



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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. Karakter

##### 2.1.1. Definisi

Dalam sebuah film animasi karakter merupakan bagian yang paling vital dalam suatu cerita. Karakter sendiri memiliki arti sebagai pencitraan seorang tokoh dalam suatu cerita. Dalam merancang sebuah karakter biasanya diawali dengan sketsa karakter secara kasar, yang dipentingkan dalam sketsa kasar ini adalah konsep dari karakter itu sendiri, dari sketsa kasar akan diperbaiki sampai menjadi gambar konsep final yang disebut general final line model sheet. Karakter itu merupakan sebuah nyawa dalam membangun image dalam cerita, tidak jarang para penonton menyukai sebuah film karena penggambaran karakter yang menarik (Oliver, 2010).

##### 2.1.2. Gaya Gambar

Gaya gambar dibagi menjadi beberapa aliran, yaitu sebagai berikut (Gumelar, 2010).

###### 1. Gaya Gambar Realis

Gaya gambar ini merupakan visualisasi yang sangat mirip dengan asli dan kenyataannya, baik anatomi maupun proporsi tubuh dan wajahnya. Misalkan dalam menggambarkan karakter manusia, harus memperhatikan proporsi yang tepat dan

ideal agar sesuai dengan proporsi manusia yang sesungguhnya, biasanya juga menonjolkan ras serta tempat asal dari karakter tersebut (Gumelar, 2010). Berikut merupakan contoh gambar realis :



Gambar 2.1 Gaya Gambar Realis  
(<http://emeraldcitycomics.com/wp-content/uploads/2010/07/supermane1.jpg>)

## 2. Gaya Gambar Semi-Realis

Penggambaran semi realis merupana perpaduan dari realis dan cartoon, mungkin secara keseluruhan proporsi tubuh terlihat ideal, tetapi bentuk wajah, rambut, dan gerakan sudah tidak realistis (Gumelar, 2010). Berikut merupakan contoh dari gambar semi realis :



Gambar 2.1 Gaya Gambar Semi-Realis  
(<http://s1.zerochan.net/Tsukino.Usagi.600.1630384.jpg>)

### 3. Gaya Gambar Cartoon

Untuk gaya gambar cartoon bisa dikatakan gaya gambar yang lucu, karena proporsi tubuhnya sudah tidak sesuai dengan kenyataan, serta gerakan dan ekspresi wajah cenderung berlebihan (Gumelar, 2010). Berikut merupakan contoh gambar dari style cartoon :



Gambar 2.3 Style Gambar Cartoon  
([http://th09.deviantart.net/fs70/PRE/f/2011/324/8/7/chibi\\_panda\\_by\\_anghell\\_dblange-d4gssbg.png](http://th09.deviantart.net/fs70/PRE/f/2011/324/8/7/chibi_panda_by_anghell_dblange-d4gssbg.png))

## **2.2. Desain Karakter**

Dalam mendesain sebuah karakter, harus disesuaikan dengan cerita yang dimainkan oleh karakter tersebut. Para pembuat karakter dituntut untuk mengenali dan memahami karakter yang dibuat dengan baik. Yang perlu dipahami dalam menciptakan sebuah karakter yaitu peranaan karakter dalam suatu film, kepribadian dalam karakter tersebut, dan alur cerita yang membawa dampak pada perubahan bentuk karakter tertentu. Ketiga hal tersebut dapat dirumuskan secara aspek sosiologi yaitu sebagai berikut (Bancroft, 2006).

### **2.2.1. Fisiologi**

Aspek yang berhubungan dengan fisiologi yaitu penjelasan bentuk dari suatu karakter yang tidak bisa lepas dari psikologi karakter itu sendiri, misalkan dalam mendesain bentuk wajah, karakteristik dasar yang dipakai yaitu lingkaran, segitiga, segiempat. Seorang penjahat atau karakter antagonis biasanya digambarkan dengan karakteristik dasar bentuk segitiga agar memberi kesan lebih licik. Sebuah karakter penjahat terasa kurang menakutkan apabila memiliki bentuk dasar bulat. Fisiologi dapat terlihat dari bentuk tubuh dan wajah (Guigar, 2011).

