Basudewa, Narasoma dan Candrabirawa, tokoh-tokoh tersebut menggambarkan sedang dalam pertarungan.

Ilustrasi sampul tersebut menggunakan teknik yang sama dengan ilustrasi dalam komik. Penulisan judul menggunakan *font* jenis *Jawa Palsu* sedangkan *font* untuk sinopsis di sampul bagian belakang menggunakan *font* jenis *Komika Teks*.



Gambar 4. 6
Sampul Depan dan Belakang Komik Gendrang Baratayudha
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

c. Anatomi

Dalam pembuatan komik ini penulis memilih menggunakan gaya manga atau gaya komik Jepang, gaya manga dipilih karena sangat berpengaruh dalam diri penulis dalam keseharian menggambar. Gaya manga merupakan gaya gambar yang cukup sederhana, gaya ini mempermudah penulis dalam membuat gestur,

Tressa Triandy, 2014

“GENDERANG BARATAYUDHA” VISUALISASI NOVEL PEWAYANGAN KE DALAM BENTUK KOMIK SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN CERITA PEWAYANGAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ekspresi wajah dan emosi yang disampaikan setiap karakternya dengan gaya-gaya khas yang tidak akan didapatkan dari gaya komik barat.

Gaya manga yang diambil dapat di kategorikan manga Shonen dengan gaya *slightly abstract version* (penyederhanaan sedikit bentuk), penulis menggunakan perbandingan proporsi tubuh antar tokoh yang ada di dalam komik Genderang Baratayudha.



d. Pola Panel

Bentuk panel pada komik “Genderang Baratayudha” menggunakan panel-panel seperti pada umumnya komik yaitu berbentuk kotak dan jajar genjang. Penulis menggunakan dua jenis panel yaitu panel terbuka dan panel tertutup.

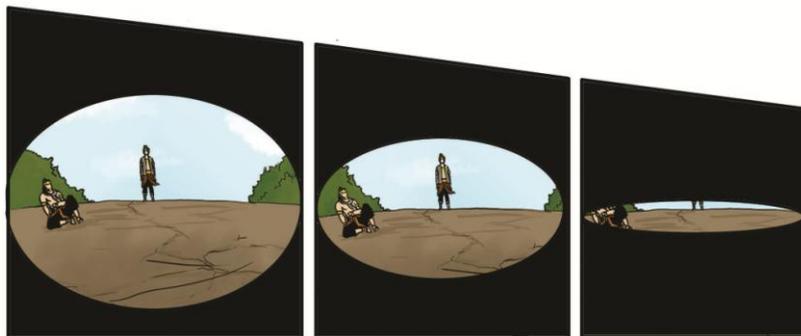
Pada umumnya membaca komik manga memiliki alur panel dari kanan atas ke kiri bawah, meskipun komik “Genderang Baratayudha” menggunakan gaya manga, namun cara membaca panel dalam komik ini yaitu dari kiri atas ke kanan bawah.

Gambar 4. 7
Perbandingan Proporsi Tubuh Beberapa Karakter
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

1) Peralihan Panel

Dalam komik ini juga penulis mengaplikasikan peralihan panel seperti teori yang dikemukakan oleh McCloud, yang di antaranya adalah peralihan waktu ke waktu, aksi ke aksi, subjek ke subjek, adegan ke adegan, aspek ke aspek. Berikut ini adalah beberapa gambar dalam komik yang menggunakan peralihan panel.

a) Peralihan Waktu ke Waktu



Gambar 4. 8
Contoh Pengaplikasian Pola Panel Peralihan Waktu ke Waktu
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

b) Peralihan Aksi ke Aksi



Gambar 4. 9
Contoh Pengaplikasian Pola Panel Peralihan Aksi ke Aksi
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

c) Peralihan Subjek ke Subjek



Gambar 4. 10
Contoh Pengaplikasian Pola Panel Peralihan Subjek ke Subjek
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

d) Peralihan Adegan ke Adegan



Gambar 4. 11
 Contoh Pengaplikasian Pola Panel Peralihan Adegan ke Adegan
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)

e) Peralihan Aspek ke Aspek



Tressa Triandy, 2014
 "GENDERANG BARATAYU
 SEBAGAI MEDIA PENYAMI
 Universitas Pendidikan Inc

