



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin ‘animate’ yang bisa diartikan sebagai ‘menghidupkan’. Hal ini mengacu pada animasi sebagai ciptaan atau karya yang berasal dari benda-benda tidak bergerak yang bisa berupa dari serangkaian bentuk dan garis yang digerakkan secara *frame by frame* (Wells, 2013).

Soenyoto (2017) juga mengatakan bahwa animasi merupakan penggabungan antara suatu kesatuan ilmu yang mengikuti aturannya sendiri yaitu prinsip animasi, dengan teknologi sebagai medium yang bekerja untuk merekam dan mengolah data yang telah dibuat dan dikumpulkan untuk menjadi hasil akhirnya sebagai animasi. Menurut Moreno (2014), Animasi terbagi dalam beberapa macam, yaitu *traditional animation*, *stop motion*, dan *computer animation*.

2.2. Pre-Produksi

Pre-produksi merupakan proses dari perancangan ide atau pematangan sebelum proses produksi. Hal ini dilakukan guna bisa melihat kembali hal-hal yang kurang atau masih bisa dikembangkan dengan hanya mengulangi langkah yang diperlukan saja, karena sudah dilakukan proses pre-produksi sebelumnya.

Pre-produksi tersebut mempermudah *filmmaker* untuk mengukur seberapa jauh ide-idenya terkumpul dan melihat kembali untuk mematangkan potensi yang

dimiliki oleh filmnya. Beane (2012) mengatakan bahwa proses pre-produksi dibagi menjadi 5, yaitu *Ide*, *Script*, *Storyboards*, *Animatic* atau *Pre-visualization*, dan *design*. Kelima elemen itu berhubungan satu sama lain dan dikembangkan menurut urutan masing-masing.

Sebuah ide yang sudah dikembangkan akan dibentuk dalam sebuah narasi, dimana di tahap inilah kita dapat mengkaji kembali atau menambahkan detail-detail yang terlewat serta tujuan dan target penonton animasi ini dibuat. Narasi yang sudah final dapat dilanjutkan menjadi sebuah *script*, dimana semua elemen yang akan diperlihatkan di dalam animasi tersebut dijabarkan, mulai dari aksi yang dilakukan tokoh, waktu, dialog, dan *environment*.

Script merupakan suatu fondasi yang akan menjadi arahan dibuatnya animasi sampai pada saat semua proses produksi berakhir, yang kemudian dikembangkan menjadi *storyboard*, yaitu wujud visual dari *script* tersebut. *Storyboard* dibuat demi membantu dan mempermudah para animator untuk membayangkan gambaran animasi yang akan mereka kerjakan nanti.

Storyboard kemudian digabungkan menjadi sebuah *animatic*, yang mana merupakan animasi sederhana guna membantu sutradara dan *editor* menentukan dan mengukur gaya editing yang digunakan serta mengukur *timing*. *Animatic* dilengkapi dengan *dubbing* dan *sound-effect* yang sudah ditulis dan dijelaskan dalam *script* sebelumnya.

Proses akhir dari pre-produksi adalah *design*. Semua ide dan proses-proses yang sudah dijalani kemudian dicoba untuk divisualisasikan. Maksud dari dicoba

yaitu mencari desain-desain terbaik dan tepat untuk animasi tersebut sebelum akhirnya difinalisasikan (hlm. 25-31).

Bacher (2012) mengatakan hal yang serupa dengan *Visual Development*, yaitu tahap paling awal dalam produksi dimana perancangan *style* dan visual tersebut ditentukan untuk kepentingan cerita. Perancangan itu didukung dengan riset yang melihat dari semua sisi animasi, mulai dari latar belakang, tokoh, warna dan editing.

2.3. *Environment*

LoBrutto (2002), mengatakan bahwa rancangan *environment* yang bagus dapat menyampaikan cerita dengan baik melalui visualnya. Pertama-tama kita harus memahami dan membayangkan apa yang mau disampaikan oleh *environment* dari cerita tersebut, misalnya kapan dan di mana itu terjadi, informasi-informasi personal dan kehidupan para tokoh berinteraksi dengan lingkungannya, sampai kepada psikologis mereka (hlm. 13-14).