### **2.2.2. Sosiologi**

Aspek sosiologi biasanya berhubungan dengan tempat asal, masalah yang dihadapi, relasi dengan orang lain, keluarga, agama, dan politik-budaya. Pada bagian ini, sosiologi lebih membahas mengenai hubungan karakter dengan lingkungan sekitar maupun dengan sesama karakter, biasanya berkaitan dengan

masalah dari sebuah karakter yang mempengaruhi psikologi pada alur cerita sekarang (Computer Arts, 2006).

### **2.2.3. Psikologi**

Psikologi sebuah karakter menyangkut tentang kepribadian tentang karakter itu sendiri. Baik sifat atau watak dasar dari karakter tersebut, kebiasaan atau hobi, kelemahan dan kelebihan yang disesuaikan dengan karakter manusia di kehidupan nyata (Gumelar, 2011).

Terdapat beberapa jenis sifat karakter yang terdapat dalam suatu film, yaitu:

1. Tokoh protagonis (tokoh baik dalam suatu cerita), biasanya memiliki sifat baik hati, ceria, penyayang, dan bersifat kepahlawanan.
2. Tokoh antagonis (lawan dari protagonis), biasanya memiliki sifat buruk dan merupakan seorang penjahat, pencipta sebuah konflik dalam sebuah alur cerita.
3. Tokoh neutralist, merupakan karakter yang bijaksana, tidak memihak, pasif, dan tidak ikut campur.

### **2.3. Wayang Kulit**

Wayang kulit merupakan tradisi yang berasal dari Jawa dan Bali. Pertunjukan wayang kulit biasanya menjadi pertunjukan kebudayaan yang bertujuan untuk menghibur serta mengajarkan pendidikan yang nantinya dapat di jadikan sebagai panutan, atau dalam bahasa Jawa biasanya disebut dengan tontonan, tuntunan,

tatanan. Kebudayaan wayang kulit pertama kali datang dari India, Biasanya dibawa oleh pedagang dan penyebar agama. Hal ini menjelaskan hubungan wayang kulit dengan agama Hindu. Pertunjukan wayang kulit pertama diadakan di daerah kerajaan kira-kira 1 abad setelah masehi. Dokumentasi pertama adanya wayang kulit muncul pada abad 11-13 (Lisbijanto, 2013).

Gaya dari wayang kulit biasanya mengandung unsur Islam, Tetapi juga mengandung unsur yang sama pada kebudayaan hindu awal yang terukir pada Candi Panataran. Cerita yang sering di mainkan dalam wayang kulit biasanya hanya merupakan pengulangan dari cerita-cerita sebelumnya, Termasuk dari alur yang di sertai dengan narasi, iringan musik dan *sound effect*. Cerita pewayangan yang sering di putar di Jawa biasanya merupakan empat cerita tertua yang berhubungan dengan sejarah legenda Jawa yang disebut Wayang Kura. Semuanya itu diperlihatkan menggunakan wayang kulit, sedangkan untuk cerita Ramayana dan Mahabarta biasanya juga menggunakan Wayang golek. Cerita yang sering muncul dalam perwayangan yaitu:

- Sejarah lama dengan setting waktu sebelum hindu masuk yang membahas mengenai tanaman, kesuburan, dan kematian. Dalam cerita tersebut membahas mengenai perang tentang dewa-dewa dan para raksasa.
- Arjuna Sasra Bau membahas mengenai sebuah event kepahlawanaan orang india.

- Ramayana (Serat Rama), merupakan cerita klasik tentang penculikan Sintha oleh Rahwana yang akhirnya di selamatkan oleh suaminya, Rama, yang di bantu oleh Raja kera, Hanuman.
- Mahabarata, merupakan cerita yang di dasarkan pada cerita kepahlawanan orang india tetapi mempunyai setting di jawa. Menceritakan mengenai perang Pandawa dan Korawa (Lisbijanto, 2013).