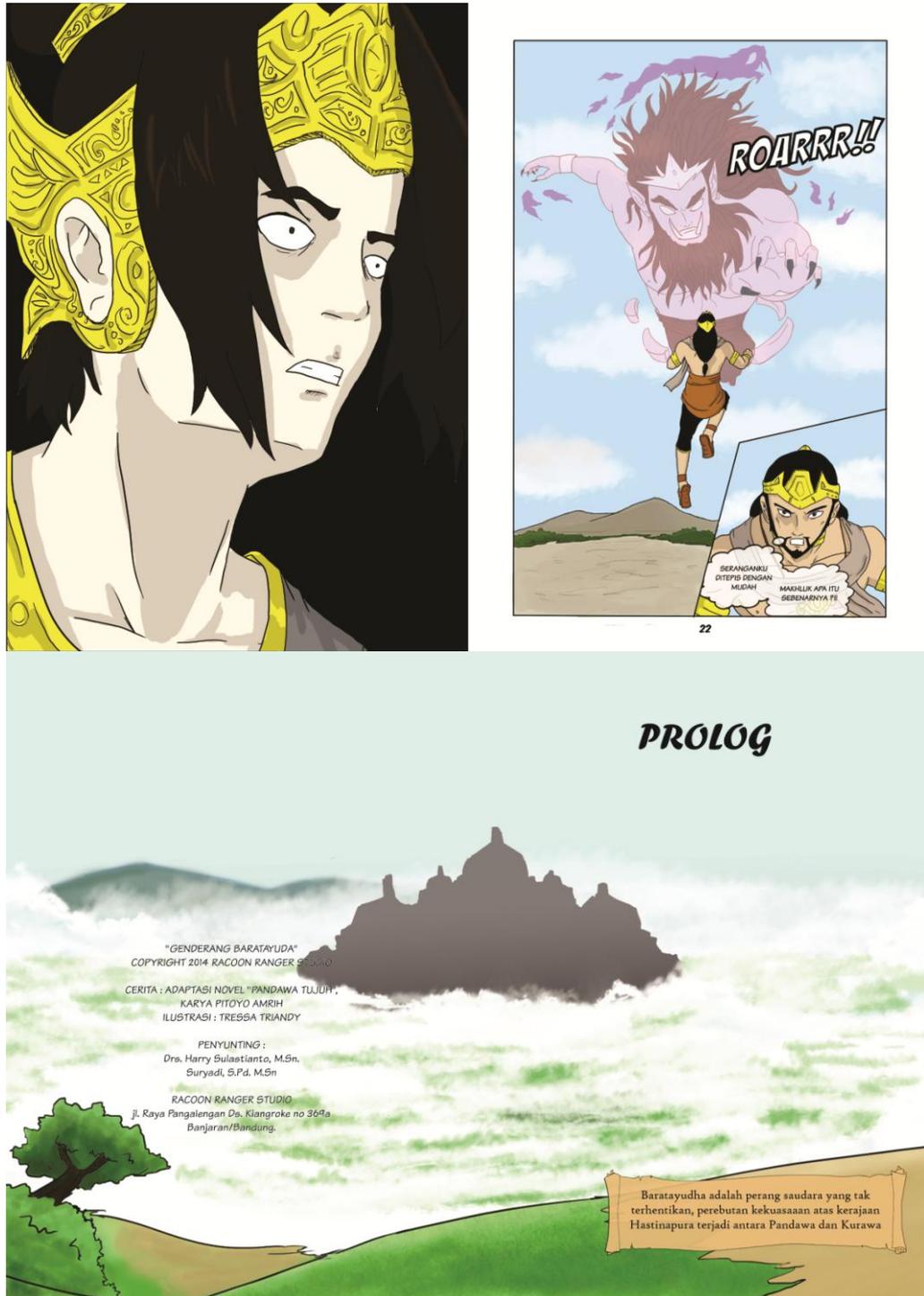
Gambar 4. 12
 Contoh Pengaplikasian Pola Panel Peralihan
 Aspek ke Aspek
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)

LAM BENTUK KOMIK

edu

2) *Splash*

Jumlah keseluruhan panel yang terdapat pada komik “Genderang Baratayudha” ada sekitar 184 panel dan di dalamnya terdapat 3 *splash* halaman, 4 *splash panel*, 1 *splash* ganda. Berikut ini adalah halaman-halam komik yang menggunakan ketiga jenis *splash*.

