

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

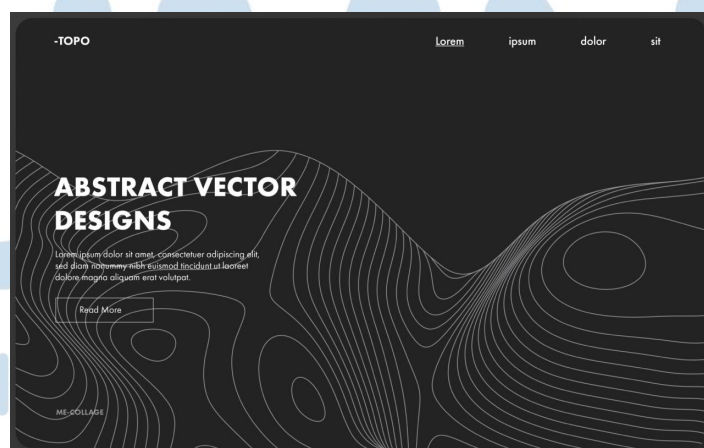
2.1 Unsur dalam Pembuatan Sebuah Desain

Dalam membuat sebuah desain perlu mengerti penggunaan unsur-unsur dasar seperti elemen desain dan juga prinsip desain sehingga dapat membentuk sebuah desain grafis. Desain Grafis atau *Graphic Design* merupakan sebuah bentuk atau cara berkomunikasi menggunakan visual untuk menyampaikan pesan kepada target penerima pesan (Landa, 2014). Visual dari pesan yang ingin disampaikan atau persepsi yang diinginkan akan dibuat dengan menerapkan prinsip-prinsip desain dan penggunaan elemen desain secara seimbang sehingga pesan yang disampaikan dengan jelas dan dapat tepat sasaran.

2.1.1 Elemen Desain

Elemen desain menjadi hal dasar yang penting untuk diperhatikan dan diterapkan pada setiap pembuatan sebuah visual. Landa (2014) menyebutkan ada 4 elemen yang biasanya terdapat dalam sebuah visual, yaitu garis, bentuk, warna, dan tekstur.

A. Garis



Gambar 2. 1 Elemen Garis

Sumber: <https://dribbble.com/shots/17011500-Easy-builder-home-page-design>, (2023)

Titik merupakan elemen terkecil yang ada dalam sebuah desain yang akan membentuk sebuah visual. Kumpulan dari titik dengan

jumlah yang banyak inilah yang akan membentuk sebuah garis (Lupton & Philips, 2015). Kumpulan titik yang tersusun rapi secara lurus atau melengkung akan membentuk sebuah karakteristik dari garis yang tercipta, termasuk ukuran panjang dan pendeknya garis tersebut (Landa, 2014). Bentuk garis bisa disesuaikan dan dibentuk bermacam-macam mulai dari garis lurus, melengkung, hingga membuat sebuah sudut, menyesuaikan dengan fungsi penggunaannya.

B. Bentuk

Bentuk terdiri atas sebuah maupun kumpulan garis yang membentuk suatu kesatuan pada sebuah permukaan. Bentuk digambarkan memiliki dua jenis, yaitu bentuk 2 dimensi yang terdapat pada sebuah permukaan dasar dan terdiri atas panjang dan lebar, sedangkan bentuk 3 dimensi memiliki komposisi yang lebih banyak dari bentuk 2 dimensi karena dilengkapi dengan volume dalam bentuk tersebut. Bentuk dasar terdiri atas 3 jenis, yaitu bentuk lingkaran, bujur sangkar, dan segitiga (Landa, 2014).



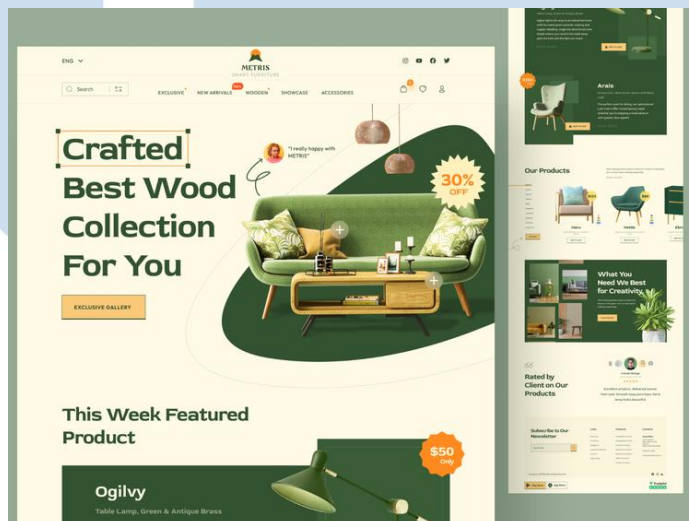
Gambar 2. 2 Penerapan Bentuk
Sumber: <https://dribbble.com/shots/16069705-Aimm>, (2023)

Merujuk pada gambar di atas, bentuk dapat di modifikasi mulai dari warna, arah, bahkan memotong dan menggabungkan bentuk-

bentuk yang berbeda jauh dari bentuk dasar. Perubahan yang dibuat dapat bentuk 2 dimensi sekali pun dapat seolah-olah menjadi bentuk 3 dimensi berkat bantuan ilusi optik dan warna yang digunakan.

C. Warna

Untuk melengkapi elemen desain yang ada, diperlukan perpaduan warna-warna yang menarik sebagai salah satu elemen utamanya. Penggunaan warna juga disesuaikan dengan intensitas cahaya yang diterima. Kita dapat melihat warna dikarenakan mata kita yang melihat sebuah objek menerima pantulan cahaya sehingga kita dapat melihat warna dari objek tersebut (Lupton & Philips, 2015).



Gambar 2.3 Hue, Value, and Saturation

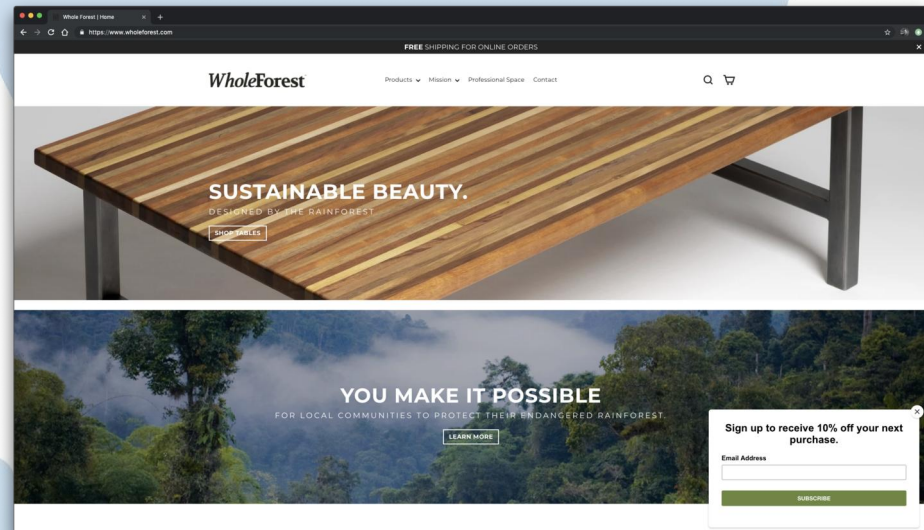
Sumber: <https://dribbble.com/shots/19476699-METRIS-Product-Landing-Page-Design>, (2023)

Landa (2014) menjelaskan bahwa warna tidak hanya sebatas terang gelap, tetapi warna dibedakan menjadi 3 kategori, yaitu *Hue*, *Value*, dan *Saturation*. *Hue* merupakan istilah dari penamaan warna itu sendiri, seperti warna kuning, merah, biru. *Value* merupakan istilah yang mengacu pada terang gelapnya suatu warna, seperti hijau tua atau biru muda. Di dalam *Value* juga terdapat 2 istilah khusus lainnya, yaitu *Tint* untuk istilah warna menuju titik paling terangnya dan *Tone* untuk istilah warna menuju titik paling gelapnya. Sedangkan *Saturation* atau saturasi sendiri merupakan istilah dalam mengatur taraf dimana warna

menjadi cerah atau kusam. Saturasi juga mengatur *Hue* untuk memiliki suatu kesan terhadap suhu/ temperatur tertentu, seperti warna hangat yang didominasi warna merah dan kuning, dan warna dingin yang didominasi dengan warna biru.