#### **2.4. Mahabarata**

Mahabarata merupakan kisah kilas balik yang dituturkan oleh resi Wesampeana untuk Maharaja Janamejaya yang gagal melaksanakan korban ular. Sesuai dengan permohonan Janamejaya, kisah tersebut merupakan kisah raja raja besar yang berada di garis keturunan Maharaja Yayati, Bharata dan Kuru, yang tak lain merupakan kakek moyang Maharaja Janamejaya. Kemudian Kuru menurunkan raja raja Hastinapura yang menjadi tokoh utama Mahabarata. Mereka adalah Santanu, Chitrangada, Wicitrawiwia, Dretarastra, Pandu, Yudistira, Parikesit, dan Janamejaya. Mahabarata merupakan kisah besar keturunan Bharata, dan Bharata adalah salah satu jaya yang menurunkan tokoh tokoh utama dalam Mahabarata (Nanda, 2013).

##### **2.4.1. Tokoh Dalam Pewayangan**

Dalam cerita wayang yang mengacu pada buku Mahabarata sangat banyak tokoh yang terlibat. Tokoh-tokoh tersebut menggambarkan kehidupan di dunia ini. Ada tokoh yang baik hati, ada yang jahat, ada yang lemah lembut hatinya tapi kasar tingkahnya, ada yang licik, dan lain sebagainya. Sifat dan tokoh watak



pewayangan banyak di jadikan falsafah hidup. Banyak orang mengiginkan untuk mempunyai watak seperti tokoh wayang. Ada yang ingin seperti Arjuna yang lemah lembut, mempunyai jiwa ksatria pintar, jago strategi dan lain sebagainya. Dan ada juga orang yang mempunyai falsafah hidup seperti Semar, seorang yang mempunyai hati yang baik, selalu memberi wejangan demi kebaikan, mampu memberikan solusi atas masalah, tidak ambisius, hidup sedehana walau keturunan dewa (Lisbijanto, 2013).

Di kerajaan Pandawa terdapat 5 tokoh (Puntadewa atau Yudistira, Werkudara, Arjuna, Nakula dan Sadewa) yang semuanya merupakan simbol kebaikan. Mereka mempunyai sifat ksatria, sakti mempunyai keahlian masing masing dan selalu membela kebenaran. Mereka berperang dengan tokoh tokoh jahat. Kesatria Pandawa selalu tampil sebagai pemenang. Ada tokoh wayang yang berupa raksasa jahat, penuh angkara murka. Tokoh demikian biasanya ditampilkan dengan muka merah dan rambut geni (rambut seperti api). Tokoh demikian biasanya disebut buta (raksasa). Gerakannya kasar, tangannya saat menari selalu mengarah ke dalam, melambangkan orang yang serakah. Gerak tangan mereka seperti gerakan orang yang mengumpulkan sesuatu untuk diri sendiri. Beda dengan gerakan tangan ksatria yang selalu ngebyak sampur (gerak tangan yang membuang ke arah luar), yang melambangkan orang yang selalu memberikan kebajikan kepada orang lain (Lisbijanto, 2013).

Simbol kejahatan dan keangkara-murkaan ada pada kerajaan Astina. Hampir semua petinggi kerajaan itu memiliki sifat yang jelek, jahat dan ambisius. Tokoh-tokoh seperti itu selalu ada dalam cerita wayang. Cerita wayang

menunjukkan dalam dunia ini selalu ada kelompok orang yang jahat dan ada kelompok orang yang baik. Dalam setiap peperangan tokoh jahat selalu kalah oleh kesatria yang baik budi. Hal itu menajarkan bahwa semua bentuk kejahatan akan terkalahkan oleh kebaikan (Lisbijanto, 2013).

Tokoh wayang yang banyak digemari adalah Punakawan. Punakawan adalah tokoh pewayangan yang menggambarkan kehidupan masyarakat bawah. Mereka adalah pembantu ksatria pandawa. Walaupun mereka hanya pembantu tetapi jiwa dan watak mereka sangat baik, berbudi luhur, dan masing masing mempunyai kesaktian. Punakawan terdiri dari empat orang yaitu Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong (Lisbijanto,2013).

#### **2.4.1.1. Pandawa**

Pandawa merupakan lima bersaudara laki laki putra dari Dewa Pandu. Pandawa sendiri melambangkan sifat kesatria yang baik dan sempurna sebagai manusia. Berikut merupakan personil dari Pandawa: (Bayuadhy, 2013).