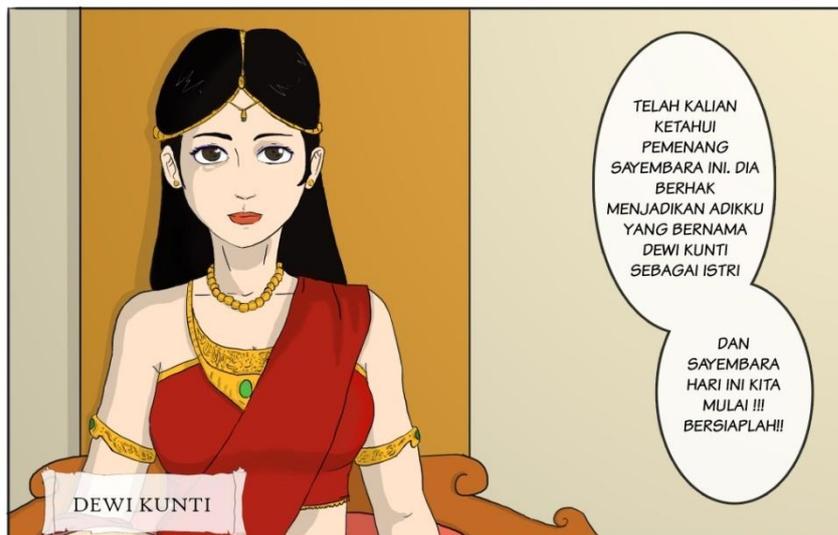


Gambar 4. 13
Contoh Pengaplikasian Splash Halaman (Kiri Atas), Splash Panel (Kanan Atas)
Splash Ganda (Bawah)
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

a. Sudut Pandang

Dalam komik penggunaan sudut pandang akan lebih menambah nilai imajinasi pembaca layaknya gerak kamera saat mengambil gambar dalam sebuah film. Penulis mengaplikasikan beberapa sudut pandang yang ada pada komik ini, di antaranya adalah sudut pandang *eye level*, *eye level* sudut pandang yang banyak penulis gunakan dalam komik ini. Bertujuan untuk membuat pembaca focus terhadap alur cerita dan tokoh dalam komik. Jarak pandang dalam sudut pandang pun dapat diatur sedemikian rupa agar lebih berfariatif, seperti jarak pandang *close up*, *medium shot*, dan *long shot*. Beberapa panel penulis memakai sudut pandang *high level* dan *bird eye view* bertujuan agar pembaca lebih melihat luas *landscape* atau adegan dalam komik secara leluasa dan membangkitkan kesan pembaca berada di atas ketinggian. Penulis juga menggunakan dua sudut pandang lainnya yaitu *frog eye view* dan *low angel* dengan tujuan agar objek lebih terlihat dramatis, dan megah. Berikut adalah sudut pandang yang penulis aplikasikan pada komik.

1) *Eye Level*



Gambar 4. 14
Contoh Penggunaan Sudut Pandang *Eye Level* pada Komik “Genderang Baratayudha”
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

2) *Frog Eye's View* dan *Low Angle*

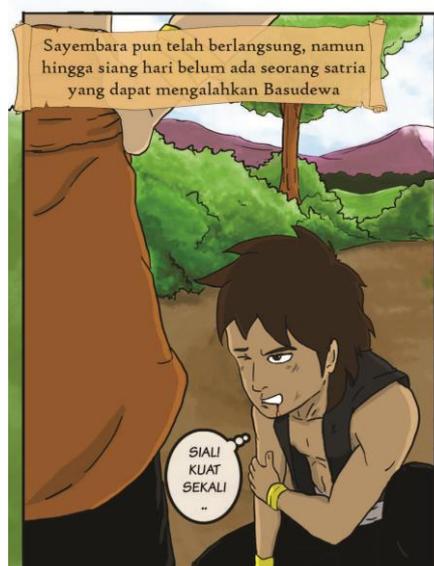


Gambar 4. 15

Contoh Penggunaan Sudut Pandang *Frog Eye's View* (Atas), Sudut Pandang *Low Angle* (Bawah)

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3) *Bird Eye's View* dan *High Level*



Gambar 4. 16

Contoh Penggunaan Sudut Pandang *High Angle* (Sumber: Dokumentasi Penulis)