Hal-hal tersebut disebabkan karena sebagian besar *environment* dibangun dan ditempati bertahun-tahun lamanya, yang kemudian membuat semua tokoh dan tempat yang mereka tinggali mencerminkan karakteristik satu sama lain (hlm. 30). Maka dari itu ada tiga faktor utama yang membentuk suatu *environment*, yaitu waktu, tempat, dan tokoh.

2.3.1. Waktu

Kepastian waktu, jelas LoBrutto, harus ditentukan dari awal, karena dengan kurangnya keterangan akan kapan kejadian tersebut terjadi akan mempersulit perancangan *environment*, yang kemudian akan menyampaikan informasi yang minim, atau bahkan sama sekali tidak ada korelasinya dengan cerita kepada penonton. Segala elemen yang ada di dalam *frame*, seperti arsitektur, teknologi, gaya rambut dan pakaian, apabila tidak sesuai dengan waktu di mana cerita itu berlangsung, akan menimbulkan kejanggalan bagi penonton (hlm. 105).

2.3.2. Tempat

Suatu lokasi atau set yang akan dibuat terdiri dari penggabungan banyak hal, mulai dari daerah tempat cerita yang dimaksud, bagaimana masyarakat berpakaian dan berinteraksi satu sama lain, juga termasuk keadaan ekonomi dan politik negara atau daerah yang dimaksud, dan seterusnya. Sama pentingnya dengan waktu, sampai ke hal-hal yang minor pun sangat penting untuk dipikirkan dan didesain matang-matang untuk membuat set yang sudah disusun menjadi masuk akal. Budaya satu daerah dengan yang lain pasti berbeda, atau bahkan hampir tidak persis sama sekali (hlm. 105).

2.3.3. Three-Dimensional Character

Egri (seperti dikutip dalam Lankoski, 2010, hlm. 39), membagi tiga faktor yang membedakan dan membuat perilaku antar satu tokoh dengan yang lain menjadi ciri khasnya masing-masing.

2.3.3.1. Fisiologi

Fisiologi merupakan keseluruhan fisik seseorang yang terlihat, seperti umur, jenis kelamin, tinggi dan berat badan, serta fitur wajah dan bentuk badan.

2.3.3.2. Sosiologi

Sosiologi terdiri dari aspek-aspek yang menunjukkan keberadaan seorang tokoh di masyarakat, yaitu pendidikan, pekerjaan, kehidupan sosial dan juga dalam keluarga, serta hobi.

2.3.3.3. Psikologi

Kebalikan dari fisiologi, psikologi merupakan hal-hal yang tak kasat mata pada diri seseorang, seperti cita-cita dalam hidup, batas moral, kecerdasan, obsesi, dan watak.

2.4. *Setting and Sets*

Setting and Sets kemudian dibangun dan ditata sesuai dengan waktu, tempat, dan tokoh yang telah selesai ditentukan. Oleh Corrigan & White (2012), *setting* merupakan lokasi di mana suatu adegan sedang berlangsung, baik tempat itu nyata atau fiksi. Sedangkan set adalah *setting* yang sudah ditata. Set dan *setting* bisa

dibangun di dalam studio dan set panggungnya, *outdoor*, atau gabungan keduanya (hlm. 70).

2.5. *Props*

Props atau *property*, merupakan objek yang termasuk dalam bagian set sebagai dekorasi, ataupun berinteraksi dengan aktor. Ada dua wujud utama dari *props*, yaitu *Instrumental* dan *Metaphorical*. *Instrumental Props* adalah objek yang dipakai sebagaimana fungsi sebenarnya. Sedangkan *metaphorical Props* merupakan kebalikannya, di mana objek yang digunakan untuk hal selain fungsinya dan bisa tak terduga. Berikut masing-masing contoh *Instrumental* dan *Metaphorical Props* dari satu objek yang sama.