##### **1. Yudistira (Puntadewa)**

Tokoh Yudistira digambarkan sebagai sosok yang memiliki sifat paling jujur di mana dia tidak pernah berbohong selama hidupnya. Sering juga disebut sebagai kesatria Amarta. Dalam kisah ini, Yudistira lah yang merupakan pemegang hak waris tahta Hastinapura yang sesungguhnya. Yudistira memiliki senjata sakti berupa tombak, ia juga mempunyai pusaka bernama Jamus Kalimasada yang dalah sebuah kitab. Selain itu

Yudistira memiliki pusaka Robyong Mustikawarih yang berupa kalung dan pusaka Tunggulnaga payung (Lisbijanto, 2013).

## 2. Bima (Werkudara/Bimasena)

Tokoh ini digambarkan sebagai sosok yang paling gagah dan pemberani, memiliki tempramen yang buruk namun sangat mencintai kebenaran. Senjata yang paling terkenal dari Bima adalah Gada Rujakpolo, Gada sendiri adalah senjata berbentk pentungan besar. Nama lainnya adalah Bimasena yang berarti panglima perang. Sosok bima tinggi besar badannya sangat kuat, lengannya panjang, dan wajahnya seram. Meski penampilannya seram hati Bima sangat baik, ia tokoh heroik, tidak suka basabasi, tidak pernah mendua, dan tidak pernah menjilat ludahnya sendiri. Bima di ceritakan mati sempurna (moksa), bersama ke empat saudaranya setelah perang Bharatayudha berakhir (Lisbijanto, 2013).

## 3. Arjuna (Janaka/Permadi)

Tokoh Arjuna digambarkan sebagai sosok yang romantis, tampan, serta pecinta ulung. Senjata yang sering digunakan berbentuk panah yang adalah Pasopati, panah ini merupakan pemberian dari Dewa Shiwa yang di gunakan untuk mengalahkan Jayadrata dan Karna dalam perang Baratayudha. Sedangkan busur panahnya yang sering disebut Gandewa, yang merupakan pemberian Dewa Baruna. Selain itu arjuna juga juga memilikisebuah terompet perang sangkala yang bernama Dewadatta, yang artinya “anugerah dewa”. Senjata senjata tersebut membuat Arjuna

semakin kuat. Tokoh ini memiliki banyak istri, yang paling terkenal adalah Srikandi. Walaupun memiliki wajah yang rupawan, Arjuna merupakan kesatria yang selalu menang dalam setiap pertempuran (Lisbijanto, 2013).

#### 4. Nakula

Digambarkan sebagai sosok yang memiliki sifat setia, taat, belaskasih, dan dapat menyimpan rahasia. Keunggulan dari tokoh ini yaitu dalam hal ilmu pengobatan. Dikisahkan sebagai tokoh yang memiliki ingatan yang tak terbatas. Nakula sangat mahir memainkan pedang, panah dan lembing. Di sebut juga dengan nama Pinten, yaitu nama tumbuh tumbuhan yang daunnya dapat di gunakan sebagai obat. Nakula mendapatkan hadiah pernikahan berupa air kehidupan bernama Tirtamanik (Lisbijanto, 2013).

#### 5. Sadewa

Di dalam kisah Pandawa ini, Sadewa diceritakan sebagai sosok yang memiliki sifat bijak dan pintar. Kelebihan dari tokoh ini yaitu mampu melihat masa depan karena ia merupakan seorang ahli perbintangan. Dia dianggap telah meramalkan kejadian perang Baratayuda namun ia dikutuk apabila membeberkan kejadian tersebut. Salah satu sifat Sadewa adalah selalu giat bekerja dan melayani kakak-kakaknya (Lisbijanto, 2013).

#### 2.4.1.2. Korawa

Korawa merupakan kumpulan dari 100 putera Dritarastra dan Dewi Gendari yang adalah kakak laki-laki dari Pandu. Istri dari Dritasatra bernama Dewi Gendari sewaktu mengandung anak usia kandungannya mencapai 3 tahun. Selama mengandung Dewi Gendari tidak pernah lepas