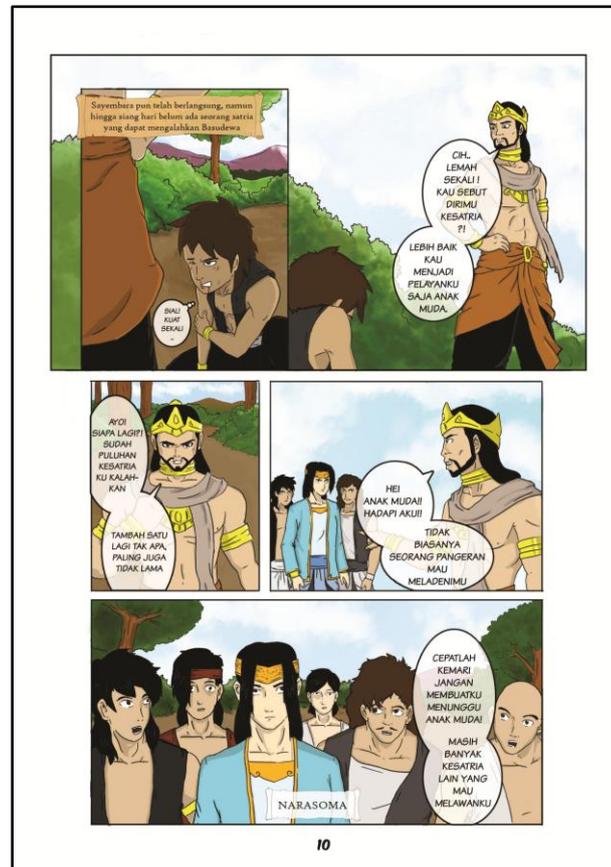
Gambar 4. 17
Contoh Penggunaan Sudut Pandang *Bird Eye's View*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

b. **Balon Kata**

Balon kata merupakan salah satu unsur terpenting juga dari tubuh komik selain ilustrasi, balon kata pada komik merupakan alat penyampai isi cerita baik menggambarkan suara secara verbal maupun nonverbal dari objek atau peristiwa yang terdapat pada komik itu sendiri. Bentuk balon kata akan mempunyai bentuk yang berbeda-beda pula tergantung dari emosi yang disampaikan. Contohnya seperti dialog normal balon kata berbentuk gelembung dengan ekor runcing yang mengarah pada setiap tokoh yang berbicara, sedangkan bentuk balon pikiran berbentuk gelembung seperti awan dengan ekor gelembung yang mengarah pada karakternya. Dalam komik ini penulis menggunakan jenis *font Komika Teks* untuk teksdialog, karena jenis *font* ini dirasa mewakili isi cerita yang tidak cukup serius namun masih bisa mewakili untuk target pembaca yaitu remaja dan umum.

Sedangkan untuk bagian *caption* pada umumnya berbentuk kotak atau persegi panjang yang menampung narasi cerita. Dalam komik ini penulis membuat bentuk *caption* berbentuk seperti lembaran kertas kuno, untuk jenis *font* pada *caption* penulis memilih jenis *font High Tower Teks*, jenis *font* ini dinilai

mewakili nilai keseriusan dalam penyampaian narasi cerita. Dengan ukuran masing-masing *font* 10-12 pt merupakan ukuran dengan tingkat keterbacaan pada



Gambar 4. 18
Contoh Bentuk *Caption* dan Balon Kata dalam
Komik
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

media berukuran A4.

c. Bunyi Huruf (*Sound Lettering*)

Dalam pembuatan bunyi huruf atau *onomatope*, secara umum keseluruhan penulis menggunakan program *CorelDraw X6* dengan memodifikasi *font* yang telah tersedia. sehingga memudahkan penulis mengaplikasikannya sebagai huruf (*sound lettering*)



Gambar 4. 19
Contoh Bentuk Bunyi Huruf (*Sound Lettering*) dan Pengaplikasian
pada Komik
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

d. **Garis Gerak**

Garis gerak digunakan kebanyakan saat adegan-adegan aksi, pada komik *genre action* akan ditemukan banyak penggunaan garis gerak. Pada komik “Genderang Baratayudha” penggunaan garis gerak terdapat saat adegan-adegan pertarungan sebagai fokus gerak karakter, dan juga penggunaan efek *blur* menambah esensi pada visual. Penggunaan efek *blur* untuk gerakan mendekat maupun menjauh penulis menggunakan efek *radial blur* dengan pilihan gerak *zoom*, sedangkan pada efek gerak penulis menggunakan pilihan *spin* atau *motion blur*.