Gambar 2.1. Pisau sebagai *Instrumental Prop* dalam *Babette's Feast* (1987)
(Corrigan & White, 2012, hlm. 73)



Gambar 2.2. Pisau sebagai Metaphorical Prop dalam Psycho (1960)
(Corrigan & White, 2012, hlm. 73)

Di gambar pertama, pisau di dalam film 'Babette's Feast' (1987), digunakan untuk memotong bahan makanan yang akan dimasak merupakan contoh dari *instrumental props*. Sedangkan di gambar kedua adalah contoh dari *metaphorical props* menggunakan benda yang sama, yaitu pisau, dalam film 'Psycho' (1960) dipakai untuk membunuh perempuan yang sedang mandi, sebagai kiasan keganasan secara seksual.

Dari Corrigan & White sendiri, *Props* yang dipakai untuk mengekspresikan diri sang tokoh akan menjadi lebih bermakna dari fungsi seharusnya benda itu. Contohnya adalah payung yang dipakai oleh Gene Kelly di film 'Singin' in the Rain' (1952). Fungsi utama payung yang seharusnya melindungi seseorang menjadi basah, digunakan Gene Kelly untuk menari secara ekspresif dalam hujan (hlm. 72).



Gambar 2.3. Penggunaan Props di Singin' in the Rain
(Corrigan & White, 2012, hlm. 72)

2.6. Bentuk

Sebuah bentuk dapat menunjukkan arti dan sifat yang dimiliki karena pada dasarnya, kita melihat dan mengaitkan sebuah bentuk pada kegunaannya (Tillman, 2011). Berikut adalah beberapa makna yang dapat diberikan bentuk.

2.6.1. Persegi

Kesan yang orang biasa pikirkan mengenai persegi antara lain adalah kepercayaan, kejujuran, stabilitas, suatu aturan, keamanan, kejantanan, dan keselarasan.



Gambar 2.4. Penerapan bentuk persegi pada The Incredibles
(The Incredibles, 2004)

2.6.2. Segitiga

Segitiga biasanya lebih dikaitkan dengan karakter yang jahat, karena beberapa kesan yang orang lihat darinya adalah keagresian, berenergi, menimbulkan ketegangan, licik, tindakan, dan dikaitkan dengan permasalahan.



Gambar 2.5. Penerapan bentuk segitiga pada film Narnia
(The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe, 2005)

2.6.3. Lingkaran

Berbanding terbalik dengan segitiga, lingkaran biasanya memberikan kesan yang positif, seperti keanggunan, kesatuan, kekanak-kanakan, memberikan hiburan, ada rasa kelengkapan, dan kesenangan.



Gambar 2.6. Penerapan bentuk lingkaran pada animasi *Ralph Breaks the Internet*
(*Ralph Breaks the Internet*, 2018)

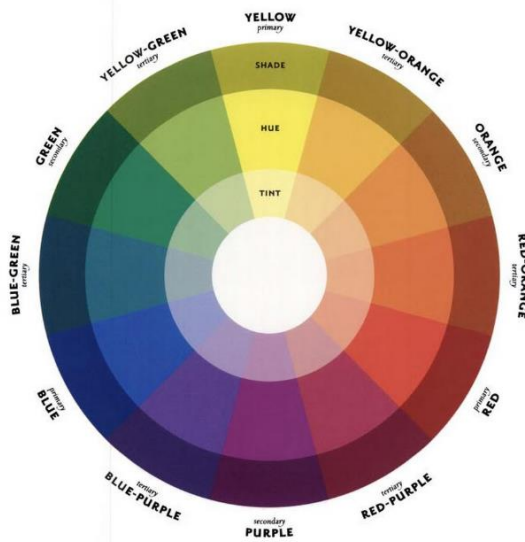
2.7. *Color*

Warna berasal dari gelombang elektromagnetik yang dihasilkan oleh cahaya. Cahaya itu dapat berupa sebuah api lilin, bola lampu, juga matahari. Warna dapat terlihat berbeda-beda diakibatkan oleh panjang-pendeknya gelombang yang mengenai dan ditangkap oleh sebuah objek yang kemudian dipantulkan dan ditangkap oleh mata manusia (Mollica, 2013, hlm. 9).