dari dendam dan sakit hati dari Prabu Pandu, ia berambisi untuk menumpas keturunan sang Pandu sebagai pelampiasan rasa dendamnya. Pada saat Dewi Gendari berada di taman ia mendengar harimau mengaum dan cuaca menjadi buruk. Ia pun berlari menuju isatana, tetapi sebelum ia sampai di isatana Dewi Gendari melahirkan. Ia bukan melahirkan bayi sehat dan mungil, melainkan segumpal daging yg bercampur darah yang mengental, berwarna merah kehitam hitaman, namun dapat bergerak gerak serta berdenyut denyut seperti bernyawa. Dewi Gendari yang terkejut melihat gumpalan daging itu tak kuasa menahan emosinya. Ia lalu menedang serpihan daging itu ke segala arah kemudia tak sadarkan diri. Atas nasihat Begawan Abiasa yang telah datang secara gaib dari pertapaan, meminta agar Deritasastra untuk menutup setiap serpihan daging dengan daun jati, jumlahnya mencapai 100 keping. Putra terua dari 100 anak tersebut adalah Suyudana. Ia memiliki watak pengiri, walau pun begitu ia merupakan kesatria yang sangat sakti karena semasa mudanya pernah dimandikan dengan air sakti. Akan tetapi ia juga memiliki kelemahan, yaitu di bagian pahanya yang waktu itu tertutup oleh daun beringin sewaktu dimandikan. Anak ke 2 dari 100 kurowa adalah Dursasana ia adalah seorang kesatria yang di manjakan oleh ayah ibu dan saudara tuanya, sehingga ia bertingkah laku sangat ugal ugalan. Ia memiliki tabiat berlaku sesuka hati, tidak ada seorang pun yang mampu melarangnya, cara bicaranya keras dan kasar, ia juga tidak pernah duduk tenang atau selalu resah. Selain Suyudana dan Dursasana, satria Kurowa

yang terkenal adalah Citraksa dan Citraksi. Ia memiliki karakter berbicara gagap, sikapnya congkak dan suka memaki (Pendit, 2003).

Berikut merupakan tokoh tokoh terkenal dari Korawa.

1. Duryudana (Suyudana)

Merupakan inkarnasi dari Iblis Kali, dilahirkan dari pasangan Dretarastra dan Gandari, merupakan anak tertua dari 100 anak Korawa. Duryudana sendiri mempunyai arti sulit ditaklukan. Sosok Duryudana dikenal sebagai sosok yang culas, licik, dan kejam, tetapi dia juga memiliki sisi baik yaitu berwatak jujur, tidak suka berbohong. Pada perang Baratayudha, Duryudana memimpin pasukan dengan simbol ular kobra. Kegigihan dan kesaktiannya berakhir di tangan Bima yang menggunakan senjata pusaka Gada Rujakpala (Lisbijanto, 2013).

2. Dursasana

Merupakan adik dari Duryudana, mempunyai tubuh gagah dan mulutnya lebar. Selain itu dia juga berwatak sombong otoriter dan sewenang-wenang. Ia sangat mengoda wanita dan meremehkan orang lain. Dalam perang Baratayudha, Dursasana berhadapan dengan Bimasena, mereka saling beradu kesaktian hingga pada hari ke enam belas, Bimasena berhasil menarik lengan Dursasana sampai putus, kemudian merobek dada dan meminum darah sepupunya itu (Lisbijanto, 2013).

### 3. Yuyutsu

Yuyutsu mempunyai sifat dan watak yang berbeda dari para korawa pada umumnya, ia tidak memusuhi Pandawa. Nama Yuyutsu memiliki arti yang memiliki kemauan untuk berperang dan bertempur. Pada perang Baratayudha Yuyutsu bergabung dengan pasukan Pandawa, hal ini yang menjadikan Yuyutsu sebagai satu satunya Kurawa yang tersisa. Ia pun di nobatkan sebagai raja di Indrapastha, sebagai penerus keturunan Drestarasta (Lisbijanto, 2013).

#### 2.4.2. Perang Baratayuda

Perang Baratayuda ini diawali dengan meninggalnya Raja Pandu dalam usia muda. Tahta kerajaan yang kosong dikarenakan anak-anak Raja Pandu yaitu Pandawa yang masih belum cukup umur pun diisi oleh Dritasara. Dengan bantuan Bhisma, Dritasara membesarkan Pandawa yang beranggotakan lima orang, yaitu Yudisthira, Bhima, Arjuna, Nakula, dan Sadewa. Setelah Yudistira beranjak dewasa, tahta kerajaan pun diserahkan kepadanya. Melihat hal itu, anak-anak dari Dritasara pun menjadi iri hati dan ingin merebut tahta kerajaan dari Pandawa. Duryodhana yang merupakan anak sulung dari Dritasara merencanakan pembunuhan Pandawa dibantu oleh Karna, seorang anak sais kereta yang sebenarnya putra sulung Kunti, Ibu Pandawa sebelum menjadi permaisuri dari Raja Pandu (Bayuadhy, 2013).