D. Tekstur

Tekstur merupakan sebuah sensasi yang kita rasakan baik secara sentuhan langsung maupun hanya dari sebuah visualnya saja terhadap suatu permukaan. Tekstur dibedakan menjadi tekstur yang dirasakan secara langsung atau dapat diraba, dan dirasakan secara visual (Landa, 2014).



Gambar 2. 4 Tekstur

Sumber: <https://epiphany-studio.com/-blog/2019/8/9/applying-web-design-best-practices-to-building-material-websites>, (2023)

Tekstur membantu kita memahami karakteristik dari sebuah objek, seperti kayu pohon yang memiliki tekstur bergaris dan berbeda warna setiap bagiannya. Tekstur terbagi menjadi beberapa macam, seperti tekstur nyata yang dirasakan langsung melalui mata dan sentuhan, serta tekstur semua yang tidak dirasakan secara langsung. Tekstur semua jika dilihat secara visual akan menimbulkan kesan tekstur yang bisa dirasakan secara langsung tanpa sentuhan, dimulai dari terpicunya memori tertentu yang berkaitan dengan objek tersebut, biasanya

tampilan tekstur semua jika dilihat akan memberikan ilusi tekstur yang nyata tetapi begitu dirasakan akan terasa sangat berbeda.

2.1.2 Prinsip Desain

Selain elemen desain, pembuatan suatu desain disertai juga dengan prinsip-prinsip yang akan membantu dalam mempermudah pembuatan konsep secara visual dan komposisi agar lebih nyaman untuk dilihat dan pesan yang diberikan dapat tersampaikan. Landa (2014), menyebutkan 5 jenis prinsip desain, yaitu keseimbangan, hierarki, irama, kesatuan, dan skala ukuran.

A. Keseimbangan

Keseimbangan atau *Balance* dari suatu desain ditentukan berdasarkan keseimbangan komposisi dan elemen visual yang digunakan. Penempatan bobot visual mulai dari elemen dan komposisi desain secara merata akan membentuk sebuah keseimbangan dari desain tersebut. Keseimbangan bukan berarti desain harus memiliki bentuk desain dan perpotongan yang simetris, tetapi juga berlaku pada bentuk dan perpotongan yang tidak simetris/ asimetris (Landa, hal.67, 2014).

B. Hierarki

Penataan dan penekanan pada elemen visual sehingga menciptakan sebuah formasi dengan bantuan hierarki. Hierarki visual diatur berdasarkan dengan tingkat kepentingan suatu elemen yang bisa dibuat menjadi sangat dominan dibandingkan elemen lain. Mulai dari elemen mana yang ingin pertama kali dilihat hingga yang terakhir dilihat akan diurutkan berdasarkan tingkat kepentingan dan penekanan yang diperlukan dalam desain tersebut (Landa, 2014).

C. Irama

Irama berkaitan dengan pengulangan baik itu dari segi warna, bentuk maupun pola yang membentuk satu kesatuan dan seimbang. Irama dalam penulisan juga digambarkan dari penggunaan tanda baca untuk memberikan intonasi dan jeda dalam membacanya. (Landa, 2014).

D. Kesatuan

Kesatuan dalam sebuah karya diciptakan berdasarkan persepsi melihat secara keseluruhan komponen dan elemen desain yang ada (Landa, 2014). Kesatuan dibentuk dari gabungan prinsip desain yang lain, seperti keseimbangan, irama, dan hierarki untuk membentuk suatu komposisi yang disebut-sebut sebagai suatu kesatuan utuh.

E. Skala

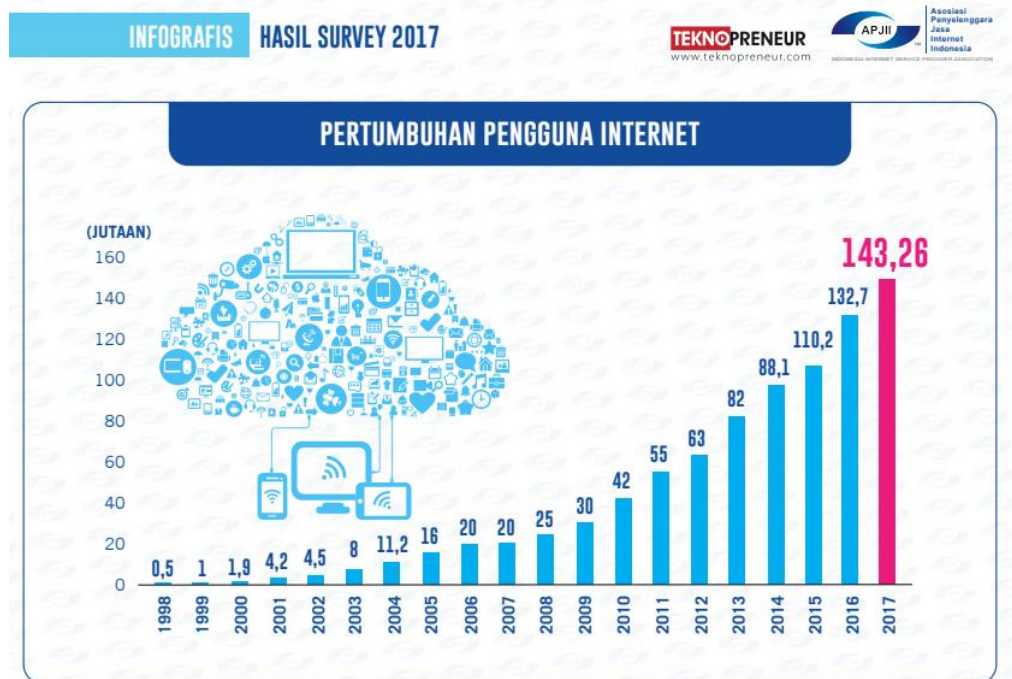
Seperti namanya, skala berkaitan dengan ukuran. Pentingnya menjaga proporsi dari penyesuaian ukuran berdasarkan keperluan agar menjaga keseimbangan dengan memasukkan prinsip desain yang lain menjadi suatu kesatuan. Skala berkaitan dengan perspektif mengenai ukuran yang dapat ubah dan di manipulasi sesuai dengan kebutuhan (Landa, 2014).

2.2 Media Informasi

Media informasi memiliki banyak jenis tergantung kegunaannya, dapat berupa analog maupun digital (Hanson, 2016). Informasi yang diberikan juga bermacam-macam tergantung dengan kebutuhan, seperti pendidikan, informasi terbaru, data-data, maupun pesan-pesan yang perlu disampaikan kepada banyak orang. Pesan yang disampaikan dalam media informasi dapat berisikan gambar, kata-kata, suara, bahkan gerak yang mendukung penyampaian informasi secara tepat sasaran dan dapat dimengerti melalui perspektif banyak orang (Hanson, 2016). Informasi sendiri bisa menuntun dan memberikan pengetahuan kepada orang-orang yang menerimanya, namun tidak semua informasi yang tersedia bisa dijadikan sebuah pengetahuan tambahan, terutama untuk informasi-informasi palsu (Karvalics & dkk, 2016). Media informasi menggunakan bantuan teknologi dalam membantu menyebarkan informasi dan pesan, ditambah dengan diharapkan adanya interaksi oleh penerima saat mendapatkan informasi dan pesan tersebut, baik berupa visual maupun bentuk lainnya (Turrow, 2016).

2.2.1 Media Informasi berbasis Digital

Mengikuti perkembangan zaman dan teknologi, media informasi hadir dalam bentuk digital untuk menjangkau lebih banyak penerima pesan dan informasinya. Dengan menggunakan teknologi ditambah dengan bantuan internet, media informasi memiliki banyak bentuk. Seperti sosial media, permainan digital atau juga bisa dibilang *Game*, *Website*, *Aplikasi*, dan banyak lagi media berbasis internet/ Digital yang cara mengaksesnya lebih mudah untuk digunakan dan dekat dengan penggunaanya sehari-hari.



Gambar 2. 5 Survei Pertumbuhan Penggunaan Internet 2017

Sumber: APJII, (2017)

Sebagian besar masyarakat zaman sekarang lebih memiliki media yang menggunakan internet atau yang teknologinya semakin maju dalam bentuk digital. Hal ini juga dibuktikan dengan pertumbuhan pengguna internet dari tahun 1998 yang semakin bertambah dan mengalami loncatan tinggi dari tahun 2014—2017, yaitu dari 88,1 juta orang menjadi 143,26 juta orang Indonesia (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2017). Dengan pengguna terbesar berusia 19 – 34 tahun sebanyak 49,52% dari tahun sebelumnya didominasi sebanyak 29,2% dengan usia 35 – 44 tahun.