Chijiwa (1987), menjelaskan bahwa setiap warna memiliki tiga karakteristik yang berbeda-beda, yaitu *Hue*, *Lightness* dan *Saturation*. *Hue*

merupakan warna itu sendiri. *Lightness* adalah seberapa banyak warna hitam atau putih yang dicampurkan ke dalam warna sebenarnya atau *hue*. *Saturation* merupakan tinggi-rendahnya intensitas suatu warna (hlm. 10).

Ada tiga warna dasar, atau biasa disebut dengan warna primer, yang antara lain adalah merah, biru, dan kuning. Ketiga warna tersebut kemudian dicampurkan untuk mendapatkan warna lainnya. Hasil dari pencampuran dua warna primer adalah warna sekunder. Beberapa contoh dari warna sekunder adalah hijau, yang merupakan pencampuran antara warna biru dan kuning, dan warna jingga, yaitu pencampuran dari warna merah dan kuning.



Gambar 2.7. Color Wheel
(Ingham, 2004, hlm. 14)

Kemudian ada warna tersier, yaitu perpaduan antara masing-masing satu warna primer dan sekunder, seperti warna biru yang dicampur dengan warna hijau, akan menghasilkan warna biru-hijau. Warna yang saling bersebelahan memiliki kesamaan, seperti kuning dan hijau, disebut analogus. Warna ini biasanya terlihat cocok berdampingan.



Gambar 2.8. Analogus
(Ingham, 2004, hlm. 15)

Warna yang berseberangan antara satu sama lain disebut sebagai warna komplementer. Contohnya adalah jingga dengan biru dan merah dengan hijau. Kedua warna ini membuat satu sama lain terlihat lebih tajam dan kuat.



Gambar 2.9. Komplementer
(Ingham, 2004, hlm. 15)

Split komplementer adalah kombinasi dari satu warna dengan dua warna yang saling berdampingan dengan warna komplementernya. Warna ini terlihat lebih menarik jika lebih gelap atau terang (Ingham, Homes, & Garden Books, 2004, hlm. 15).



Gambar 2.10. Split Komplementer
(Ingham, 2004, hlm. 15)

Feisner (2006) kemudian mengatakan bahwa tiap warna tersebut memiliki sifat yang dikaitkan oleh orang yang melihatnya. Ia kemudian menjelaskan warna-warna menurut artiannya sebagai berikut.

2.7.1. Hitam

Warna hitam merupakan warna netral dan merupakan warna tergelap yang bisa manusia dapatkan. Hitam bisa dikaitkan dengan orang-orang yang terpandang dalam masyarakat dan kemewahan. Warna ini lebih banyak memiliki konotasi yang negative, diantaranya adalah kematian, depresi, nasib buruk, dan sering disandingkan dengan kata lain untuk membentuk

rangkaian kata baru yang berarti buruk, seperti ilmu hitam dan kambing hitam.

2.7.2. Putih

Warna Putih merupakan kebalikan dari warna hitam. Biasanya warna putih sering dihubungkan dengan hal-hal positif seperti kesucian, bersih, kelahiran dan lain-lain. Tidak hanya konotasi positif, tetapi warna putih juga memiliki makna negatif yang menunjukkan kelemahan seperti pengunduran diri, kepecondangan dan menutup-nutupi.

2.7.3. Merah

Feisner mengatakan bahwa warna merah merupakan warna yang paling dapat dikenali lebih dahulu dari antara warna lainnya dan memiliki pengaruh emosional yang paling berhubungan dan berpengaruh bagi diri manusia. Hal ini juga disebut oleh Mollica (2013) bahwa warna merah merupakan warna yang memiliki gelombang elektromagnetik terpanjang dari seluruh warna yang ada (hlm. 9). Warna merah sering disangkut-pautkan dengan percintaan hampir di seluruh belahan dunia.

Gairah, keberuntungan, keberanian dan kekuatan merupakan beberapa contoh dari banyak konotasi positif warna merah. Makna negatif dari warna merah tersebut berhubungan dengan hal-hal positif yang telah dijabarkan sebelumnya. Warna merah juga melambangkan peperangan, prostitusi, iblis, kebakaran dan bahaya.