Gambar 4. 20
Contoh Penggunaan Garis Gerak dan Efek *Blur*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

2. Visualisasi Karakter

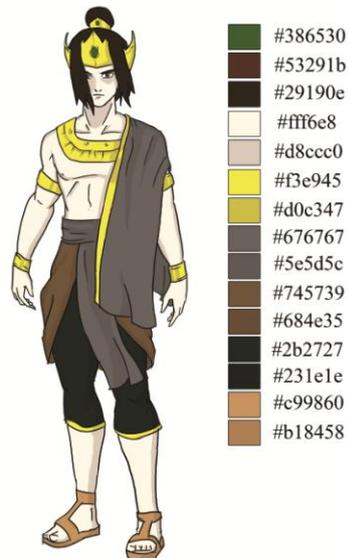
Di bagian ini penulis akan memaparkan sedikit tentang visual karakter dalam komik “Genderang Baratayudha”, seperti sifat, aksesoris, warna dan gambaran tokoh itu sendiri.

Dalam komik ini setiap karakter tidak menggunakan aksesoris pewayangan Jawa maupun wayang golek seperti pada umumnya pewayangan yang telah diketahui, setiap karakter digambarkan dengan aksesoris yang sederhana selayaknya tokoh-tokoh pada zaman kerajaan-kerajaan kuno di Indonesia, karena dalam pembuatan komik ini penulis tidak ingin karakter terlihat sangat klasik namun tetap tidak mengesampingkan pencitraan dari setiap karakter.

a. Pandhu Dewanata

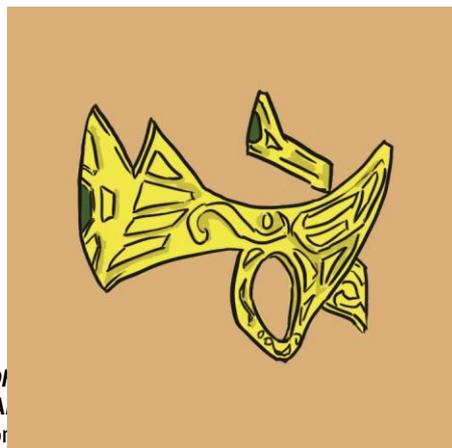
Tokoh yang bernama Pandhu Dewanata hadir sebagai tokoh utama dalam komik “Genderang Baratayudha” buku pertama. Pandhu Dewanata adalah seorang raja muda pemegang tahta kerajaan Hastinapura, berperawakan sedang, dia memiliki kelainan pada seluruh kulit tubuhnya. Kulitnya begitu pucat, Sikapnya baik, dia adalah raja yang bijaksana, selalu menghormati yang lebih tua darinya. Dalam novel dijelaskan karakter Pandhu memakai pakaian serba abu-abu. Karena warna abu-abu untuk karakter ini dinilai memiliki sifat yang netral, sabar, dan rendah hati.

Dalam komik ini Pandhu mengenakan dua jenis pakaian, saat pertama muncul Pandhu mengenakan pakaian warga kerajaan biasa berwarna abu-abu layaknya bukan seorang raja, berhiaskan mahkota, dan kalung emas. Di babak kedua cerita Pandhu mengenakan pakaian kerajaan berselendangkan kain mahkota berwarna abu-abu dan dilapisi emas pada bagian sisinya. Pandhu sangat terampil memanah, keahliannya dia gunakan untuk berperang dan berburu.



Gambar 4. 21
Tokoh Pandhu Dewanata dan Kode Warna dalam *Color
Picker*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Mahkota Pandu atau dalam pewayangan disebut gelungan, berbentuk seperti mahkota pada umumnya, berwarna emas, berhiaskan batu permata berwarna hijau yaitu batu zamrud. Gambar mahkota ini merupakan bentuk ciptaan dari *study* karakter penyederhanaan dari beberapa bentuk mahkota pada wayang golek.