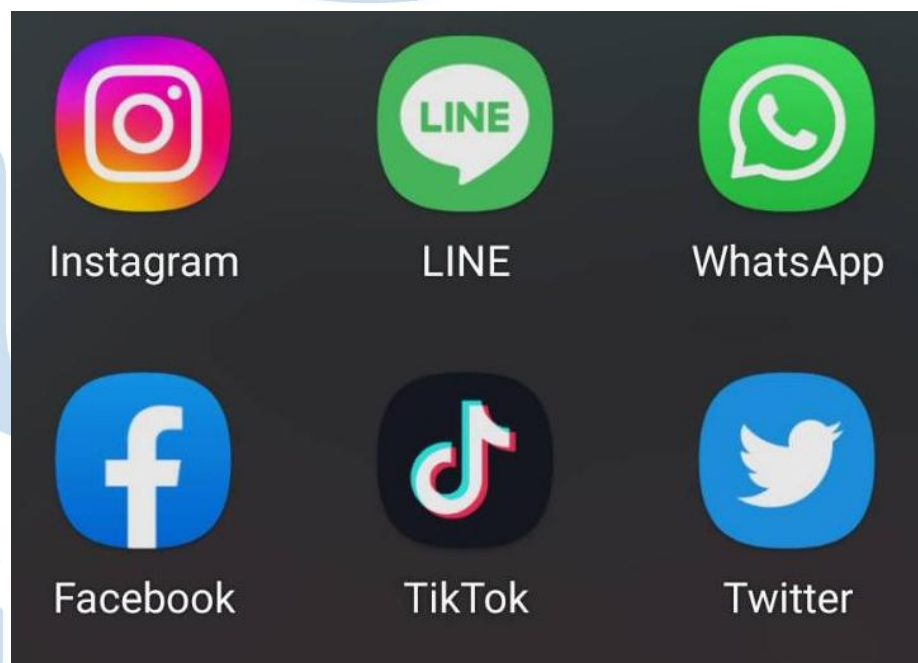
Dapat disimpulkan bahwa media informasi dalam bentuk digital semakin diminati dan dibutuhkan setiap tahunnya dikarenakan faktor-faktor yang mengharuskan peralihan dari media analog ke media digital semakin tinggi.

2.2.2 Jenis Media Informasi Digital

Berbasis digital dengan mengandalkan teknologi dan internet, media informasi dapat berbentuk: sosial media, aplikasi, dan *website* (Turrow, 2016).

1. Media Sosial

Media sosial merupakan sarana yang membantu orang-orang untuk menjalin koneksi dengan semua orang dari berbagai belahan dunia (Turrow, 2016). Dengan menggunakan internet dan perantara seperti gawai dan komputer jinjing, pengguna dapat mengakses dan berkomunikasi dengan mudah kepada siapapun dan dimanapun mereka berada. Informasi yang disediakan pada media sosial juga beragam, mulai dari berita terbaru, edukasi, hiburan, hingga urusan pribadi dengan tujuan yang beragam.



Gambar 2. 6 Media Sosial

Fungsi media sosial antara lain: berinteraksi dan komunikasi dengan sesama pengguna sosial media, juga dapat digunakan sebagai salah satu cara meningkatkan keuntungan dari suatu usaha dengan menjadi tempat *branding* dan berdagang atau sebagai tempat promosi usaha, serta banyak lagi.

2. Aplikasi

Aplikasi dibuat dengan menggunakan suatu instruksi untuk mengolah suatu data dan memiliki tugas. Bentuk visual dan elemen di dalamnya menyesuaikan dengan tema dan kegunaan dari aplikasi tersebut, termasuk penggunaan gambar, video, ikon, dan sistem.



Gambar 2. 7 Aplikasi Informatif

Sumber: <https://digitalmarketing.temple.edu/jhodes/2021/07/27/duolingo-ux-turning-education-into-an-addictive-game/>, (2021)

Aplikasi sering berada pada gawai dan juga komputer jinjing dan berisikan berbagai jenis informasi sesuai dengan kegunaannya, seperti untuk memberikan informasi dan literasi berkaitan dengan pendidikan; untuk kesehatan baik itu mengecek, konsultasi, maupun informasi berkaitan dengan itu; gaya hidup mulai dari cara berpakaian, *trend* terkini, kebugaran, dan banyak lagi; untuk transaksi

dan mengatur keuangan; bahkan digunakan untuk keperluan-keperluan publik yang dibuat oleh pemerintah.

3. Website

Website adalah situs yang terdiri dari halaman-halaman yang cara aksesnya dengan mengunjungi situs atau laman yang tersedia. *Website* termasuk ke dalam salah satu media yang mudah diakses tanpa harus ada proses *instalasi* atau *download* pada gawai ataupun komputer jinjing pribadi masing-masing pengguna.



Gambar 2. 8 Website Informatif

Sumber: <https://megapolitan.kompas.com/read/2022/09/22/16345761/buka-festival-dalang-anak-di-kota-tua-anies-pergelaran-wayang-itu>, (2022)

Jenis *website* dibedakan berdasarkan sifat, bahasa dan tujuan dibuatnya. Berdasarkan sifatnya, *website* dibedakan menjadi *website* dinamis dan statis, *website* dinamis menyediakan konten yang selalu berubah setiap waktu seperti *website* informasi berita, sedangkan *website* statis dengan konten yang jarang diubah seperti *website* organisasi atau resmi suatu perusahaan. Berdasarkan tujuannya, *website* dibedakan menjadi beberapa bagian, seperti *website* pribadi, perusahaan, portal layanan jasa dan informasi, forum, dan masih banyak lagi.

Dengan fungsi yang tidak jauh berbeda dengan media sosial dan aplikasi, *website* juga digunakan untuk keperluan lain, seperti untuk komunikasi dalam jarak jauh seperti pada *website email*, dan

lain-lain; informasi, mulai dari *blog*, berita, pendidikan hingga informasi-informasi lain yang dapat berupa tulisan, foto, dan video; Hiburan, isinya dapat dinikmati mulai dari konten, unsur-unsur pendukung, contohnya adalah *website game online*, musik, interkatif, dan masih banyak lagi; Transaksi, termasuk dalam hal promosi dan pemasaran suatu jasa khusus, bahkan transaksi jual beli.

Di dalam *website* terdapat alamat *website* yang sering disebut Domain, konten-konten berisikan informasi yang sudah disesuaikan dengan tujuan, biasanya dibuat dengan bahasa pemrograman, dan tampilan visual yang disesuaikan serta di desain sedemikian rupa hingga menjadi satu kesatuan sebuah *website* yang siap untuk digunakan.

2.3 Media Digital Interaktif

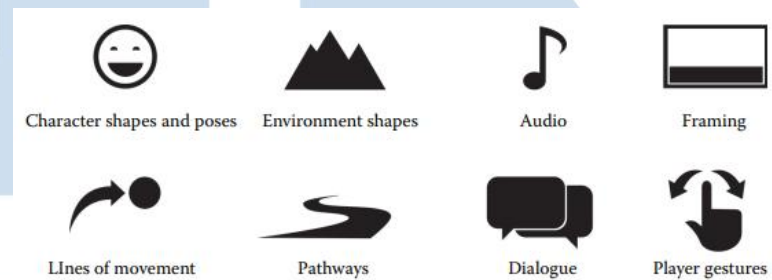
Media interaktif tidak jauh berbeda dengan media informasi, informasi dan pesan juga dapat disampaikan dengan lebih menyenangkan dan interaktif dengan adanya interaksi antara target dengan media sehingga proses mencerna suatu informasi dan pesan dapat dilakukan dengan lebih menarik dan mudah dipahami. Yang membedakan media interaktif dengan media yang lain ada pada *user interaction* atau interaksi oleh pengguna dengan alat atau media yang sedang atau akan digunakan dan akan secara terus-menerus melakukan timbal balik aksi-reaksi yang memberikan pengalaman tersendiri bagi penggunanya. Media interaktif digital menggunakan media seperti *website*, *video game*, aplikasi, dan media digital lainnya yang akan memberikan komunikasi dengan interaksi dua arah (Griffey, 2020). Komunikasi ini dibantu dengan adanya program yang sudah ditanamkan terlebih dahulu kepada media yang akan terpicu oleh berbagai jenis cara seperti sensor gerak, suara, dan masih banyak lagi agar dapat terjadi sebuah interaksi.