2.7.4. Jingga

Warna Jingga biasanya dihubungkan dengan alam, memberi kesan yang hangat, riang dan damai saat daun-daun berguguran. Warna ini juga tidak sepenuhnya memiliki makna positif, karena biasanya jingga dipakai untuk menunjukkan tanda-tanda bahaya atau hati-hati yang tertera pada alat-alat berat.

2.7.5. Kuning

Warna kuning merupakan warna paling terang kedua setelah warna putih. Kuning juga dapat berarti sebuah tanda bahaya, sama seperti jingga, pengkhianatan, dan kepecondangan. Makna positif seperti kegembiraan, harapan dan optimisme.

2.7.6. Hijau

Hijau merupakan warna yang paling banyak dapat dirasakan karena paling dapat dilihat oleh mata manusia. Warna ini biasa disangkut-pautkan dengan alam dan lingkungan sekitarnya, serta hal-hal yang berhubungan dengannya. Contohnya seperti kesuburan dan pertumbuhan, kesehatan dan ketenangan, juga kekayaan dan harta. Warna hijau juga dapat berarti keirian dan kenaifan, kekanakan dan kecemburuan.

2.7.7. Biru

Di Tiongkok dan banyak budaya lainnya, biru biasa melambangkan hal yang berhubungan dengan spiritual. Warna biru digunakan pada darah biru yang berarti keluarga kerajaan. Surga, kejujuran, kesetiaan, rasa aman dan teknologi mutakhir. Konotasi negatif dari warna biru yang paling sering ditemukan adalah rasa kesedihan, depresi dan kesendirian (hlm. 120-122).

2.7.8. Ungu

Oleh Adams (seperti yang dikutip dalam Frederick, 2020), bahwa ungu biasanya dikaitkan dengan energi spiritual dan royalitas. Ada pengertian positif ungu lainnya, berupa harapan, kemewahan, inspirasi, kebangsawanan, dan modern. Di samping semua makna positif tersebut, ungu tidak lepas dari arti negatifnya, yaitu sesuatu yang berlebihan, kegilaan, juga kekejaman.

2.8. *Color Schemes*

Menurut Chijiwa, *color schemes* atau skema warna adalah penggabungan beberapa warna yang akan menimbulkan sebuah suasana hati dari sebuah karya gambar (hlm. 11). Ketika warna-warna ini dipadu-padankan sedemikian rupa, maka akan terbentuk sebuah *color schemes* yang menimbulkan emosi-emosi tertentu terbayang dan dirasakan dari orang yang melihatnya.

Dalam bukunya, Block (2013), juga mengatakan seorang desainer interior kerap kali menggunakan kata yang bahkan tidak menyebutkan nama dari warna

itu sendiri, contohnya adalah ‘*sea-calm*’ dan ‘*romance*’. Hal tersebut tidak dilakukan untuk mendeskripsikan warna apa yang sedang ditampilkan tersebut, melainkan arti dan emosi yang seorang desainer itu harapkan untuk warna dari objek tersebut salurkan kepada orang yang melihatnya.

Tidak ada kata-kata yang tepat untuk menjelaskan suatu warna. Block kemudian memaparkan tiga warna merah yang ketiganya bisa saja disebut sebagai ‘*candy apple red*’ seperti contoh berikut. Maksud yang ingin diungkapkan oleh Block dengan pernyataan dan gambar di atas adalah suatu warna ditangkap berbeda-beda menurut persepsi suatu individu, maka dari itu tidak ada kata-kata yang dapat benar-benar menjelaskan suatu warna (hlm. 141). Chijiwa kemudian memberikan dua contoh *color schemes*, yaitu *striking* dan *tranquil*.