Rencana dari Korawa yaitu membunuh Pandawa dengan membakar mereka hidup-hidup ketika sedang tertidur di Istana yang sengaja dibuat dari

bahan kayu. Akan tetapi Pandawa berhasil menyelamatkan diri dan kabur ke dalam hutan berkat pesan rahasia Widuri kepada Yudhistira. Selama pengembaraan hidup di hutan para Pandawa ini menjadi kesatria-kesatria yang tahan uji dan kuat dalam menghadapi segala mara bahaya dan kepahitan hidup.

Suatu hari mereka mendengar tentang sayembara yang diadakan oleh Raja Drupada untuk mencari calon suami untuk putrinya. Dalam sayembara memanah itu, para ksatria lain tidak mampu untuk membidik tepat sasaran, hingga sampai pada giliran Arjuna. Panah Arjunalah yang tepat mengenai sasaran dan ia pun memenangkan sayembara sekaligus mempersunting Dewi Draupadi. Munculnya Pandawa di muka umum inilah yang membuat orang tahu bahwa mereka masih hidup dan Drisatra pun memanggil balik para Pandawa ke kerajaan. Kerajaan pun terbagi menjadi dua bagian, untuk Korawa dan Pandawa. Bagian Korawa disebut Hastinapura dan bagian Pandawa disebut Indrapashta. Di bawah kepemimpinan Pandawa, wilayah kekuasaan Indrapashta menjadi makmur sejatera serta selalu menegakkan keadilan. Melihat hal tersebut, Duryodana iri akan kemakmuran negeri yang diperintah Pandawa, maka ia pun merencanakan untuk merebut wilayah Indrapashta dengan cara mengundang Yudhistira bermain dadu. Dalam tradisi ksatria, undangan untuk berjudi tidak boleh ditolak. Dalam permainannya, Duryodhana yang dibantu oleh Sangkuni berhasil menang dengan cara curang hingga akhirnya Yudhitira pun kehilangan semua kekuasaannya dan diasingkan selama 12 tahun (Bayuadhy, 2013).

Setelah 12 tahun, Pandawa menyamar di Negara Raja Wirata, Yudhistara menyamar sebagai Brahmana dengan nama Jaya atau Kanka, Bhima sebaga juru



masak dengan nama Jayanta/Ballawa/Walala, Arjuna sebagai guru tari yang seperti wanita dengan nama Wijaya/Brihanala, Nakula sebagai tukang kuda dengan nama Jayasena/Granthika, Sadewa sebagai dayang-dayang permaisuri raja dengan nama Sairandhri.

Setelah tiga belas tahun hidup menderita, Pandawa melakukan perundingan dengan Duryudana untuk mengambil kembali tahtanya, namun perundingan tersebut gagal lalu pecahlah Perang Baratayuda. Pandawa dibantu dengan sekutu Raja Wirata dan Krishna, sedangkan pihak Korawa dibantu oleh Bhisma, Drona, dan Salya. Pertempuran terjadi di padang Kuruksethetra. Di tengah pertempuran, Arjuna sempat putus asa melihat kematian saudara-saudara namun berkat nasihat dari Krishna mengenai tugas dan kewajiban ksatria, Arjuna kembali ke medan perang. Nasihat Krishna ini dimuat dalam Bhagavadgita.

Pertempuran antara Pandawa dan Korawa berlangsung selama 18 hari, setelah Bhisma, Drona, Salya, Duryodhana dan pahlawan-pahlawan besar lainnya tumbang, perang pun berakhir dengan kemenangan di pihak Pandawa. Setelah perang berakhir, Yudistira melangsungkan upacara Aswamedha dan ia pun dinobatkan sebagai raja. (Bayuadhy, 2013).