2.3.1 Interaktivitas

Komunikasi dua arah antara pengguna dan perangkat yang digunakan disebut dengan Interaktivitas. Perangkat yang dimaksud

merupakan berbagai jenis media mulai dari yang berbentuk teks, suara, video, dan visual, media-media ini biasanya berkaitan erat dengan teknologi yang berperan aktif dalam kehidupan (Cvetkovic, 2019).

1) Elemen Komposisi Dinamis



Gambar 2. 9 Elemen Komposisi Dinamis
Sumber: Solarski, (2016)

Komposisi elemen dinamis dalam interaktivitas yang membuat pengguna akan mendapatkan pengalaman yang lebih baik selama berinteraksi terdiri atas 8 elemen, yakni bentuk dan pose karakter, *environment*, suara, *framing*, *line of movement*, *pathways*, dialog/ percakapan, dan *player gestures* (Solarski, 2016). Biasanya komposisi elemen ini dipakai dalam media interaktif yang memiliki interaktivitas yang lebih kompleks dan memiliki cerita, seperti *game*, *visual novel* maupun permainan-permainan lain.

2) Jenis interaktivitas

Untuk jenis interaktivitas sendiri, berdasarkan Miler (2020) menjelaskan bahwa interaktivitas terdiri atas 6 tipe, yakni:

1) Stimulus dan Respon

Stimulus adalah respon dari aktivitas interaksi yang pada saat ini terjadi, biasanya berupa suara maupun visual lainnya yang akan muncul sesuai dengan program atau alur yang sudah ditetapkan.

2) Navigasi

Dalam melaksanakan interaktivitas, perlu adanya navigasi yang dibuat untuk mengarahkan ke mana saja alur itu akan dibawa. Navigasi bukan berarti pengguna akan dibawa di satu jenis alur saja, tetapi navigasi juga akan membawa para pengguna menjelajahi banyak alur sesuai dengan sistem interaktivitas yang sudah ditetapkan.

3) Kontrol

Pengguna atau *user* akan diberikan kontrol atas objek yang dapat interaksikan, tergantung pada seberapa banyak dan apa saja objek yang bisa di kontrol oleh *user*.

4) Komunikasi

Interaksi antara *user* dengan media dapat dikatakan sebagai sebuah komunikasi, baik itu bentuknya teks, audio, ataupun visual lainnya yang diberikan oleh media dan *user* atau sebaliknya. Komunikasi dapat dilakukan secara verbal suara maupun gerak tertentu.

5) Pertukaran informasi

Jika dikaitkan dengan target dari perancangan ini, pertukaran informasi melalui media digital dan internet merupakan cara yang paling tepat dan sering digunakan oleh generasi Z. Pertukaran informasi biasanya melalui perantara media interaktif dan informasi yang memungkinkan untuk di akses di mana dan kapan saja.

6) Aksusisi

Aksusisi atau apa yang didapatkan memberikan poin penting dalam berinteraksi harus menghasilkan sesuatu, baik itu dalam bentuk informasi, hadiah, atau keuntungan lain yang bermanfaat bagi para *user* yang melakukan interaksi.

2.4 Website

Berdasarkan sifatnya, *website* sendiri memiliki 2 jenis, yakni *website* dinamis yang berisikan konten atau informasi yang dapat terus ditingkatkan dan selalu berubah-ubah, dan *website* statis yang berisikan konten atau informasi tetap dan jarang berubah. Dalam sebuah *website* terdapat anatomi yang harus diperhatikan, diantaranya tempat peletakan, logo, navigator, konten, *footer*, dan *whitespace* (Bearird & George, 2016).

2.4.1 Single page website

Website dengan tipe *single page website* merupakan *website* dengan tipe 1 halaman yang paling umum digunakan dan dijumpai oleh pengguna dalam mengakses *website* dengan konten ringan dan sederhana. Sistem ini populer dan dianggap sebagai tipe yang memberikan *user experience* secara lebih baik dibandingkan penggunaan tipe *multi page website*. Kelebihan tipe ini, yakni dinilai cepat dan responsif dalam menampilkan informasi, navigasi sederhana dengan hanya terdapat 1 aksi di dalamnya, cocok untuk perangkat *mobile*.

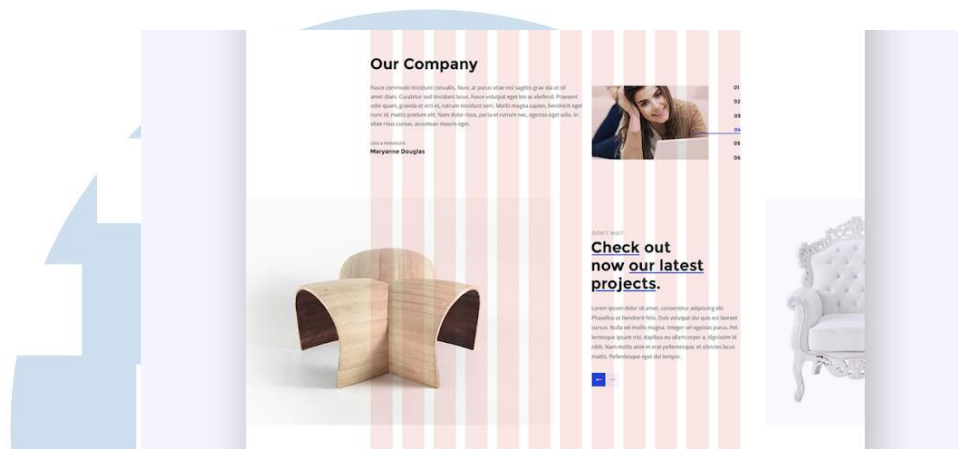
2.4.2 Multi page website

Website dengan tipe *multi page website* merupakan *website* dengan tipe halaman tradisional yang menggunakan banyak halaman selama mengakses, *user* akan diajak untuk sering berpindah halaman selama mengakses dengan konten yang lebih banyak dibanding *single page*. Sistem ini jauh lebih berat dibandingkan tipe *multi page website*, dikarenakan jumlah konten dan aksi yang berada di dalamnya.

2.4.3 Grid

Grid digunakan untuk membantu penempatan posisi aset dalam mendesain sebuah *website*. Membuat sebuah grid perlu memperhatikan beberapa hal, seperti kolom, gutters atau jarak antar kolom, dan margin. Grid menurut Samara & Timothy (2007) di bagi menjadi:

1. Column grid



Gambar 2. 10 Column grid

Sumber: <https://www.flux-academy.com/blog/how-to-use-a-grid-in-web-design>, (2022)

Terdiri dari kumpulan beberapa kolom dan margin pada satu halaman, banyak kolom dapat disesuaikan dengan kebutuhan tergantung besar elemen di dalamnya dan juga isi konten.

2. Modular grid



Gambar 2. 11 Modular grid

Sumber: <https://www.flickr.com/photos/keoshi/2328591656/>, (2008)

Merupakan perpaduan antara kolom dan baris dengan baris jarak antar tiap unit dipisahkan berdasarkan kolom dan baris yang sudah disusun sebagai pemisah.

3. Hybrid grid



Gambar 2. 12 Hybrid grid

Sumber: <https://www.creativebloq.com/features/typography-getting-more-from-the-grid>, (2018)

Terdiri dari beberapa jenis *grid* menjadi satu, dengan susunan yang disesuaikan sesuai dengan kebutuhan dan apa yang akan diberikan dalam *grid* tersebut.

2.5 User Experience (UX)

Dalam membentuk sebuah perancangan media informasi dan interaktif perlu mempertimbangkan *user experience (UX)* yakni semua proses mengenai pengalaman yang dirasakan oleh *user/* pengguna selama interaksi, melibatkan secara emosional dan juga hal-hal baru yang disediakan (Interaction Design, 2022). Maka dari itu, pengalaman pada setiap aksi dan langkah pengguna harus dipertimbangkan, mulai dari segi kemudahan interaksi/ penggunaan dan beberapa faktor lain. Berdasarkan Interaction Design Foundation terdapat 7 faktor yang membentuk *user experience*, yakni:

1. *Useful* atau berguna, memiliki pengertian yang beragam berdasarkan tujuan dibuatnya, bahkan jika tujuannya sangat sederhana hanya untuk kesenangan saja.
2. *Usable*, tentu saja harus dapat digunakan dengan sebagaimana mestinya dan dengan se-efisien mungkin pada saat digunakan.