Gambar 2.11. merah *candy apple red*

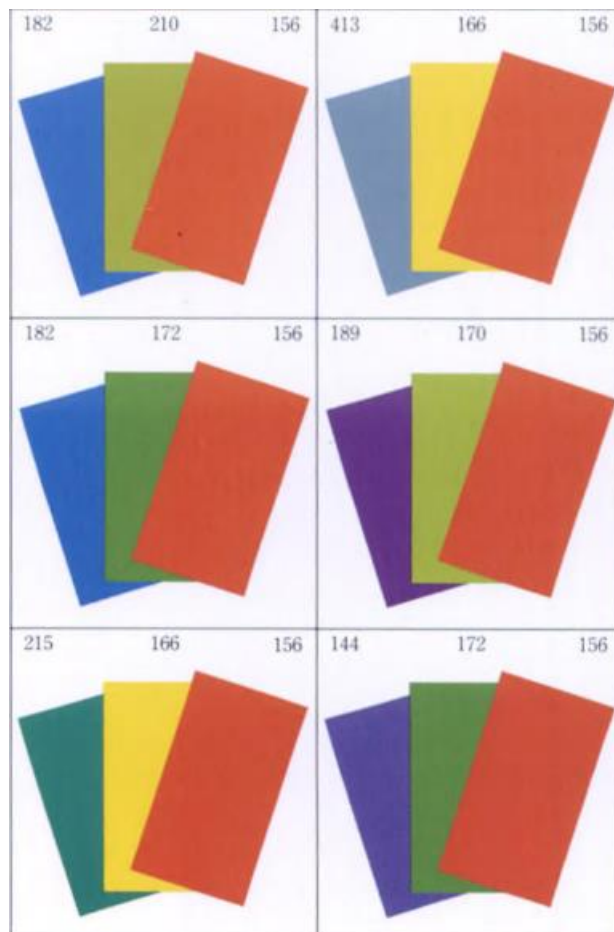
(Block, 2013, hlm. 141)

2.8.1. *Striking*

Kunci dari perpaduan warna yang menimbulkan efek yang mencolok atau menarik perhatian ini adalah warna merah. Seperti yang sudah dikatakan oleh Feisner dan Mollica sebelumnya, bahwa warna merah adalah warna yang paling

dapat dibedakan dan menonjol dari warna lainnya dan merupakan warna dengan gelombang elektromagnetik paling panjang dari semua warna.

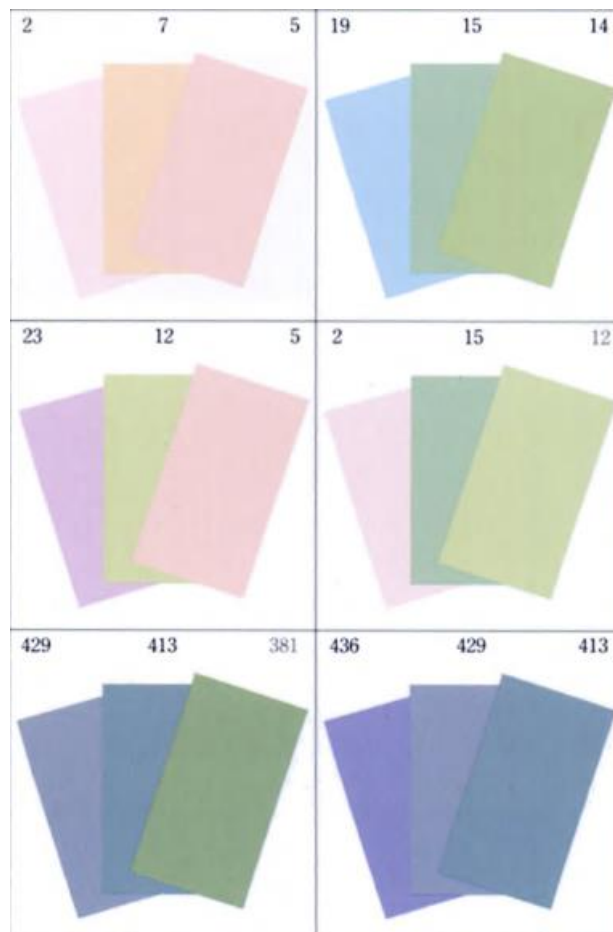
Warna merah atau warna-warna *warm* lainnya dapat dipadukan dengan warna-warna *cool* seperti hijau dan biru. Menyandingkan dua warna yang sangat berbeda sifatnya ini dilakukan untuk membuat kontras yang akan menonjolkan warna merah atau warna-warna dengan nada *warm* lainnya. Paduan warna seperti di bawah ini biasa dipakai untuk sesuatu yang modern dan maskulin.