Tressa Triandy, 2014
"GENDERANG BARATAYUDI
SEBAGAI MEDIA PENYAMPAI"
Universitas Pendidikan Indone

E DALAM BENTUK KOMIK
upi.edu

Gambar 4. 22
Mahkota Kerajaan Hastinapura (Pandhu
Dewanata dan Destarasta)
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



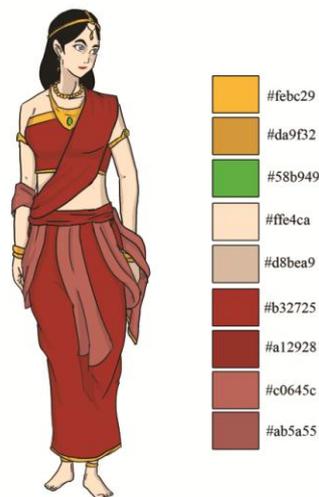
Gambar 4. 23
Karakter Wayang Golek Pandhu Dewanata
(Sumber: <http://putragiriharja3.blogspot.com/p/foto-foto-wayang-golek.html>)

b. **Dewi Kunti**

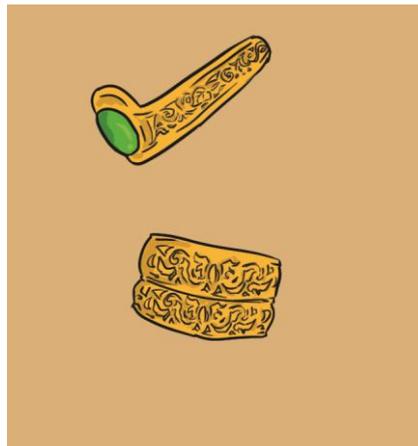
Dewi Kunti adalah Seorang putri raja dari kerajaan Mandura, putri dari Raja Kuntiboja, wajahnya cantik, berperawakan sedang, dia memiliki mantra khusus untuk mengundang dewa agar menganugrahi dia seorang anak yang memiliki sifat langsung dari dewa tersebut. Dia adalah isteri pertama Pandhu ibu dari Yudhistira, Bhima, dan Arjuna. Sebelum pernikahannya dengan Pandhu, Dewi Kunti telah memiliki anak dari mantra tersebut, anak dari Batara Surya yang diberi nama Karna.

Dewi Kunti memiliki sifat yang bijak, penurut, penyayang. Dalam komik ini Dewi Kunti digambarkan menggunakan pakaian seorang putri raja berwarna merah, karena warna merah melambangkan kasih sayang, tegas, dan cinta. Sesuai dengan sifat kunti yang keibuan, kunti mengenakan sepasang gelang kana berbentuk lingkaran berwarna emas, dan kelat bahu berwarna emas yang berhiaskan batu zamrud. Bentuk dari gelang kana dan kelat bahu yang penulis buat dalam komik ini merupakan bentuk ciptaan dengan melakukan beberapa

pengamatan bentuk dari gelang kana dan kelat bahu pada wayang golek dan wayang kulit.



Gambar 4. 24
Tokoh Dewi Kunti dan Kode Warna dalam *Color Picker*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



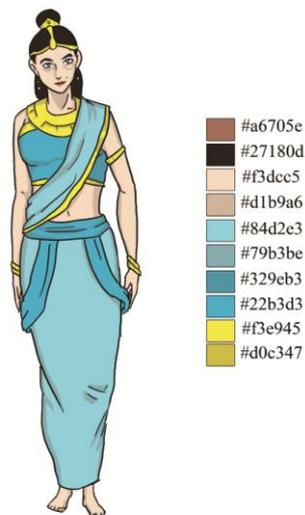
Gambar 4. 25
Kelat Bahu (Atas) dan Gelang Kana (Bawah)
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

c. Dewi Madrim

Dewi Madrim, adalah seorang putri dari kerajaan Mandraka, berparas cantik, berperawakan sedang, dia dijodohkan dengan Pandhu oleh kakaknya Narasoma usai bertarung dengan Pandhu. Karena Narasoma sebelumnya telah bersumpah kepada Madrim untuk menikahkan adiknya dengan seorang yang

dapat mengalahkannya. Madrim adalah ibu dari Nakula dan Sadewa yang dibantu mantra dari Dewi Kunti.

Madrim bersifatkan setia, cinta dan patuh kepada suaminya. Dalam komik ini Dewi Madrim menggunakan pakaian berwarna biru muda, yang menggambarkan sifat kesetiaan, sejuk, tenang, dan cinta damai.



Gambar 4. 26
Tokoh Dewi Madrim dan Kode Warna dalam
Color Picker
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

d. **Narasoma**

Pangeran mahkota dari kerajaan Mandraka. Dia menghadiri sayembara bukan bermaksud untuk ikut memperebutkan Dewi Kunti namun dia berniat untuk mencari pendamping untuk adiknya Dewi Madrim. Berperawakan sedang, berkulit putih, bersifat baik, bertanggung jawab.

Penulis memberikan warna biru pada pakaiannya dengan dihiasi warna emas untuk menunjukkan karakter mempesona, spiritual. Dia memiliki ajian terlarang yang disebut Candrabirawa.

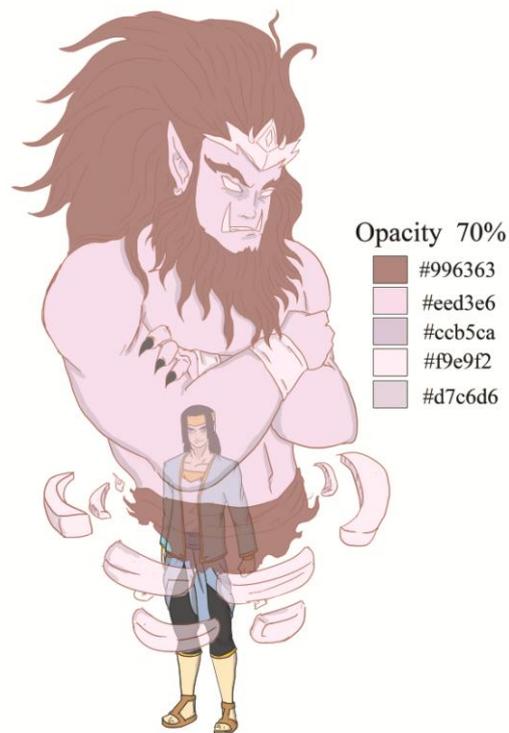


Gambar 4. 27
Tokoh Narasoma dan Kode Warna dalam *Color
Picker*
(Sumber Dokumentasi Penulis)

e. **Candrabirawa**

Candrabirawa adalah sosok makhluk raksasa yang abadi tidak dapat dikalahkan dengan serangan apapun kecuali oleh orang yang berhati mulia, dan tak bernafsu untuk menyerang. Dikisahkan bahwa Candrabirawa merupakan jelmaan dari selongsong kulit Batara Antaboga, dari selongsong kulit tersebut Batara Guru menciptakannya menjadi seekor naga yang diperintahkan untuk menyerang Begawan Bagaspati, namun Candrabirawa tersebut dapat dikalahkan oleh Bagaspati sehingga akhirnya makhluk tersebut mengabdikan kepadanya. Candrabirawa yang mulanya seekor naga kini berubah menjadi sosok raksasa yang maya.

Dalam Komik ini penulis menggambarkan sesosok raksasa yang berupa bayangan namun dapat menyerang dengan sangat nyata, berwarna merah muda dan berbentuk tak utuh.

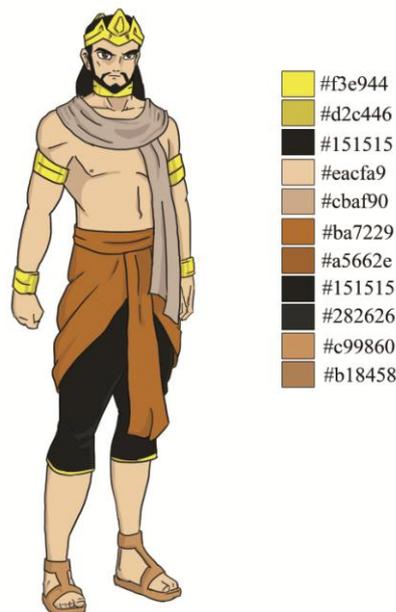


Gambar 4. 28
Tokoh Candrabirawa dan Kode Warna dalam
Color Picker
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

f. Prabu Basudewa

Prabu Basudewa, pangeran mahkota dari kerajaan Mandura. Dia adalah pemimpin sayembara untuk memperebutkan Dewi Kunti, dia adalah kakak dari Dewi Kunti. Berperawakan tinggi, bersifat berani, gagah, kuat, dan sedikit arogan, memiliki ajian yang bernama Alugara, sesosok makhluk seperti ular naga yang dapat dikendalikan.

Basudewa digambarkan menggunakan selendang kain yang diikat pada bagian pundaknya, kain berwarna abu-abu dan berhiaskan mahkota dan kalung emas. Warna kain abu-abu dipilih penulis untuk menggambarkan sifat netral yang dimiliki Prabu Basudewa dalam hasil sayembara.



Gambar 4. 29
Tokoh Prabu Basudewa dan Kode Warna dalam *Color Picker*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

g. Prabu Destarasta

Kakak dari Pandhu Dewanata, dia yang seharusnya menjadi raja Hastinapura karena dia anak pertama dari ketiga bersaudara yaitu Pandhu dan

Widura. Namun karena dia memiliki cacat fisik yaitu buta sejak lahir dia dinilai tidak layak memimpin kerajaan, Pandhu sangat menghormatinya. Dia berperawakan tinggi besar, mudah dipengaruhi oleh orang lain, bersifat iri hati kepada Pandhu. Perbedaan antara Destarasta dengan Pandhu saat mengenakan pakaian kerajaan terletak pada warna kain celana, penulis memilih warna hijau untuk Destarasta, karena warna hijau melambangkan perenungan,. sesuai dengan sifat Prabu Destarasta yang bersifat mudah dipengaruhi sehingga dalam kehidupannya banyak perenungan dalam memilih sikap.



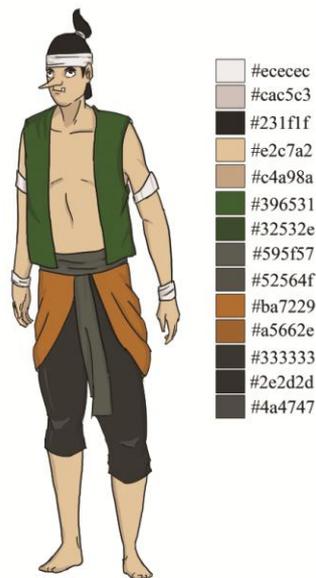
Gambar 4. 30
Tokoh Destarasta dan Kode Warna dalam *Color Picker*
(Sumber Dokumentasi Penulis)

h. **Petruk**

Petruk di dunia pewayangan Jawa dikenal sebagai salah satu dari punakawan. Merupakan punggawan istana Hastinapura, paras wajahnya tidak rupawan, mukanya lonjong, dengan rambut dikucir ke atas, memiliki hidung panjang, dan bermulut lebar. Bersifat setia, dan humoris.

Tressa Triandy, 2014
**"GENDERANG BARATAYUDHA" VISUALISASI NOVEL PEWAYANGAN KE DALAM BENTUK KOMIK
 SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN CERITA PEWAYANGAN**
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

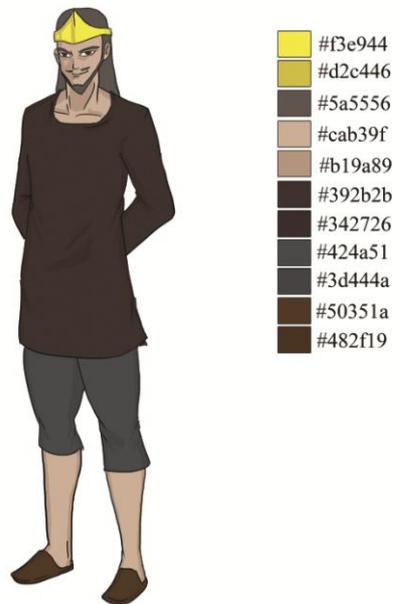
Pada komik ini penulis menyesuaikan visual dengan penjabaran karakter dalam novel, berpakaian pegawai istana berwarna hijau, berwajah jelek dengan hidung mancung, berwajah lonjong, berbadan tinggi dan sangat bijak dan patuh pada pemimpinnya.



Gambar 4. 31
Tokoh Petruk dan Kode Warna dalam *Color Picker*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

i. **Sangkuni**

Sangkuni adalah kakak ipar Prabu Destarasta, dia bersifat licik, jahat, dan pendendam. Dia memiliki dendam kepada kerajaan Hastinapura karena Gandari mendapatkan suami yang buta. Sangkuni tinggal di Hastinapura menemani adiknya, karena rasa dendamnya itu dengan berbagai cara Sangkuni ingin menghancurkan kerajaan Hastinapura dari dalam. Sangkuni digambarkan penulis berwajah licik, tua, rambut berwarna abu-abu, berperawakan kurus, mengenakan pakaian berwarna coklat gelap.



Gambar 4. 32
Tokoh Sangkuni dan Kode Warna dalam *Color Picker*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)