3. *Findable* atau dapat ditemukan, berarti objek yang menjadi fokus dari pengalaman yang akan diberikan harus memiliki penempatan yang tepat sehingga mudah ditemukan, terutama pada struktur yang terorganisir.
4. *Credible*, berarti objek yang kita rancang harus dapat dipercayai oleh *user*, dengan kepercayaan ini diharapkan objek dapat berlangsung dalam jangka waktu lama dengan penuh perkembangan ke depannya menjadi semakin baik.
5. *Desirable*, mulai dari citra yang ditampilkan dari identitas hingga pengalaman secara emosional harus mengenai *user* dan membuatnya semakin lama semakin menginginkan objek yang telah dirancang, bahkan sampai memengaruhi *user* lain.
6. *Accessible*, tentu saja harus dapat mudah di akses baik oleh *user*, mulai dari kinerja objek hingga kondisi *user* itu sendiri sehingga tidak ada hambatan yang memengaruhi pengalaman yang akan dinikmati.
7. *Valuable*, memiliki nilai pasar dan kegunaan yang besar sehingga tidak diremehkan dan bisa meraih banyak *user* untuk mendapatkannya.

2.6 Desain Karakter

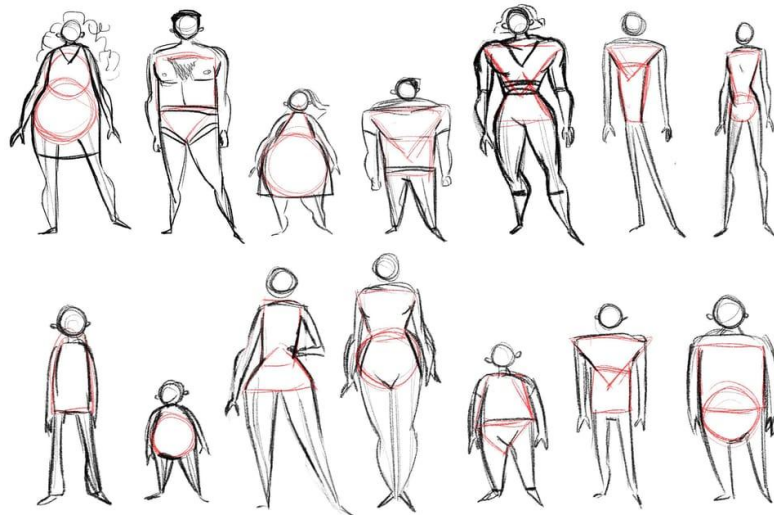
Proses pembentukan sebuah karakter membutuhkan beberapa tahap yang perlu diperhatikan, diambil berdasarkan Lundwall (2017) terdapat 3 tahap dalam proses pembentukan sebuah karakter yang harus diikuti, yakni: pengumpulan data, konsep, dan penyelesaian.

1. Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan untuk menentukan ide, konsep, *keyword*, latar belakang, kepribadian, dan lain-lain. Dengan melihat berbagai referensi dan juga mencari inspirasi dari berbagai hal untuk melengkapi informasi sebuah karakter yang akan dibuat. Setelah semua data dan informasi telah dirasa lengkap, barulah dapat melanjutkan pada proses pembuatan sketsa.

2. Konsep

Berdasarkan *keyword*, konsep, dan referensi yang telah disusun, pembuatan karakter dapat dilanjutkan dengan mempertimbangkan warna, bentuk dasar, ekspresi dan juga siluet dari karakter.

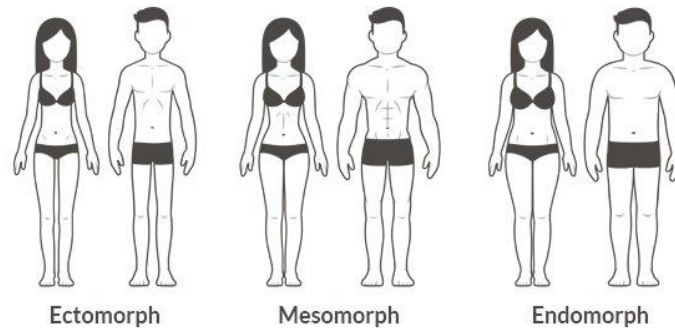


Gambar 2. 13 Bentuk Dasar

Sumber: <https://www.skillshare.com/es/projects/Drawing-People/298985>, (2022)

Pembentukan karakter biasanya dimulai dari sketsa dasar yang berasal dari bentuk-bentuk dasar seperti lingkaran, persegi dan segitiga, masing-masing bentuk dasar ini akan mempermudah menentukan seperti apa watak dari karakter tersebut. Seperti Lingkaran yang identik dengan karakter yang baik dan hangat, segitiga yang biasanya digambarkan sebagai karakter yang berakal licik, dan persegi yang digambarkan sebagai karakter yang gagah dan disiplin (Solarski, 2016). Setelah bentuk dasar sudah ditentukan, pembuatan karakter juga harus memperhatikan anatomi tubuh, mulai dari proporsi tubuh, bentuk tubuh, hingga pembeda gender antar karakter (Sloan, 2015).

Body Types (Somatotypes)



Gambar 2. 14 *Body Type*

Sumber: <https://www.skillshare.com/es/projects/Drawing-People/298985>, (2022)

Proporsi tubuh karakter dibutuhkan untuk menentukan tinggi, usia, hingga karakteristik tertentu dari karakter tersebut, yang nantinya akan dilanjutkan pada bentuk tubuh. Baik bentuk tubuh pria maupun wanita, dibedakan menjadi 3 jenis tipe tubuh (Sloan, 2015), yakni

- 1) *Ectomorph* : karakter dengan proporsi tubuh ramping dengan tinggi rata-rata, biasanya memiliki otot dan lemak yang sedikit.
- 2) *Mesomorph* : karakter dengan proporsi tubuh besar dan atletis yang berotot.
- 3) *Endomorph* : karakter dengan proporsi tubuh yang pendek dengan lemak yang tinggi sehingga tubuhnya terlihat lebih besar dan kekar

Memperhatikan anatomi tubuh akan mempermudah pentingnya untuk memperhatikan pose beserta atribut dan kostum yang akan dipakaikan pada karakter tersebut. Setiap pose dan atribut bisa diberika alternatif yang berbeda-beda sebagai bahan pertimbangan mana yang lebih unik dan sesuai untuk menambah ciri khas dari karakteristik karakter tersebut. Setelah desain karakter sudah terbentuk, maka perlu dibuatkan siluet karakter yang digunakan untuk membantu pembuata karkater dalam

mengidentifikasi desain karakter tersebut agar dapat dikenali dengan mudah atau tidak.

3. Penyelesaian

Setelah desain karakter selesai, waktunya pemilihan desain mana yang sesuai, baik dari segi pose, atribut, hingga ekspresi yang sesuai dengan konsep karakter yang dirancang. Bahkan dari desain yang terpilih bisa diperbaiki maupun digabungkan dengan desain lain untuk menyempurnakan tampilan dari desain karakter tersebut. Karakter akan diberikan sentuhan-sentuhan efek maupun pencahayaan yang akan menunjang secara visual hingga karakter selesai.

2.7 Wayang

Sejak 7 November 2003, wayang kulit ditetapkan sebagai *Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity* oleh UNESCO, dan pada tahun 2008 UNESCO juga menetapkan wayang menjadi warisan budaya dunia dari Indonesia. Wayang merupakan salah satu warisan kebudayaan Indonesia yang sudah diakui oleh dunia dan perlu dilestarikan keberadaannya. Wayang merupakan bayang-bayang atau tiruan dari roh-roh leluhur ke dalam bentuk sebuah tiruan dari kayu, boneka kulit, dan sebagainya (Aizid, 2012). Dari bayangan tersebut, diambil nilai-nilai kehidupan dari setiap cerita dan kegiatan yang dinilai bisa menjadi pelajaran bagi banyak orang.