Gambar 2.12. *Striking Color Schemes*
(Chijiwa, 1987, hlm. 26)

2.8.2. *Tranquil*

Berbeda dengan *Striking*, *color scheme* ini mengutamakan warna dengan nada yang *cool*, atau bahkan warna-warna sekunder yang lebih bersuasana tenang dan menghindari kontras berlebihan antara warna yang satu dengan yang lain. Contoh warna sekunder itu adalah warna *turquoise* dan ungu. Warna yang sering dipakai adalah warna-warna pastel. *Color scheme* ini memberikan kesan yang natural dan perasaan yang menenangkan.



Gambar 2.13. *Tranquil Color Schemes*
(Chijiwa, 1987, hlm. 28)

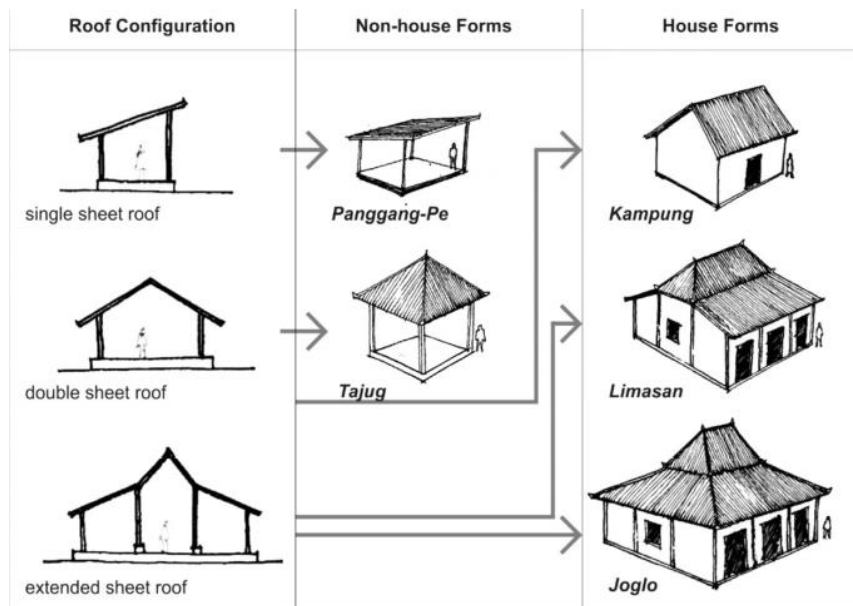
2.9. Budaya

Culture (Budaya) dalam bahasa latinnya, *colere*, diartikan sebagai mengolah dan mengembangkan tanah, dalam konteks ini yaitu bertani. Menurut Sriyana (2020), Budaya adalah tradisi atau pola hidup menyeluruh, yang diwariskan secara turun-temurun, mulai dari adat istiadat, cara berkomunikasi dan berbahasa, pandangan dan norma sosial, sistem keagamaan dan politik yang dianut, kesenian, pakaian, bangunan, dan masih banyak lagi.

Segala unsur tersebut ditentukan atau diciptakan agar masyarakat dapat mencapai kesempurnaan hidup. Budaya bersifat abstrak, karena manusia kerap mengambil keputusan atau berperilaku melalui pengaruhnya. Budaya tersebut juga dapat diwujudkan secara nyata melalui benda-benda temuannya ataupun bahasa, sampai ke seni dan masih banyak lagi.

2.10. Joglo

Joglo adalah sebuah jenis bentuk atap di rumah tradisional jawa, bersama dengan Limasan, Kampung, Panggang-pe, dan Tajug. Joglo dan limasan biasanya dimiliki oleh keluarga kerajaan atau Priyayi, yang mana adalah orang-orang berstatus sosial tinggi (Idham, 2018, hlm. 318).