Dalam pertunjukan wayang biasanya bawakan oleh seorang dalang yang mempertunjukkan kisah dibalik layar yang sebut kelir. Dalang bertugas membawakan lakon atau kisah pewayangan dengan menarik dan jelas bagi para penontonnya, biasanya dalang akan membawakan lakon dengan pelafalan dan intonasi yang menarik terlebih lagi dalam bahasa Jawa. Tidak jarang pada saat pementasan, dalang akan meluapkan semua rasa emosional termasuk kekesalan dan marah karena terlalu menghayati pertunjukan. Pertunjukan wayang biasanya memberikan nilai-nilai moral yang mendidik, namun tak jarang juga memberikan hiburan dan sindiran disela-sela pertunjukan. Selain nilai moral dari kisahnya,

cara pementasan wayang juga memiliki arti dan filosofi masing-masing, seperti: Sisi kiri dan kanan penempatan tokoh dalam layar pertunjukan memiliki perannya masing-masing, sisi kanan disebut-sebut sebagai tokoh yang baik atau yang benar dalam lakon tersebut, sedangkan sisi kiri merupakan kebalikannya yakni tokoh yang disebut sebagai sisi jahat yang perbuatannya dianggap salah. Walaupun sekarang penonton wayang menonton dari sisi depan layar, dahulu menonton wayang bisa dari kedua sisi yaitu dari sisi depan dan belakang layar. Ki Parjasana kepada wartawan krjogja.com (2020) mengatakan pemahaman cerita wayang harusnya dari dua sisi agar mengetahui bahwa dilihat dari sisi depan ataupun belakang maka akan muncul pemikiran tidak ada pihak yang salah maupun yang benar juga. Sisi depan layar yang menunjukkan warna wayang menggambarkan wayang itu bukan sebatas tontonan tetapi juga sebagai tuntunan. Sisi belakang layar menunjukkan bayang-bayang menunjukkan penggambaran makhluk hidup dengan Sang Pencipta ditambah dengan bantuan gerakan bayangan dari api *blencong* (lampu minyak) yang memperlihatkan wayang seakan-akan bernapas.

Wayang sendiri memiliki banyak rupa tergantung pada jenis bahan untuk membuatnya dan untuk apa wayang itu ditampilkan. Salah satunya adalah wayang kulit purwa yang merupakan wayang dari bahan kulit (biasanya kulit lembu) dan biasanya menceritakan kisah *Mahabharata*, *Ramayana* (Samsugi & Sagio, 1991).

2.7.1 Jenis Wayang Kulit

Samsugi & Sagio (1991) mengatakan wayang kulit sendiri memiliki banyak jenisnya dan dikelompokkan berdasarkan ukuran, status dalam cerita, penutup kepala, dan posisi kaki.

1. Berdasarkan Ukuran

Ukuran diurutkan berdasarkan yang paling besar hingga yang terkecil, Wayang Buta (Denawa/ Raksasa), merupakan wayang dengan ukuran tubuh paling besar dari semua jenis wayang, tingginya sendiri hampir mencapai 100 meter. Diikuti dengan Wayang Gagahan yang sedikit lebih kecil 20 – 30 cm dengan tatahan yang *ngrermit*

atau lebih kecil-kecil; Wayang Katongan dengan tatahannya tidak ngremit, dan posisi kaki yang melebar; Wayang Bambang dan Wayang Bambang Jangkah dengan ukuran 40 – 50; Wayang Dhagelan dengan ukuran 35 – 40cm, kecuali untuk karakter punakawan akan lebih besar sekitar 70 cm; Wayang Putren dengan ukuran 20 – 35 cm dengan tatahan ngremit yang biasanya dipakai untuk menggambarkan wayang perempuan (putri); Wayang Setanan yang tingginya bervariasi sekitar 20 – 60 cm; dan Wayang Kaper yang merupakan jenis wayang dengan ukuran terkecil.

2. Berdasarkan status dalam cerita

Status atau kedudukan tokoh wayang dikelompokkan menjadi beberapa kategori, seperti dewa, raja, sentana, patih, pendhita, satriya, prajurit, dan punakawan. Perbedaan dari status ini akan ditampilkan berdasarkan tatahan dan pewarnaan mulai dari motif kain, perhiasan, dan warna yang diberikan.

3. Berdasarkan penutup kepala

Dibedakan menjadi 5 kategori lagi, yakni Wayang Mekuthan (mahkota) yang biasanya dipakai oleh karakter dengan status raja dan ratu/ permaisuri; Wayang Topongan yang biasanya mengenakan busana *topong* dan dipakaikan pada karakter dengan status prabu dan adipati; Wayang Kethon dengan busana *kethu*; Wayang Gelung dengan busana *gelung sapit urang*; dan Wayang Pogogan yaitu penutup kepala *pogong*.

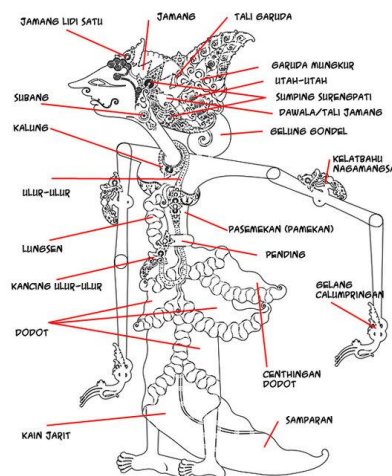
4. Berdasarkan posisi kaki

Posisi kaki dalam jenis wayang dibedakan menjadi dua, yaitu posisi kaki melebar pada jenis Wayang Jangkahan dan posisi kaki rapat dan tertutup oleh kain pada jenis Wayang Bokongan.

2.7.2 Lakon

Lakon atau cerita dalam pewayangan berisikan konflik-konflik yang dijadikan satu yang membuat satu kesatuan cerita yang menarik. Biasanya lakon diambil dari naskah atau terjemahan sebuah kitab, dengan mengikuti pakem atau pedoman yang sudah ditentukan. Tentu saja pakem atau pedoman sebuah lakon bisa tidak diikuti bahkan digubah mengikuti keperluan dan sudut pandang mana yang akan dibawakan oleh dalang yang melakukan pertunjukan, lakon yang telah digubah ini biasanya disebut dengan lakon carangan (Aizid, 2012). Menurut Sukistono (Komunikasi Personal, 2022), lakon ditentukan dengan pertama-tama menentukan tema apa yang akan dibahas, dilanjutkan ingin mengambil tokoh mana yang akan dijadikan pemeran utama dan sesuai dengan tema yang dibawakan, kemudian menentukan peristiwa apa yang akan terjadi dalam lakon tersebut, dan diakhiri dengan menentukan siapa saja yang akan berpartisipasi dalam peristiwa tersebut. Dalam lakon carangan atau lakon gubahan, sudut pandang dari suatu tokoh dimainkan sehingga dalang nantinya akan menentukan ke arah mana cerita tersebut akan dibawakan, apakah pemeran utamanya akan menunjukkan sisi gelap atau sisi heroik dari cerita tersebut.

2.8 Karakteristik dari Wayang



Gambar 2. 16 Atribut Karakter Wayang

Sumber: <https://blog.hadisukirno.co.id/atribut-wayang/>, (2011)

Karakteristik wayang kulit dibentuk berdasarkan Tatah Sungging, Tatah berarti mengukir atau memahat dan Sungging berarti memberikan hiasan termasuk warna dan detailnya (Samsugi & Sagio, 1991). Motif Tatahan dalam Wayang memiliki banyak macamnya, seperti motif Bubukan, Langgatan, Miring, Ceplik, Mas-Mas, Inten-Inten, Srunen, Kembang Ratu, Rambut, dan masih banyak lagi. Selain motif-motif tadi, terdapat juga kombinasi motif yang menggabungkan 2 jenis motif tatahan, seperti Langgat Bubuk yang menggabungkan motif Langgatan dan Bubukan menjadi sebuah motif baru yang seimbang. Sunggingan dibuat untuk memberikan hiasan pada wayang terutama pada busana, muka, badan, rambut, dan bagian detail lainnya yang diperlukan. Sunggingan terdiri dari pewarnaan yang biasanya berupa warna-warna gradasi, selain itu juga ada bermacam-macam motif untuk detail per bagian tubuh, anggota tubuh yang diberikan detail antara lain: arah kepala, mata, mulut, lengan, bahu, tangan, dada, telinga, rambut, dan lain-lain. Masing-masing anggota tubuh memiliki motif dan detail masing-masing, serta atribut yang dikenakan memiliki sebutan dan khusus diberikan pada karakter tersebut seperti kalung, mahkota, kelat bahu, dan masih banyak lagi.

2.9 Kisah Mahabharata di Pewayangan

Kisah *Mahabharata* merupakan salah satu kisah yang dianggap suci oleh pemeluk agama hindu terutama di India, sehingga kisah ini tertulis dalam sebuah kitab berbahasa Sansekerta yang dinamakan kitab *Mahabharata*. Kisah *Mahabharata* terdiri dari 18 kitab yang disebut Astadasaparwa berisikan awal mula kisah hingga akhir perjalanan kisah *Mahabharata* yang terdiri dari Adiparwa, Sabhaparwa, Wanaparwa, Wirataparwa, Udyogaparwa, Bhismaparwa, Dronaparwa, Karnaparwa, Salyaparwa, Saupitikaparwa, Striparwa, Shantiparwa, Anusasanaparwa, Aswamedhikaparwa, Asramawasikaparwa, Mosalaparwa, Mahaprastanikaparwa, dan Swargarohanaparwa.

Kisah *Mahabharata* sendiri merupakan salah satu kisah terpanjang yang pernah dituliskan. Jika disingkat, menceritakan perselisihan antara pihak Pandawa

dan Korawa. Pandawa merupakan 5 putra keturunan Pandu, yaitu Yudistira sebagai anak pertama, diikuti oleh Bima, Arjuna, dan anak kembar Nakula & Sadewa. Pandawa 5 digambarkan sebagai tokoh dengan watak yang baik. Berbeda dari Pandawa, Korawa digambarkan sebagai tokoh-tokoh dengan watak yang buruk dan penuh rasa dengki terhadap Pandawa. Korawa berjumlah total 100 bersaudara keturunan Drestarastra. Kitab berisikan kisah yang dimulai dari sebelum para Pandawa dan Korawa lahir, hingga nanti puncaknya berada di perang Bharatayudha yang mengisahkan peperangan Pandawa dan Kurawa di padang Kurukshetra selama 18 hari.

Dalam pewayangan, Kisah *Mahabharata* sendiri merupakan salinan dari kitab aslinya yang berbahasa Sansekerta yang digubah menjadi bahasa Kawi atau jawa kuno ke dalam sebuah prosa maupun kakawin atau puisi jawa kuno. Selain dalam bentuk tulisan, ada pula bentuk relief atau ukiran pada candi-candi. Kisah terjemahan dalam bentuk prosa, seperti kitab *Adiparwa*, *Wirataparwa*, *Bhismaparwa*, dan beberapa lainnya pada masa pemerintahan Raja Vharmawangsa Teguh dari Kediri. Selain prosa, bentuk karya kakawin yang terkenal antara lain: kakawin *Arjunawiwaha* yang membahas perkawinan Arjuna karya gubahan Mpu Kanwa, kakawin *Bharatayudha* karya gubahan Mpu Sedah dan Mpu Panuluh, dan masih banyak lagi kakawin yang dituliskan.

Berbeda dari kisah *Mahabharata* dari versi India, kisah *Mahabharata* dalam wayang hanya dinikmati dan diketahui oleh beberapa kelompok orang tertentu. Masyarakat menganggap kisah dalam wayang dan versi india berisikan alur kisah yang sama persis. Akan tetapi nyatanya dalam pewayangan kisah *Mahabharata* terdapat banyak perbedaan, mulai dari alur cerita, filosofi, penamaan tokoh, hingga penambahan-penambahan dari unsur ajaran agama Islam yang masuk. Contoh beberapa perbedaan yang ada, seperti adanya para Punakawan di pewayangan Indonesia sebagai tokoh pemberi nasihat pengganti Krishna; status Dropadi sebagai istri Yudistira alih-alih menjadi istri dari 5 Pandawa; deskripsi karakteristik dan kemampuan dari anak-anak keturunan Pandawa pada dua terjemahan yang berbeda; watak dari beberapa tokoh yang digambarkan

berlawanan; perbedaan pada penjelasan latar belakang dan kematian beberapa tokoh; dan masih banyak lagi. Perbedaan dalam cara penyampaiannya, Kisah *Mahabharata* dalam pewayangan disisipkan ajaran-ajaran dalam bentuk komedi yang disebut segmen Gara-gara yang dibawakan oleh para tokoh Punakawan. Punakawan sendiri merupakan karakter yang bertugas untuk menyampaikan nilai-nilai moral, menghibur dengan candaan juga kritik dan sarkasme.

2.10 18 kitab *Mahabharata*

Kisah *Mahabharata* terdiri dari 18 kitab yang disebut *Astadasaparwa* berisikan awal mula kisah hingga akhir perjalanan kisah *Mahabharata* yang terdiri dari: *Adiparwa*, yakni kitab yang berisikan kisah awal mula. Dimulai dari kisah leluhur sebelum Pandawa dan Kurawa lahir, hingga kisah pertumbuhan Pandawa dan Kurawa dari kecil hingga remaja, dan diakhiri dengan dimenangkannya sayembara untuk memperistri Dewi Dropadi; *Sabhaparwa*, disebut sebagai buku persidangan antara kedua belah pihak, yaitu Pandawa dan Kurawa melalui sebuah permainan dadu. Disinilah akan terjadi sebuah titik dimana para Pandawa akan diasingkan atas kekalahannya. Pengasingan berlangsung selama 12 tahun lamanya.

Wanaparwa, berisikan kisah perjalanan Pandawa selama 12 tahun pengasingan di dalam hutan. Pada kitab ini juga asal kisah terkenal *Arjunawiwaha* yang menceritakan perjalanan Arjuna selama pengasingan hingga mendapatkan senjata saktinya; *Wirataparwa*, berisikan kisah sesudah 12 tahun pengasingan, yaitu 1 tahun masa penyamaran di dalam kerajaan Wirata dari total 13 tahun pengasingan; *Udyogaparwa*, dimulai dari percobaan perdamaian oleh Kresna yang ternyata gagal, kitab ini berisikan persiapan kedua belah pihak sebelum memulai perang Bharatayudha di Kurukshetra selama 18 hari. Masing-masing pihak berusaha mencari sekutu dari semua daerah; *Bhismaparwa*, menceritakan kisah perang Bharatayudha di Kurukshetra selama 18 hari, terutama difokuskan pada kisah kepemimpinan Resi Bhishma bersama pihak Pandawa selama 10 hari perang sebelum akhirnya gugur dalam pertempuran.

Dronaparwa, menceritakan kisah kepemimpinan Bagawan Drona selama perang bersama pihak Kurawa dan kematian beberapa tokoh termasuk Bagawan Drona itu sendiri, Abimanyu, dan Gatotkaca; *Karnaparwa*, menceritakan kisah diangkatnya Karna menjadi seorang panglima dari pihak Kurawa hingga akhirnya gugur ditangan Arjuna pada hari ke-17. Dan gugurnya Dursasana karena Bhima; *Salyaparwa*, berawal dari pengangkatan Salya dari kusir kereta kuda Karna kemudian menggantikan Karna menjadi panglima perang Kurawa di hari ke-18 dan gugur di hari yang sama karena ditinggalkan oleh saudara-saudaranya. Karena kematian Salya ini, Kurawa terutama Duryodhana menerima ejekan dan terpancing amarahnya. Pada akhirnya Duryodhana gugur akibat serangan dari Bhima dan posisinya digantikan oleh Aswatama; *Sauptikaparwa*, bersambung dari Aswatama menggantikan Duryodhana sebagai panglima, Aswatama menyerang pihak Pandawa secara diam-diam di malam hari, berakhir dengan pertobatan Aswatama menjadi pertapa setelah berkelahi dengan Pandawa dan ditengahi oleh Resi Byasa dan Kresna.