Gambar 2.14. Jenis atap rumah tradisional Jawa
(Idham, 2018, hlm. 318)

Susunan rumah di Jawa dibuat tidak hanya memenuhi kebutuhan secara fisik saja, tetapi juga spiritual. Setiap elemen yang ada di susunan rumah Joglo tersebut merepresentasikan struktur tubuh manusia, dan juga gender. Yang paling depan adalah kuncung, dilihat sebagai mahkota karena berada di atas kepala, yang berarti kehormatan. Kuncung biasanya digunakan untuk memarkir kendaraan sehari-harinya.

Lalu ada pendhapa yang terletak setelah kuncung, merupakan ruang terbuka untuk menjamu tamu laki-laki maupun yang tidak dekat, juga mengadakan segala macam pertemuan atau acara penting seperti pertunjukan wayang, pernikahan, dan lain-lain. Melihat ini, pendhapa bisa dibilang sebagai kepala manusia, di mana semua keputusan-keputusan penting harus dibuat.

Joglo juga dikatakan mengikuti struktur gunung, yang mana atapnya sebagai kepala, pilar-pilar dengan ruangan kosong sebagai tubuh dan fondasi sebagai kakinya. Pilar dan atap tersebut dalam kepercayaan agama Hindu, dikaitkan dengan lingga Dewa Siwa, yang mana membuat pendhapa ini terlihat bersifat maskulin dan kejantanan.

Setelahnya adalah pringgitan, yang terletak di antara pendhapa dan dalem. Pringgitan adalah pembatas dari kepala, yaitu pendhapa, dan tubuh atau disebut juga sebagai dalem, yang membuatnya merepresentasikan leher. Biasanya pertunjukan wayang digelar di sini, di mana laki-laki duduk di depan dan perempuan di belakang.

Berikutnya ada omah, yaitu ruang tertutup setelah pringgitan. Oom berarti langit dan mah yaitu bumi. Dalam pandangan ini, langit biasanya dikaitkan dengan simbol lelaki dan bumi dengan simbol perempuan. Hal tersebut ditentukan berdasarkan posisi atas dan bawahnya. Omah kemudian terbagi menjadi dua ruangan, yaitu dalem dan senthong.

Terbalik dengan pendhapa yang sifatnya lebih mengarah keterbukaan, dalem menunjukkan sisi ketertutupan. Ruangan ini biasa hanya ditempati oleh keluarganya. Dalem adalah tempat yang harus dijaga keprivasiannya, sama seperti perempuan menjaga martabatnya. Karena itu, dalem sering dikaitkan dengan sifat feminin.

Terletak di belakang dalem, senthong dibagi menjadi tiga bagian, yaitu senthong kiwa, tengah dan tengen. Senthong adalah tempat paling suci, seperti kehormatan seorang perempuan dan dipercaya sebagai penggambaran rahim.

Senthong tengah merupakan tempat pemujaan pada Dewi Sri, yaitu dewi kesuburan dalam pertanian, yang mana merupakan sumber kehidupan.

Dapur berdampingan dengan dalem, tepatnya di bagian timurnya. Dapur tersebut bisa dikatakan sebagai bagian bawah manusia, tempat pembuangan kotoran, karena di dapur banyak hal-hal yang akan dibuang nantinya. Di belakang senthong ada gadri, yaitu ruang makan. Gadri merepresentasikan kaki manusia di mana dengan makan dan minum, kita bisa sehat dan bertenaga untuk pergi ke mana saja.

Selain semua itu, ada juga yang namanya gandhok kiwa dan gandhok tengen, yaitu tempat tidur anak-anak. Gandhok dan ruang kendaraan yang terdapat di samping kiri dan kanan pendhapa bisa dikaitkan dengan kedua tangan manusia, yang mana bisa menyelesaikan hal apapun. Rumah tradisional Jawa penuh dengan simbolisme dan makna yang berarti, serta menunjukkan strata pemiliknya (Subiyantoro, 2011).