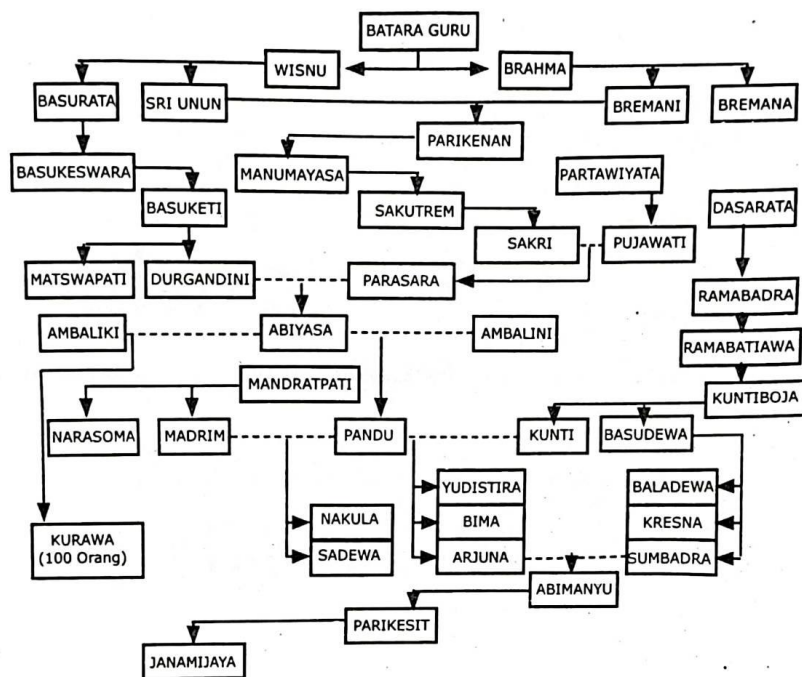
Striparwa, kitab ini berisikan tangisan dan ratapan dari kaum-kaum wanita yang telah kehilangan suami di medan perang; *Shantiparwa*, disebut sebagai kitab kedamaian jiwa, memfokuskan pada tokoh Yudistira mencari ketenangan batin setelah peperangan terutama setelah membunuh saudara-saudaranya. Dan nasehat kepada Yudistira mengenai kewajiban seorang raja; *Anusasanaparwa*, berisikan ajaran dharma, upacara, dan kewajiban seorang raja dari Bhishma kepada Yudistira, serta berpulangnya Bhishma dengan tenang; *Aswamedhikaparwa*, mengisahkan pengangkatan Yudistira sebagai raja dan keajaiban kembali hidupnya Parikesit; *Asramawasikaparwa*, disebut kitab pertapaan, berawal dari niat untuk bertapa oleh raja Drestarasta, Gandhari, dan dewi Kunti, akan tetapi mereka tewas oleh api suci dalam sebuah kebakaran hutan; *Mosalaparwa*, berisi kisah pemusnahan bangsa Wresni, Yadawa, dan beberapa kaum lagi yang berada di bawah pemerintahan Kresna; *Mahaprastanikaparwa*, menceritakan perjalanan suci para Pandawa dan Dropadi menuju puncak Himalaya meninggalkan kerajaan di bawah pemerintahan Parikesit; *Swargarohanaparwa*, akhir dari kisah *Mahabharata* ditutup dengan sampainya Yudistira di puncak Himalaya seorang

diri ditemani oleh seekor anjing. Di sini Yudistira diberikan ujian terakhir sebelum memasuki surga.

2.11 Karakter Wayang dalam kisah *Mahabharata*

Berdasarkan kelompoknya, karakter dalam kisah *Mahabharata* dibedakan menjadi 3 bagian, yaitu tokoh sebelum Pandawa dan Korawa, tokoh Pandawa dan Korawa, serta yang terakhir tokoh Punakawan. Silsilah keluarga Pandawa dan Korawa wayang kisah *Mahabharata* diambil dari versi Pustaka Raja Purwa. Berikut merupakan gambar silsilah keluarga Pandawa dan Korawa versi pustaka Raja Purwa.

b. Silsilah Keluarga Pandawa dan Kurawa Versi Pustaka Raja Purwa



Gambar 2. 17 Silsilah Keluarga Pandawa dan Korawa Versi Pustaka Raja Purwa

Sumber: Aizid, (20,12)

NUSANTARA

A. Tokoh sebelum Pandawa dan Korawa

Berdasarkan silsilah kisah *Mahabharata* diambil dari versi Pustaka Raja Purwa, tokoh-tokoh sebelum Pandawa dan Korawa dimulai dari Batara guru hingga para orang tua dan keluarga Pandawa dan Korawa itu sendiri. Dari silsilah ini juga akan memunculkan tokoh-tokoh lain ikut berperan dalam membentuk ceritanya.

B. Tokoh Pandawa dan Korawa

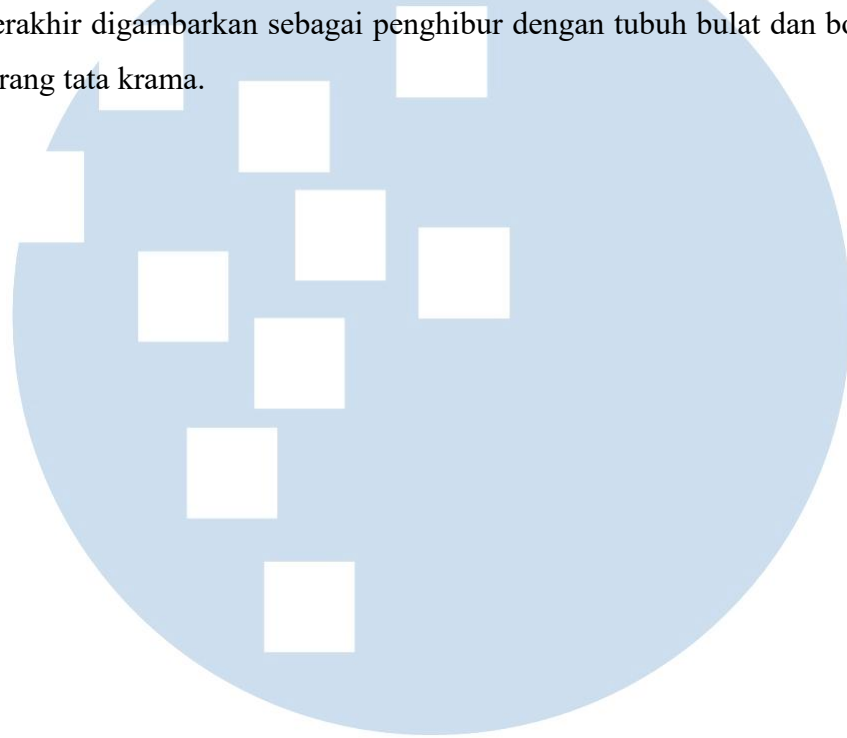
Pandawa terdiri atas 5 Pandawa merupakan 5 putra keturunan Pandu, yaitu Yudistira sebagai anak pertama, diikuti oleh Bima, Arjuna, dan anak kembar Nakula & Sadewa. Pandawa 5 digambarkan sebagai tokoh dengan watak yang baik. Pandu sendiri memiliki 2 istri, yakni Dewi Kunti yang melahirkan Yudistira, Bima, dan Arjuna; sedangkan dari perkawinan dengan Dewi Madrim dilahirkanlah kembar 2 Nakula dan Sadewa. Dari pihak Pandawa juga terlahirlah anak cucu yang juga memiliki peran penting seperti, Abimanyu, Gatotkaca, Antareja, dan banyak lagi.

Dari Pihak Korawa/ Kurawa, dari pernikahan Drestarastra dengan Dewi Gendari melahirkan 100 orang anak laki-laki dan 1 anak perempuan. Tokoh Korawa yang paling sering muncul adalah Duryudana sebagai anak tertua, Dursasana, dan Dewi Dursilawati. Berbeda dari Pandawa, Kurawa digambarkan sebagai tokoh-tokoh dengan watak yang buruk dan penuh rasa dengki terhadap Pandawa. Selain tokoh utama Pandawa dan Kurawa, ada juga tokoh-tokoh pembantu sebagai sahabat dari masing-masing pihak, bahkan juga tokoh-tokoh sampingan yang terdapat dalam cerita tertentu.

C. Tokoh Punakawan

Punakawan merupakan tokoh asli yang diciptakan dalam pewayangan. Punakawan terdiri atas tokoh Semar, dan anak-anaknya Gareng, Petruk, dan Bagong. Semar merupakan tokoh Punakawan yang paling tua dan biasanya bertugas memberikan nasihat, digambarkan sebagai tokoh berbadan bulat dengan raut muka yang sayup diantara suka dan duka. Gareng merupakan sosok dengan

fisik yang kurang dibagian kakinya yang pincang, Gareng digambarkan bertubuh pendek dengan rambut dikuncir dan mata juling. Petruk digambarkan sebagai Punakawan yang tinggi, memiliki tangan dan hidung panjang. Bagong sebagai anak terakhir digambarkan sebagai penghibur dengan tubuh bulat dan botak, lugu dan kurang tata krama.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA