

## **BAB III KONSEP DESAIN**

### **3.1. Perumusan Konsep**

Menurut pendapat Jauss yang dikutip oleh Saputra (2015:10-11) yaitu suatu karya sastra akan mengalami perkembangan apabila semakin banyak karya yang muncul dan diapresiasi. Semakin banyak tanggapan pembaca yang beraneka ragam terhadap suatu karya dengan judul yang sama maka akan memperkaya makna karya sastra yang digali. Karya sastra selalu memberikan wajah berbeda-beda kepada satu pembaca dengan pembaca yang lain, dari satu generasi ke generasi berikutnya dan karya sastra membentuk sebuah kombinasi resepsi yang berbeda.

Untuk menyampaikan cerita kepada target audience yang merupakan remaja awal usia 11 -15 tahun maka cerita Bambang Wisanggeni dirancang dengan menyesuaikan usia sehingga dapat diterima pemahaman cerita dan bahasa visualnya. Untuk itu dibutuhkan strategi desain di antaranya adalah:

#### **3.1.1. Konsep Verbal**

Cerita dibatasi karena terlalu panjang untuk durasi pengerjaan tugas akhir ini, pembatasan cerita juga bertujuan untuk lebih fokus ke inti cerita sehingga pembaca memahami kisah secara sederhana. Menggunakan bahasa Indonesia yang digunakan masyarakat sekitar secara umum di Daerah Istimewa Yogyakarta.

#### **3.1.2. Konsep Visual**

Menggunakan pengembangan transformasi inovasi kostum karakter agar terlihat modern dengan cover dan isi berwarna serta menggunakan ornamen khas dalam pewayangan dan menggunakan effect – effect texture untuk mempertegas suatu kondisi peristiwa.

#### **3.1.3. Strategi Media**

Merupakan komik yang disajikan dalam bentuk buku yang diterbitkan di Yogyakarta.

Ukuran : (A5) 14,8 cm x 21 cm

Jumlah isi : Kurang Dari 120 Lembar

Material : Kertas HVS 80 gr

Finishing : Konsep bermula dari sketsa pensil yang diedit dalam proses digital drawing.

#### **3.1.4 Alat Pendukung Perancangan**

**1. Peralatan,** Menggunakan teknik sketsa pensil di kertas HVS A4 bekas kemudian difoto dengan HP tipe Infinix Hot 4 pro x556 lalu diedit menggunakan Laptop ASUS S451LB Windows 8.1 serta menggunakan alat tambahan mouse dan mouse pan 210 x 146 x 8.7 mm (WACOM CTL-472/K0C).

**2. Software Pendukung,** Menggunakan Krita 4.2.2 yaitu perangkat lunak yang bebas digunakan siapa saja untuk keperluan menggambar, melukis, dan membuat animasi serta Adobe InDesign CC 2015 yang digunakan untuk melayout buku komik. Dalam pembuatan desain judul menggunakan software tambahan Adobe Illustrator CC 2015.

### **3.2 Hasil Analisa Dan Konsep Sketsa Karakter**

Dalam perancangan komik, dibutuhkan sebuah konsep untuk memulai perancangan. Dari Serat Pedhalangan Lampahan Wisanggeni Lahir karya Ki Purwadi, 1991 dan hasil observasi lainnya, jumlah karakter dibatasi karena waktu pengerjaan sangat terbatas, berikut penjelasan singkat kepribadian beberapa karakter yang digunakan untuk perancangan komik Wisanggeni Lahir:

#### **3.2.1. Wisanggeni**

##### **1. Data Wisanggeni**

Dari analisa cerita serat pedhalangan, novel dan wayang kulit, Bambang Wisanggeni memiliki kepribadian khusus diantaranya sebagai berikut:

1. Wisanggeni bertubuh remaja yang didapatkan dalam waktu singkat yaitu beberapa bulan atau beberapa hari sehingga usia remajanya adalah kurang dari satu tahun.
2. Memiliki tinggi badan anak remaja dengan postur tubuh seperti Arjuna.

3. Menggunakan kekuatan pengendalian api yang diwariskan oleh kakeknya yaitu Batara Brahma.
4. Memiliki emosi kemarahan yang besar namun jujur dan baik hati
5. Tidak paham bahasa sopan santun karena ia berusia remaja dengan cepat.
6. Berpakaian dominan warna merah dengan seadanya cenderung tidak menggunakan baju dan menggunakan celana pendek
7. Tujuannya adalah menemukan kedua orangtua dan menghukum Batara Guru, Batari Durga, dan Batara Dewasrani yang ingin memisahkan kedua orang tuanya dan ingin membunuhnya sebelum dia dilahirkan.
8. Berwajah tampan seperti Arjuna dan merupakan reinkarnasi Sang Hyang Wenang (leluhur para wayang, anak dari Sang Hyang Tunggal).
9. Tingkat kekuatan melebihi para Pandawa dan hanya seimbang dengan kekuatan Antasena putra Bima.
10. Dalam Novel *Wisanggeni Sang Penakluk Pandawa Lima* Karya Ari Ghorir Atiq tahun 2017, Batara Antaboga adalah yang melatih Bambang Wisanggeni di dasar Samudra namun di dalam cerita “Serat Pedhalangan Lampahan Wisangeni Lahir karya Ki Purwadi,1991”, Wisanggeni di beri nama oleh Semar karena ia menemukan anak itu bangkit dari kawah Candradimuka.
11. Atiq (2017: 303-305) Kematianya adalah moksa (lenyap bersama jasadnya) saat terjadi perang atau setelah perang Baratayuda (Pandawa melawan Kurawa).

Kelahiran Bambang Wisanggeni merupakan awal konflik dari cerita dan diakhir cerita Bambang Wisanggeni menghukum Batara Guru hingga ia menyesali perbuatannya.

Menurut Sunarto (2004: 406) Wisanggeni merupakan manusia setengah dewa, ia tidak bisa berbahasa halus dengan siapa saja walaupun dengan Dewa. Saat dewasa ia mempunyai istri



Gambar III.1. Wisanggeni  
(Sumber: Cover Buku Purwadi,1991)

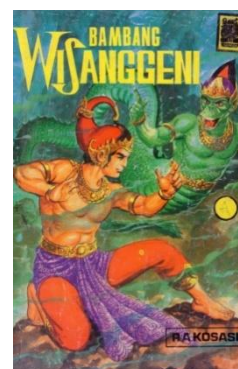
bernama Mustikawati di kerajaan Sonyapura. Wisanggeni Pernah menolong para pandawa dari kesusahan dengan mencari enam pusaka yang hilang dengan kesaktian dari **Sang Hyang Wenang** ia dapat menemukan semua pusaka itu.

Dari Novel Wisanggeni Sang Penakluk Pandawa Lima karya Atiq (2017: 249) Wisanggeni mendewasa dan tinggal bersama ibunya di Istana Trajulayaran yang dibangun oleh Batara Brahma. Dari Karya Atiq (2017:250-260) Wisanggeni menikah dengan Dewi Mustikawati di Negeri Tasikmadu wilayah Atasangin.

Pada wayang kulit gaya Yogyakarta, Bambang Wisanggeni memiliki mata Liyepan, jenis mata Liyepan wujud manik (bagian tengah mata) menyerupai bentuk sebuah gabah atau biji padi yang belum di kupas. Liyepan menggambarkan kondisi mata dalam keadaan sedang tidur (liyep-liyep). Jenis mata digunakan untuk tokoh wayang bertubuh kecil dan langsing. Wisanggeni Memiliki hidung Walimiring (hidung lancip), jenis hidung wayang ini wujudnya menyerupai bentuk pangot/pisau kecil, umumnya untuk wayang bermata liyepan dan juga digunakan untuk hidung putren (wayang wanita). Termasuk ke dalam tokoh simpang kanan yaitu berwatak baik dengan golongan wayang bambang (bambangan). Sunarto (2004: 43) Menggunakan wajah bewarna merah merupakan simbol nafsu manusia dari anasir / sifat api yaitu keras, kurang sabar, mudah emosi (panas – baran), pemberani, agkara.

## 2. Desain Karakter Wisanggeni

Konsep desain Wisanggeni berawal dari bentuk dewasa karena penulis berusaha mengimajinasikan masa depan karakter bagaimana bentuk karakter bila kisah dilanjutkan di kemudian hari, kemudian untuk desain karakter Wisanggeni remaja yang sesuai dengan teori desain karakter dengan menyederhanakan bentuk rambut yang



Gambar III.2. Contoh Karakter Wisanggeni (Sumber: Cover Komik. Kosasih, R.A. 1978.)

menyerupai versi wayang kulit rambut gelung. Kelat bahu yang digunakan pada tangan kiri menyerupai trisula yang merupakan tanda masih ada garis keturunan dengan Batara Guru. Dengan kalung berciri khas karakter hindu. Motif pada gelang tangan dan kaki mengikuti motif yang digunakan untuk karakter Batara Brahma yang merupakan kakek Wisanggeni.



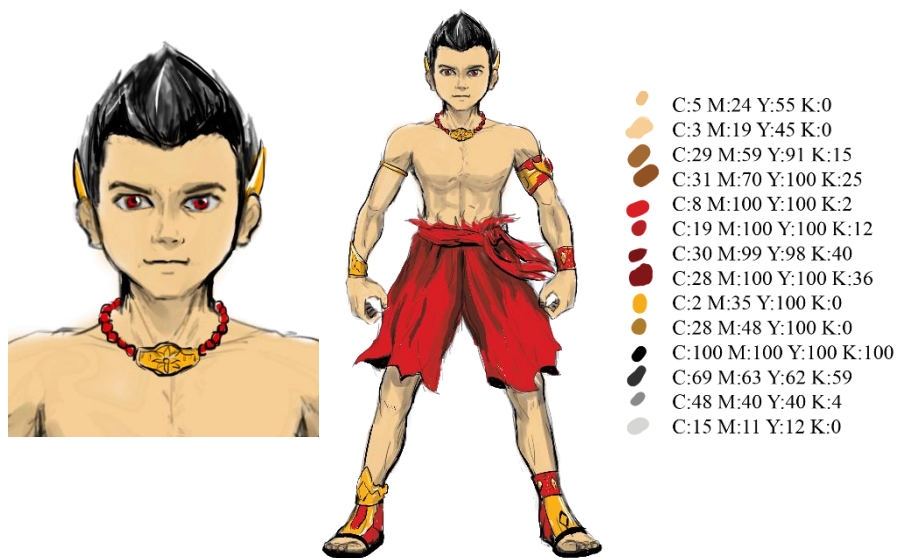
Sketsa Pensil

Gambar III.3. Sketsa Wisanggeni  
(Sumber: Dokumen Penulis.)



Alternatif Desain  
Wisanggeni Dewasa

Wisanggeni Remaja  
Tanpa Aksesoris



Gambar III.4. Final Desain Wisanggeni  
(Sumber: Dokumen Penulis)

### 3. Desain Sang Hyang Wenang

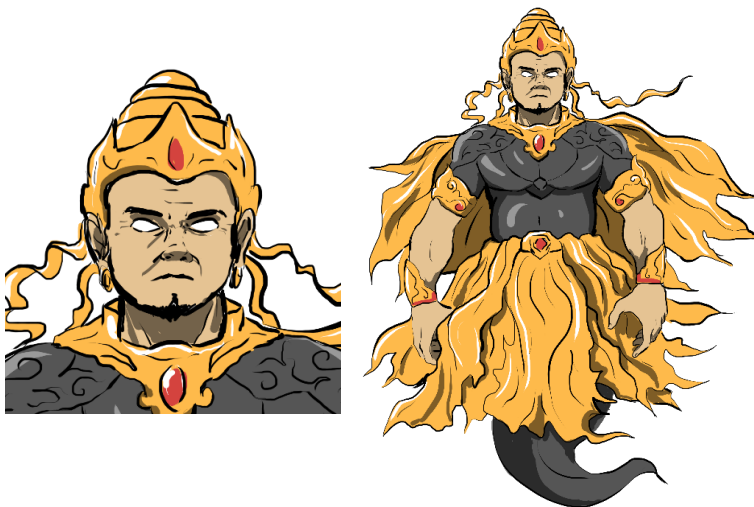
Konsep desain Sang Hyang Wenang berbentuk roh dengan ciri melayang tanpa kaki dan mata putih, karakter lebih mengutamakan warna utama yaitu hitam dan emas yang terinspirasi dari wayang kulitnya. Dengan mengembangkan desain seperti bentuk kerah baju agar terlihat modern.



Gambar III.5. Wayang Kulit Sang Hyang Wenang (Sumber: Heri, 2012)



Gambar III.7. Sketsa Sang Hyang Wenang (Sumber: Dokumen Penulis.)



●	C:11	M:89	Y:80	K:2
●	C:40	M:56	Y:98	K:28
●	C:48	M:52	Y:71	K:26
●	C:72	M:65	Y:65	K:72
●	C:75	M:68	Y:67	K:90
●	C:0	M:30	Y:80	K:0
●	C:10	M:23	Y:46	K:0
●	C:64	M:56	Y:55	K:31
●	C:42	M:35	Y:35	K:1

Gambar III.6. Final Desain Sang Hyang Wenang (Sumber: Dokumen Penulis)

#### 3.2.2. Arjuna

##### 1. Data Arjuna

Menurut Sunarto (2004:151-152) Raden Arjuna adalah putra prabu Pandu Dewanata raja Astina dengan Dewi Kunti putri Prabu Basukunti di negara Mandura. Tokoh ini Sangat terkenal dalam masyarakat bahkan menjadi bentuk simbolis. Arjuna memiliki banyak istri beberapa di antaranya yaitu:

- Dewi Wara Sembadra putri Mandura, memiliki putra Abimanyu.
- Dewi Larasati berputra Sumitra.
- Dewi Wara Srikandi, tidak memiliki putra.
- Dewi Ulupi putri Bagawan Jayawilapa dari Yasarata berputra Irawan.
- Dewi Jimambang putri Bagawan Wilwuk berputra Kumaladewa dan Kumalasekti.
- Dewi Dresanala putri Batara Brahma/Brama, berputra Wisanggeni.
- Dewi Wilutma seorang bidadari berputra Wilugangga,
- Endang Manuhara putri Manikara di Andongsekar berputra Endang Pregiwa dan Pregiwati.



*Gambar III.8. Wayang Kulit Arjuna (wanda Jenggleng) (Sumber: Heri, 2012)*

Arjuna memiliki nama lain yaitu Janaka, Dananjaya, Kumbalyali, Pandusiwi, Indratanaya, dan lainnya, Arjuna dapat menghadapi berbagai godaan-godaan baik oleh para bidadari maupun para dewa. Arjuna memiliki pusaka sakti diantaranya: keris kyai Kalanadah, panah Pasopati, Ardadedali, panah Sengkali, Panah Cundhamanik, Panah Bramastra, Sarotama, Pulanggeni, Dewadata (berwujud trompet) dan sebagainya. Arjuna memiliki busana kebesaran antara lain: Kampuh limarsawo, ikat pinggang limarketangi, kalung candrakanta dan cincin mustikaning ampal dan sebagainya. Pada Wayang Kulit gaya Yogyakarta Arjuna Bermata liyepan, jenis mata digunakan untuk tokoh wayang bertubuh kecil dan langsing. Arjuna memiliki hidung Walimiring (hidung lancip), umumnya bermata liyepan dan juga digunakan untuk hidung putren (wayang wanita), Dalam bentuk wayang tertentu digambarkan bermuka hitam.

## **2. Desain Arjuna**

Konsep desain Arjuna dengan menggunakan salah satu pakaiannya yang digunakan untuk berpetualang karena Arjuna memiliki banyak pusaka dan pakaian khusus maka penulis merancang pakaian sedemikian rupa agar Arjuna terlihat

sebagai seorang petualang dengan dapat menyembunyikan benda-benda pusaka di dalam pakaiannya.



Gambar III.11. Refrensi Gambar Wayang Pemanah: Rama (Sumber: Macarious.2012)

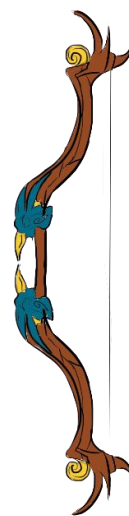


Sketsa Pensil



Alternatif Warna

Gambar III.9. Sketsa Arjuna (Sumber: Dokumen Penulis)



●	C:75	M:68	Y:67	K:90
●	C:0	M:33	Y:98	K:0
●	C:0	M:15	Y:53	K:0
●	C:8	M:29	Y:48	K:0
●	C:34	M:47	Y:65	K:9
●	C:82	M:32	Y:39	K:4
●	C:91	M:48	Y:33	K:9
●	C:53	M:15	Y:25	K:0
●	C:25	M:73	Y:100	K:15
●	C:35	M:76	Y:99	K:39
●	C:73	M:28	Y:83	K:12
●	C:60	M:3	Y:73	K:0

Gambar III.10. Final Desain Arjuna (Sumber: Dokumen Penulis)

### 3.2.3. Dewi Dresanala

#### 1. Data Dewi Dresanala

Menurut Sunarto (2004: 210) Dewi Dresanala adalah putri Batara Brahma (Brahma), ia merupakan istri Arjuna satria Pandawa. Pertemuan Arjuna dengan



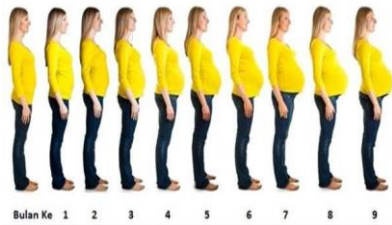
Dewi Dresanala ketika Arjuna berhasil memadamkan pemberontakan Prabu Niwatakawaca raja raksasa dari negara Manik Imantaka. Dewa Dresanala termasuk tokoh wayang bermata liyepan, yaitu jenis mata digunakan untuk tokoh wayang bertubuh kecil dan langsing, memiliki hidung lancip dan berwajah putih



Gambar III.12. Wayang Kulit Dewi Dresanala Solo (Sumber: Heri, 2012)

## 2. Desain Dewi Dresanala

Konsep desain Dewi Dresanala menggunakan pakaian yang disederhanakan dari wayang kulitnya agar mempermudah dalam perancangan, dengan tubuh langsing dan pipi tembem membuatnya terlihat cantik dan menawan sebagai ibu Wisanggeni.



Gambar III.14. Refrensi Gambar Ibu Hamil (Sumber: Apotekeranda, 2017)



Gambar III.13. Sketsa Dewi Dresanala (Sumber: Dokumen Penulis)



● C:0	M:17	Y:43	K:0
● C:31	M:38	Y:64	K:3
● C:6	M:0	Y:59	K:0
● C:1	M:15	Y:99	K:0
● C:31	M:37	Y:100	K:5
● C:18	M:99	Y:100	K:10
● C:29	M:99	Y:100	K:36
● C:20	M:68	Y:100	K:7
● C:33	M:73	Y:100	K:31
● C:75	M:68	Y:67	K:90
● C:0	M:52	Y:42	K:0
● C:25	M:66	Y:62	K:8

Final Desain Dewi Dresanala Saat Hamil dan Setelah Melahirkan

Gambar III.15. Final Desain Dewi Dresanala (Sumber: Dokumen Penulis)

### 3.2.4. Sri Kresna

#### 1. Data Sri Kresna

Menurut Sunarto (2004: 128-129) Batara Kresna /Sri Kresna adalah tokoh wayang kulit purwa yang sangat populer, ia adalah raja di Dwarawati. Batara Kresna putra dari Prabu Basudewa raja di Mandura dengan permaisurinya bernama Dewi Ugraini.

Batara Kresna bermata liyepan, yaitu untuk tokoh wayang bertubuh kecil dan langsing, memiliki hidung wilimiring/lancip, biasanya muka dan badan berwarna hitam dan mengenakan mahkota sebagai simbol kekuasaannya.

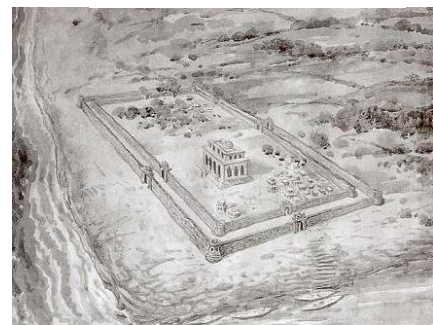
Batara Kresna merupakan simbol kebijaksanaan dalam wayang kulit, sehingga dalam tampilannya selalu menjadi penengah dalam menyelesaikan masalah berkaitan dengan urusan pribadi maupun berkaitan dengan masalah kenegaraan.

Batara Kresna merupakan mitra para Pandawa dan selalu akan memberikan nasihat kepada para ksatria Pandawa dalam menjalankan dharma/kewajiban sebagai satria. Kesaktian Batara Kresna saat marah bisa berubah menjadi (Brahala) raksasa sebesar gunung. Batara Kresna mempunyai beberapa pusaka sakti seperti Wijayakusuma, Cangkok Wijayamulya, Senjata Cakra, dan sebagainya.

**Dwarawati/Dwaraka kediaman Prabu Kresna**, Lokasi Nyata Berada di India yang



Gambar III.16. Wayang Kulit Sri Kresna Solo (Bentuk Raja) (Sumber: Heri, 2009)



Gambar III.17. Dwaraka Artist's view of ancient fortified Dwaraka in Kusasthali (image source: ***The Lost City of Dwaraka - By S.R. Rao***).

(Sumber: Hinduwisdom, 2006)



Gambar III.18. Candi Rukmani Devi (Sumber: Google map: Dwaraka, Gujarat, India. Di foto oleh user K.L Prajapati. 2019

di akses pada 03.03.2020, 06.22 WIB.)

sekarang bernama Dwarka bila di pencarian google map: Kerajaan Dwaraka, Gujarat, India.

## 2. Desain Sri Kresna

Konsep desain Sri Kresna mengembangkan desain kutang yang dikenakan agar terlihat modern namun tetap mempertahankan karakteristik aksesoris wayang dengan sedikit tambahan corak biru yang terinspirasi dari kulit karakter Sri Kresna pada kisah Mahabharata yang berwarna biru.



Gambar III.19. Sketsa Sri Kresna  
(Sumber: Dokumen Penulis.)



- C:12 M:36 Y:53 K:0
- C:8 M:24 Y:33 K:0
- C:35 M:51 Y:67 K:13
- C:61 M:62 Y:3 K:0
- C:77 M:77 Y:27 K:11
- C:0 M:32 Y:85 K:0
- C:19 M:100 Y:100 K:11
- C:0 M:32 Y:85 K:0
- C:21 M:46 Y:100 K:3
- C:27 M:49 Y:99 K:8
- C:60 M:52 Y:51 K:21
- C:75 M:68 Y:67 K:90
- C:32 M:62 Y:86 K:20

Gambar III.20. Final Desain Sri Kresna  
Sumber: Dokumen Penulis.

### 3.2.5. Gatotkaca

#### 1. Data Gatotkaca

Menurut Sunarto (2004: 104-105) Gatotkaca adalah putra Arya Werkudara / Bima salah satu pandawa, ibu Gatotkaca yaitu Dewi Arimbi putri raja Pringgadani. Gatotkaca pemberani, tangguh, cerdas, waspada, gesit, terampil, bertanggung jawab, dapat terbang tanpa sayap, hal ini dapat dipahami karena Gatotkaca merupakan keturunan raksasa yang dapat terbang. Gatotkaca memiliki kesaktian bertubuh seperti besi karena tidak mempan tembus oleh senjata kecuali senjata Kunta Wijayandanu (Pusaka Adipati Karna) karena sarung pusaka itu menyatu

dengan Gatokaca saat bayi, tali pusarnya dipotong dengan sarung pusaka Kunta Wijayandanu.

Kepribadian Gatokaca pendiam, berwibawa, Gatokaca bermata thelengan, pada umumnya diterapkan pada jenis tokoh gagahan yang bertubuh perkasa, berhidung bentulan yang umumnya untuk wayang golongan gagahan. Berkumis, berjenggot dan bercambang lebat.



*Gambar III.21. Wayang Kulit Gatokaca Surakarta (Sumber: Heri, 2009)*

Saat masih bayi gatokaca digodok / dimasak oleh Dewa dalam kawah Candradimuka yang dicampur dengan berbagai senjata sakti, sehingga menjadi kebal bertujuan untuk mengalahkan Ditya Sekipu utusan prabu Pracona yang memberontak di Suralaya (Tempat tinggal para Dewa) dengan kata lain Gatokaca digunakan sebagai senjata perang para Dewa.

Menurut Hardjowirogo, 1989: 183 dari Mashuri (2013: 20) Gatokaca merupakan kekasih dewa yang bertahta di kahyangan, sehingga sering dihadiahi benda-benda pusaka, seperti Terompah Padakacarma, Tutup Kepala Basunanda dan Kutang Antakusuma serta memiliki julukan otot kawat tulang besi.

Menurut Mashuri (2013: 20) Sebuah benda keramat di Demak bernama Kutang Antakusumo dianggap sebagai peninggalan Sunan Kalijaga, penyebar Islam di Demak. Nama Antakusumo diambil dari baju milik Gatokaca. Gatokaca memiliki kesaktian, dalam Kitab-kitab primbon terdapat nama-nama aji-aji seperti Aji Brajamusti atau Aji Brajalamatan yang merupakan Ajian tingkat tinggi berkekuatan dahsyat.

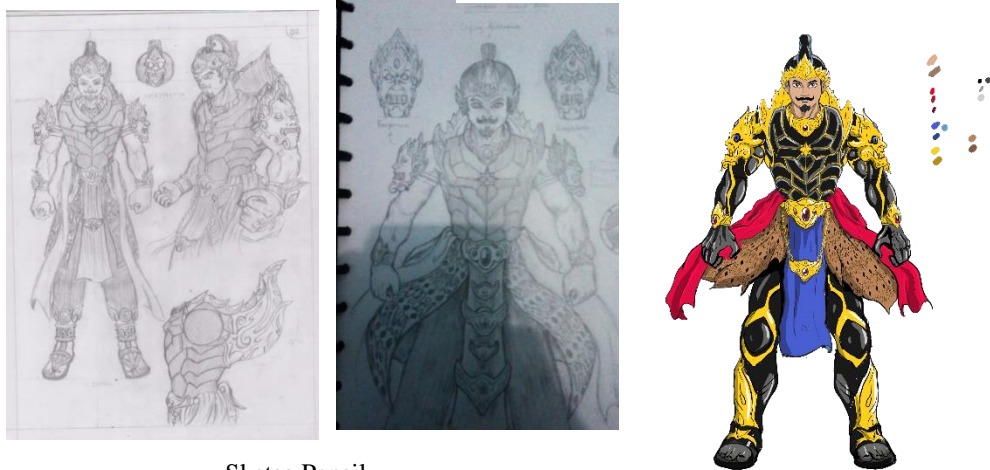
## **2. Desain Gatokaca**

Konsep desain Gatokaca mengembangkan referensi karakter yang sudah ada dengan alternatif desain kulit hitam sebagai gambaran dari julukan Gatokaca yaitu otot kawat tulang besi. Kostum diberikan sedikit motif garis kuning yang menggambarkan cairan panas kawah Candradimuka yang menyatu pada tubuhnya

namun tetap mempertahankan ciri khas bintang pada dada gatokkaca yang melambangkan mata angin dari makna “papat genep kalima pancer”.



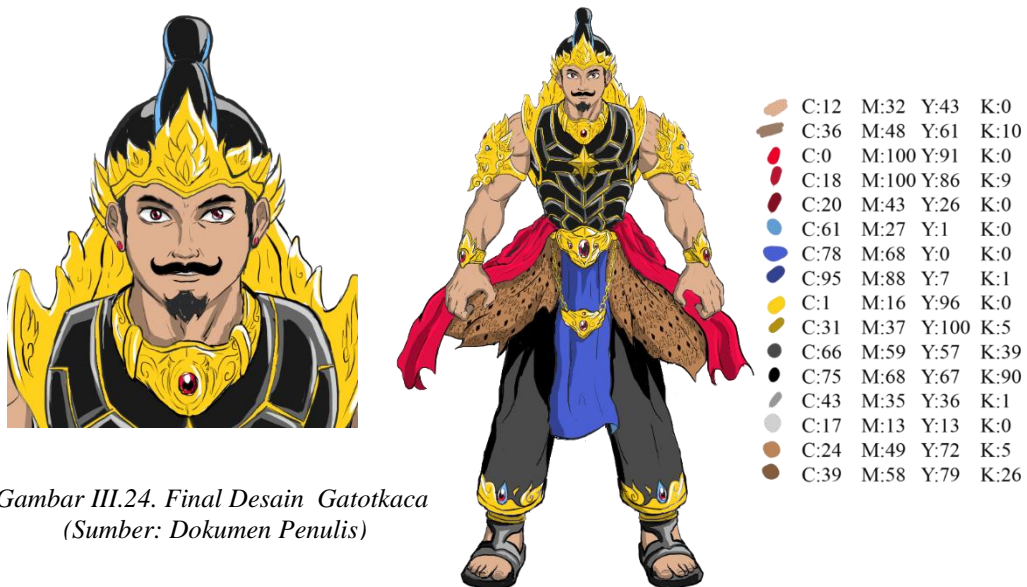
Gambar III.22. Refrensi Gatokkaca Karya Is Yuniarto (Sumber: Vanguard-zero, 2011)



Sketsa Pensil

Gambar III.23. Sketsa Gatokkaca (Sumber: Dokumen Penulis)

Alternatif Desain



Gambar III.24. Final Desain Gatokkaca (Sumber: Dokumen Penulis)

### 3.2.6. Batara Guru

#### 1. Data Batara Guru

Menurut Sudibyoprono 1991, 337 yang dikutip oleh Hidayatullah (2017: 48) Dalam versi wayang Purwa Batara Guru adalah gambaran peran dewa Siwa di versi Hindu, hal ini ditandai dengan nama lain yang dimiliki Batara Guru salah satunya adalah Batara Siwa. Ia adalah dewa yang merajai kahyangan, mengatur wahyu kepada para wayang, hadiah, dan ilmu.



*Gambar III.25. Wayang Kulit Batara Guru (Sumber: Gie, 2016)*

Menurut Kaelola 2010: 318 yang dikutip oleh Hidayatullah (2017: 48) Kelahiran Batara Guru diceritakan dalam Purwacarita yaitu dari perkawinan Sang Hyang Tunggal dengan Dewi Rekatawati, lahir sebutir telur bercahaya. Sang Hyang Tunggal dengan perasaan kesal karena yang lahir bukan bayi maka ia membanting telur itu dan menjadi tiga bagian, yaitu Cangkang telur menjadi Antaga (Togog), Putih telur menjadi Ismaya (Semar), Kuning telur menjadi Manikmaya (Batara Guru).

Suatu hari Antaga dan Ismaya berselisih karena ingin menjadi pewaris tahta Kahyangan, mereka bersaing dengan memakan gunung dan mengembalikannya. Antaga menelan gunung sekaligus sehingga membuat mulutnya robek dan matanya melebar lalu Ismaya memakan gunung sedikit demi sedikit hingga tubuhnya berubah bulat. Sang Hyang Tunggal murka ketika mengetahui perbuatan mereka dan menghukum menjadi pengasuh Manikmaya yang berhasil memakan gunung dengan membuat gunung menjadi kecil agar bisa dikembalikan seperti semula. Manikmaya raja Kahyangan bergelar Batara Guru sedangkan Antaga dan Ismaya turun ke bumi dengan nama Togog dan Semar.

Menurut Aizid 2012, 80 yang dikutip oleh Hidayatullah (2017: 49) Di cerita lain setelah Batara Guru mendapatkan kedudukan ia menjadi sombong dan mengejek kedua kakaknya sehingga mendapatkan hukuman menjadi cacat.

(Durtowulung. 2015) Batara Guru memiliki kesombongan sehingga ia dikutuk oleh Sang Hyang Padawenang suatu saat menjadi berlengan empat, bertaring, memiliki belang di leher, dan berkaki pincang.

Batara Guru merupakan tokoh yang mempunyai kekuasaan tertinggi, menurut Sudibyoprona 1991, 332 yang dikutip oleh Hidayatullah (2017: 49) Batara Guru bergelar Tribuana karena menguasai tiga buana/dunia: *Dunia Dewa / Kedewataan (Mayapada)*, *Dunia Alam Jin / Syaitan (Madyapada)*, *Dunia Manusia / Fana / Bumi (Arcapada)*.

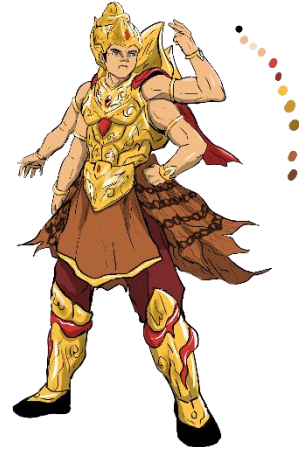
Menurut Kapalaye 2010, 87 yang dikutip oleh Hidayatullah ( 2017: 49) Pernikahan Batara Guru dengan Dewi Uma menghasilkan banyak putra, diantaranya: *Batara Sambo, Batara Brahma, Batara Indra, Batara Bayu, Batara Wisnu, Batara Ganessa, Batara Kala, Hanoman*.

Dari novel Wisanggeni Sang Penakluk Pandawa Lima karya Atiq (2017: 204) Batara Guru bisa menemui Semar tanpa raga dengan kata lain menggunakan salinan rupa Batara Guru.

**Kahyangan Junggring Saloka Kediaman Batara Guru**, merupakan pusat kendali/pemerintahan seluruh khayangan Suralaya. Menurut novel Wisanggeni Sang Penakluk Pandawa Lima karya Atiq (2017: 131) Joonggring Saloka memiliki kubah-kubah berwarna biru muda tinggi menjulang. Tunggangan/Wahana Batara Guru adalah **Lembu Andini atau Andani**. Dari novel Amuk Wisanggeni Kesatria Sejati dari Kawah Candradimuka karya Sarjono (2012: 259) Batara Guru dapat menyerang dengan ribuan panah sekaligus.

## **2. Desain Batara Guru**

Konsep desain Batara Guru menggunakan pakaian berwarna kuning yang menurut penulis adalah penggambaran dari warna kuning telur pada cerita kelahiran Batara Guru dengan senjata trisula yang merupakan simbol 3 kekuasaan Batara Guru.



Sketsa Pensil

Alternatif Desain

Gambar III.26. Sketsa Batara Guru  
(Sumber: Dokumen Penulis)



●	C:1	M:4	Y:41	K:0
●	C:0	M:60	Y:38	K:0
●	C:17	M:80	Y:67	K:4
●	C:0	M:3	Y:21	K:0
●	C:0	M:18	Y:88	K:0
●	C:30	M:39	Y:100	K:5
●	C:13	M:5	Y:4	K:0
●	C:62	M:34	Y:22	K:1
●	C:75	M:52	Y:39	K:15
●	C:75	M:68	Y:67	K:90
●	C:11	M:25	Y:51	K:0
●	C:37	M:43	Y:67	K:9

Gambar III.27. Final Desain Batara Guru  
(Sumber: Dokumen Penulis)



### 3.2.7. Batari Durga

#### 1. Data Batari Durga

Menurut data dari Hidayatullah (2017: 49-50) Pada suatu senja, Batara Guru ingin bercumbu dengan Dewi Uma di punggung **Lembu Andini**, namun Dewi Uma menolak. Saat itu jatuhlah sperma Batara Guru ke dasar samudra. Batara Guru marah, ketika telah kembali ke kahyangan mereka bertengkar. Saat pertengkaran semakin memuncak, dengan kesal Dewi Uma berkata “Kelakuan kakanda hanya pantas dilakukan oleh makhluk bertaring”, saat itu juga taring Batara Guru menjadi panjang. Batara Guru makin marah dan membalas mengutuk Dewi Uma menjadi Raksasa. Setelah saling mengutuk keduanya merasa menyesal. Batara Guru memberi nama baru kepada Dewi Uma dengan nama Batari Durga.



*Gambar III.28. Wayang Kulit Batari Durga Surakarta (Sumber: Heri, 2010)*

Sementara itu, sperma di dasar samudra menjadi makhluk mengerikan yang membuat keonaran dan mencari orang tuanya, makhluk itu pun bertemu Batara Guru. Makhluk itu diakui sebagai anak dan diberi nama Batara Kala dan Batari Durga menjadi istrinya yang telah bertukar jiwa dengan Permoni, seorang perempuan amat cantik tetapi berhati dengki. Badan Permoni yang cantik jelita dimasukan roh Dewi Uma dengan demikian Batari Guru tetap beristri wanita cantik. Batari Durga yang telah di ganti dengan jiwa Permoni dan Batara Kala diperintahkan menghuni Setra Gandamayi (Gandamayit). Mereka diberi kekuasaan memerintah mahluk golongan jin, hantu, gandarwa, dan sejenisnya. Dapat di simpulkan Batari Durga adalah Roh Permoni dengan tubuh Batari Uma.



*Gambar III.29. Corak Kala dari candi Singosari (mksic,dalam Gunung Tjahjono, 2002: 61) (Sumber: Sumadi. 2011: 16)*

#### 2. Desain Batari Durga

**Hutan Krendayana Kediaman Btari Durga**, Data visual hutan tidak ditemukan maka dari itu penulis mengambil gambar ukiran Batara Kala (suami Batari Durga) sebagai ide visual pintu masuk kediaman Batari Durga.

Konsep desain Batari Durga mengikuti karakteristik wayang kulit yaitu bertubuh besar, bertaring dan memiliki jubah atau rimong dengan tetap menyelaraskan gaya dengan desain karakter yang lainnya.



Gambar III.30. Sketsa Batari Durga  
(Sumber: Dokumen Penulis)



- C:75 M:68 Y:67 K:90
- C:34 M:49 Y:73 K:11
- C:34 M:96 Y:85 K:50
- C:35 M:41 Y:45 K:3
- C:0 M:29 Y:96 K:0
- C:29 M:46 Y:100 K:8
- C:9 M:33 Y:60 K:0
- C:27 M:99 Y:93 K:25
- C:4 M:20 Y:22 K:0

Gambar III.31. Final Desain Batari Durga  
(Sumber: Dokumen Penulis)

### 3.2.8. Batara Narada

#### 1. Data Batara Narada

Menurut Sunarto (2004: 199) Narada pada masa mudanya bernama Manan merupakan putra Sang Hyang Tunggal yang tercipta dari sebuah telur yang bercahaya. Ia bersaudara dengan Sang Hyang Puguh, Sang Hyang Punggung, dan Sang Hyang Samba. Batara Narada memiliki putra antara lain Batara Arka,



Gambar III.32. Wayang Kulit Batara Nrada Surakarta  
(Sumbaer: Heri, 2009)

Gangga, dan Yamadipati. Ia dinamakan pula dengan sebutan Kanekaputra, Sebutan Narada karena bentuknya cebol kepalang. Dia diangkat menjadi patih di Suralaya karena kecerdikan, dan kesetiaan serta kejujurannya. Narada berpenampilan sederhana walau ia adalah Dewa dan menjabat patih Suralaya. Narada berjenggot dan bercambang lebat serta tidak memiliki hiasan apapun. Batara Narada Kadang-kadang bertentangan pendapat dengan raja Dewa (Batara Guru), sehingga lebih banyak mengalah, tetapi setelah kejadian yang memenangkan pendapatnya, Batara Guru selalu meminta maaf.

## 2. Desain Batara Narada

Konsep desain Batara Narada menggunakan pakaian yang sederhana seperti pada wayang kulit dengan mengutamakan ukuran badan yang pendek dengan mata tetap mengikuti ciri khas wayang kulitnya sehingga terkesan unik.



Gambar III.34. Sketsa Batara Narada  
(Sumber: Dokumen Penulis)



● C:18	M:99	Y:100	K:9
● C:28	M:98	Y:100	K:35
● C:89	M:52	Y:36	K:12
● C:63	M:15	Y:30	K:0
● C:93	M:62	Y:48	K:34
● C:11	M:31	Y:54	K:0
● C:35	M:47	Y:69	K:11
● C:75	M:68	Y:67	K:90
● C:0	M:34	Y:85	K:0
● C:27	M:50	Y:99	K:8
● C:80	M:20	Y:68	K:4
● C:86	M:37	Y:74	K:26
● C:20	M:35	Y:77	K:1
● C:39	M:49	Y:86	K:18

Gambar III.33. Final Desain Batara Narada  
(Sumber: Dokumen Penulis)

### 3.2.9. Batara Brahma

#### 1. Data Batara Brahma

Menurut Sunarto (2004: 295) Batara Brahma adalah dewa api (agni), dia tinggal di kahyangan Dursila Geni. Ia memiliki permaisuri yaitu Dewi Saci, Dewi Sarasati, dan Dewi Saraswati dari ketiga istri itu memiliki anak berjumlah 21 orang terdiri dari empat belas pria dan tujuh wanita. Ia pernah menjadi raja di kerajaan Gilingwesi di Arcapada. Batara Brahma memiliki mata Thelengan yang umumnya

digunakan untuk bertubuh wayang jenis tokoh gagahan yang bertubuh pideksa / perkasa dengan kumis, jenggot dan cambang yang lebat. Menggunakan sampir dengan motif cindhe.

Dari Soemarsaid Moertono, Negara dan Usaha Bina Negara : 178 yang dikutip oleh Wilda (2017: 32) Sikap yang perlu diteladani seorang pemimpin dari Dewa Brahma adalah bagaimana Dewa Brahma selalu mengusahakan kebahagiaan rakyatnya dengan mengajak seluruh masyarakatnya bekerja sama (gotong royong). Dewa Brahma disimbolkan sebagai Dewa yang menjaga keamanan negara dengan selalu menindak musuh negara dan menyebabkan musuh negara selalu menjadi ketakutan. Pemimpin juga hendaknya selalu menghancurkan musuh negara sampai habis layaknya Dewa Brahma.



Gambar III.35. Wayang Kulit Batara Brahma (Sumber: PT Brahmakutha Junarto Handayani, 2018)

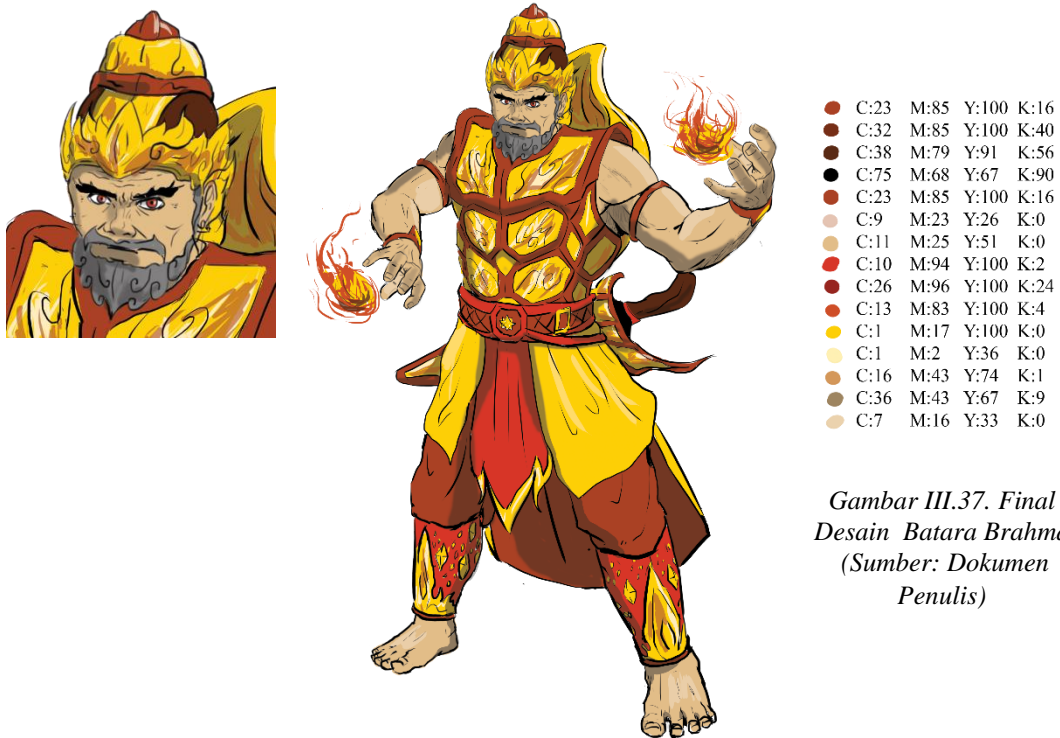
**Arga Dahana / Deksa Geni Merupakan Tempat Kediaman Batara Brahma**, Dari novel Wisanggeni Sang Penakluk Pandawa Lima karya Atiq (2017:132) Arga Dahana adalah sebuah istana yang sangat megah dengan warna merah menyala menjadi dominan dari warna istana tersebut. Tunggalan/Wahana Batara Brahma adalah **Angsa**.

## 2. Desain Batara Brahma

Konsep desain Batara Brahma menggunakan pakaian yang polanya terinspirasi dari keris pada wayang kulitnya dan menggunakan dominan warna hangat yang mewakili sebagai Dewa api.



Gambar III.36. Sketsa Batara Brahma (Sumber: Dokumen)



*Gambar III.37. Final Desain Batara Brahma (Sumber: Dokumen Penulis)*

### 3.2.10. Batara Indra

#### 1. Desain Batara Indra

Menurut Sunarto (2004: 295) Batara Indra / Indra merupakan salah satu dari 30 Dewa, Batara Indra bertahta di **Keandra**, ia memiliki dua putri yaitu Dewi Tara dan Dewi Tari. Batara Indra termasuk dalam kelompok dewa yang berkarisma memiliki kewibawaan, dengan mata kedhelen yang bisa digunakan untuk tokoh wayang bertubuh sedang atau kelompok katongan, berkumis tipis, menggunakan mahkota uncit (tutup kepala khusus para Dewa) dan memakai keris. Menurut Paramita, 2007: 9 yang dikutip oleh Wilda (2017: 23-24) Dalam agama Hindu, Indra merupakan dewa yang paling penting di langit. Mempunyai senjata halilintar dan mengendarai kereta yang kecepatannya menyamai pikiran. Keberadaannya sangat mempesona,



*Gambar III.38. Wayang Kulit Batara Indra (Sumber: Heri, 2014)*

dia merupakan Dewa yang membantai raksasa Vrtra dan melepaskan air yang disanderanya. Indra seringkali disamakan sebagai Tuhan Tertinggi. Kasih sayang dan welas asihnya sangat disanjung. Dalam beberapa pahatan di kuil-kuil Indra dilukiskan dalam wujud manusia dengan empat lengan, yang mengendarai gajah surgawi (Airavata).

Menurut K. M Suhardana dalam Pengantar Etika dan Moralitas Hindu: Bahan Kajian untuk Memperbaiki Tingkah Laku oleh Surabaya: Paramita 2006: 53 yang dikutip oleh Wilda (2017: 24) Dengan meneladani dewa Indra, seorang pemimpin diharapkan mampu melindungi rakyat-rakyat kecil dan sangat memerlukan bantuan. Para pemimpin hendaklah mampu dan berani memberikan perlindungan kepada rakyat kecil, sehingga perlindungan yang di berikan dapat menimbulkan kebahagiaan dan kesejahteraan bagi rakyat banyak.

## 2. Desain Batara Indra

Konsep desain Batara Indra menggunakan pakaian yang berbeda dengan wayang kulitnya yaitu menggunakan pakaian perang dengan berkesan kuat dan tegas namun tetap menggunakan warna hijau seperti pada warna kulitnya.



Gambar III.40. Sketsa Batara Indra  
(Sumber: Dokumen Penulis)



■	C:87	M:32	Y:78	K:20
■	C:49	M:13	Y:38	K:0
■	C:88	M:42	Y:80	K:43
■	C:26	M:100	Y:100	K:27
■	C:34	M:98	Y:94	K:52
■	C:75	M:68	Y:67	K:90
■	C:21	M:45	Y:65	K:2
■	C:38	M:56	Y:75	K:22
■	C:2	M:35	Y:86	K:0
■	C:1	M:12	Y:66	K:0
■	C:29	M:56	Y:91	K:13

Gambar III.39. Final Desain Batara Indra  
(Sumber: Dokumen Penulis)

### 3.2.11. Batara Bayu

#### 1. Data Batara Bayu

Menurut Sunarto (2004: 87) Batara Bayu adalah putra Sang Hyang Jagatnata raja para dewa (Batara Guru) dengan permaisuri/istri yang bernama Dewi Umayi (sebelum menjadi Batari Durga). Batara Bayu merupakan Dewa angin memakai kain poleng, berkuku pancanaka dan berpupuk jarot asem. Jenis mata Thelengan, jenis mata ini di gambarkan dengan bentuk bulat penuh pada biji matanya, umumnya berwarna hitam biasanya diterapkan pada jenis golongan tokoh gagahan yang bertubuh pideksa (kuat).

Batara Bayu memiliki Bentuk hidung Bentulan, jenis hidung berbentuk buah bentul (soka). Jenis hidung wayang ini diperuntukan bagi tokoh yang bertubuh besar atau golongan gagahan, umumnya bermata Thelengan. Batara Bayu Berjenggot dan cabang yang lebat. Berkuku Pancanaka.

Menurut K. M Suhardana, Pengantar Etika dan Moralitas Hindu: 53 yang dikutip oleh Wilda (2017: 26) Angin atau udara merupakan suatu yang memberikan kehidupan kepada manusia. Tanpa udara manusia tidak bisa hidup. Tiupan angin juga memberikan kesejukan kepada manusia yang dapat menghidarkannya dari rasa gerah kepanasan. Dalam ajaran etika Hindu dengan sifat angin, para pemimpin hendaklah dapat mendorong seseorang untuk hidup rukun, hidup dengan penuh toleransi atau timbang rasa, sehingga dijauhkan dari silang sengketa yang dapat menimbulkan perkelahian sampai mati. Pemimpin juga harus dapat menciptakan suasana sejuk, suasana yang selalu segar, sehingga terjalin suatu kerjasama yang baik.

#### 2. Desain Batara Bayu

Konsep desain Batara Bayu menggunakan bintang mata angin di baju dan sarung tangannya sebagai tanda kekuasaan Dewa Angin dan Batara Bayu merupakan wayang golongan Bayu yaitu menggunakan kain kotak-kotak hitam



*Gambar III.41. Wayang Kulit Batara Bayu (Sumber: Dartowulung, 2015)*

putih dan menggunakan warna merah, hitam, kuning, putih (warna papat genep kalima pancer) pada desain karakter.



Gambar III.43. Sketsa Batara Bayu  
(Sumber: Dokumen Penulis)



Gambar III.42. Final Desain Batara Bayu  
(Sumber: Dokumen Penulis)

### 3.2.12. Batara Dewasrani

#### 1. Data Batara Dewasrani

Dari novel Wisanggeni Sang Penakluk Pandawa Lima karya Atiq (2017: 66-68) Dewasrani adalah keturunan bangsa tak kasat mata, ia merupakan penguasa di Negeri Tunggul Malaya, ia merupakan putra dari Permoni (Batari Durga). Dewi Permoni merupakan satu satunya manusia yang menginginkan diperistri oleh Dewa. Singkat cerita, Dewi Pramoni diperistri oleh Batara Kala (Anak Batara Guru). Batari Durga dan Batari Kala pun mempunyai anak yang sangat bersih dan tampan. Sang bayi tumbuh besar di Setragandamayit



Gambar III.44. Wayang Kulit Dewasrani Surakarta  
(Sumber: Heri, 2009)



(Wilayah yang dihuni siluman). Bayi itu bernama Dewasrani, ia bergaul dengan para bangsa siluman yang membuatnya bisa menguasai ajian Kawastrawam (Ajian merubah wujud beragam). Ajian tersebut membuat Dewasrani tumbuh menjadi nakal dan tidak tahu aturan. Dewasrani tumbuh dewasa dengan sikapnya masih seperti anak-anak. Dewasrani pernah dilatih oleh Jin Yudistira di Wiramarta (nama tempat sebelum menjadi Kerajaan Amarta).

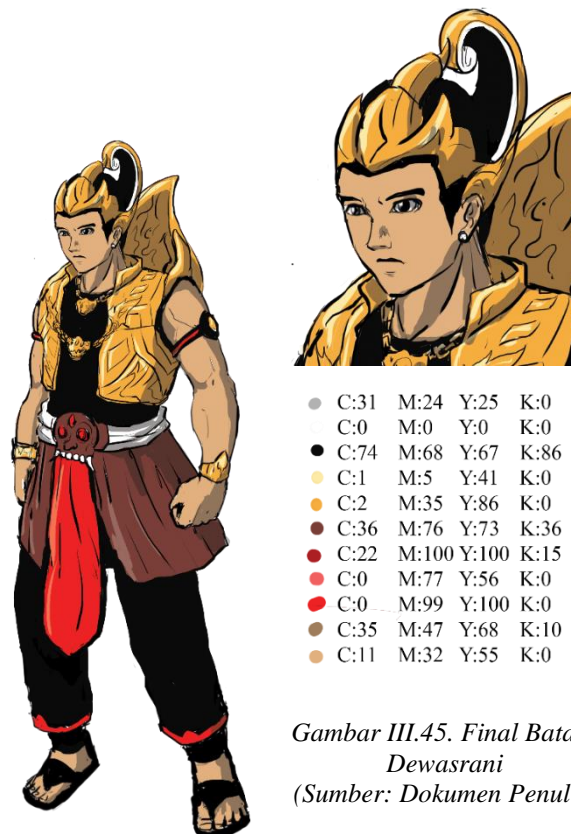
**Kahyangan Tunggul Malaya Kediaman Barata Dewasrani**, dari karya novel Amuk Wisanggeni Kesatria Sejati dari Kawah Candradimuka karya Sarjono (2012: 295-296) kerajaan yang dilindungi rajab tabir baja panglimunan yang di pasang oleh Batari Durga, tabir baja itu tidak terlihat oleh mata manusia.

## 2. Desain Batara Dewasrani

Konsep desain Batara Dewasrani menggunakan pakaian kutang yang dikembangkan seperti rompi agar berkesan keren dan tetap menggunakan beberapa unsur putih pada pakaiannya sebagai tanda penguasa di dunia Jin.



Gambar III.46. Sketsa Batara Dewasrani  
(Sumber: Dokumen Penulis)



Gambar III.45. Final Batara Dewasrani  
(Sumber: Dokumen Penulis)

### 3.2.13. Bima

#### 1. Data Bima

Menurut Sunarto (2004: 90-91) Raden Werkudara /Bima merupakan putra Prabu Pandu Dewanata dengan Dewi Kuntinalibrata. Ia memiliki istri beberapa orang diantaranya

- o Dewi Nagagini Putri Hyang Anantaboga, di Saptapertala memiliki putra bernama Antareja.
- o Dewi Arimbi putri Prabu Arimbaka di Pringgadini memiliki putra Gatutkaca.
- o Dewi Urangayu putri Batara Mintuna di Narpada memiliki putra Antasena.



Gambar III.47. Bima Surakarta (Jagal Bilawa) (Sumber: Heri, 2009)

Berpenampilan dengan mata Thelengan, biasanya diterapkan pada jenis golongan tokoh gagahan yang bertubuh pideksa (kuat). Bima memiliki bentuk hidung Bentulan, jenis hidung diperuntukan bagi tokoh yang bertubuh besar atau golongan gagahan, umumnya bermata Thelengan. Berjenggot dan cambang yang lebat. Berkuku Pancanaka. Bima memiliki sosok kejujuran yang tinggi, ia bersifat membalas kebaikan yang telah diperoleh dari siapa saja, tetapi dia akan berbuat jahat kepada siapa saja yang melakukan kejahatan kepadanya. Bima merupakan lambang kejujuran dan kesederhanaan.

Menurut Ki Wahyu Pratista 1973: 30-31 yang dikutip oleh Sunarto (2004: 45) di dalam penokohan wayang ada wayang dengan golongan Bayu merupakan wayang yang menggunakan motif *poleng bang bintulaji*, yaitu motif kain dengan bentuk garis kotak kotak serta memakai warna merah, putih, dan hitam. Hal ini mengingatkan tentang perlambangan Trimurti Hindu, merupakan simbol dewa Trimurti yaitu Brahma, Wisnu, dan Siwa. Setelah islam masuk, motif *poleng* mengalami perubahan digambarkan dengan warna dan simbol berubah, yaitu: Hitam (Aluamah), Kuning (Supiyah), Merah (Amarah), Putih (mutmainah) Keempat warna tersebut menjadi musuh utama yang di kendalikan manusia

(**Sedulur Papat Limo Pancer**). Menurut Sunarto (2004: 87) Karakter tunggal bayu antara lain: Anoman, Werkudara, Wil Jayawreksa, Bagawan Maenaka dan Liman Situbanda (Gajah sena).

## 2. Desain Bima

Konsep desain Bima mengikuti karakteristik wayang kulitnya dengan tambahan mengenakan alas kaki agar berkesan lebih modern.



Gambar III.48. Sketsa Bima  
(Sumber: Dokumen Penulis)

## 3. Amarta/Endraprasta

Menurut Sunarto (2004: 149) Dalam Ikon alas Mrentani, diceritakan Puntadewa dapat mengalahkan jin Yudistira, yang kemudian menyatu dan sejiwa dalam tubuh Puntadewa. Alas Mrentani yang semula hutan belantara oleh Pandawa dibabat dan di bangun menjadi suatu negara besar yang dikenal dengan Amarta/Endraprasta,



●	C:75	M:68	Y:67	K:90
●	C:11	M:35	Y:49	K:0
●	C:2	M:35	Y:86	K:0
●	C:21	M:99	Y:100	K:14
●	C:27	M:99	Y:100	K:31
●	C:30	M:64	Y:82	K:17
●	C:40	M:68	Y:83	K:40
●	C:29	M:51	Y:99	K:10
●	C:35	M:51	Y:65	K:12

Gambar III.49. Final Desain Bima  
(Sumber: Dokumen Penulis)

kemudian Puntadewa di nobatkan sebagai rajanya dengan gelar Prabu Yudistira. Dalam Novel Wisanggeni Sang Penakluk Pandawa Lima Karya Atiq (2017: 68-69) Dewasrani pernah di titipkan oleh jin Yudistira sebelum hutan menjadi Amarta, Saat lokasi hutan menjadi kerajaan Amarta, Dewasrani merasa terancam dan kembali ke Tunggulmalaya.

### 3.2.14. Punakawan

Menurut Susantina, Dwiyanto, dan Widyawati. (2009: 279) Punakawan adalah kata pana berarti tahu dan dalam abjad Jawa hanacaraka, berarti yang dijadikan utusan untuk memberi petunjuk. Berikut beberapa tokoh Punakawan yang digunakan dalam perancangan komik:

**1. Semar**, Menurut Sunarto (2004: 90-91) Semar juga dinamakan Badranaya, Nayantaka, adalah putra Sang Hyang Tunggal dan ibunya bernama Dewi Rekatawati. Semar berpenampilan selalu serius, bertubuh gemuk dan pendek. Semar ditampilkan secara seragam dengan tokoh punakawan golongan kanan yang lain, seperti gembengan, atau muka berwarna putih dan tubuh berwarna hitam. Semar sebagai pamomong para



*Gambar III.50. Wayang Kulit Semar Surakarta (Sumber: Heri, 2012)*

ksatria yang selalu pada jalan kebenaran. Tokoh ini akan selalu mendampingi satria yang sedang menjalankan darmaning satria (takdir satria), seperti sedang bertapa, sedang melaksanakan tugas negara yang memerlukan pemikiran dan tindakan yang tepat. Sebagai pamomong Semar selalu mengingatkan anak momongannya dengan cara sinandi atau samudana, sehingga yang diingatkan tidak merasa digurui.

Dalam pewayangan di Indonesia tokoh Semar dikenal sejak zaman Ramayana, Mahabarata, hingga zaman wayang madya, selalu tampil sebagai pengiring satria utama. Oleh karena itu dapat diketahui Semar sebagai tanda tokoh satria utama dalam satu lakon wayang. Semar bukan punakawan biasa, melainkan pamomong yang bilamana perlu ia tidak segan-segan untuk meluruskan hal-hal yang kurang pada tempatnya dan kejadian atau perbuatan yang menurut hatinya tidak sesuai dengan keutamaan. Semar juga sebagai salah satu kendali terhadap pemerintahan **Suralaya**, karena banyak kejadian yang dilakukan oleh Batara Guru yang menuruti kehendak Batari Durga yang ingin membinasakan para Pandawa, dengan jalan menjadi raja angkara murka yang membantu para Kurawa. Jika terjadi

demikian Semar akan menjadi satria atau pendeta sebagai pembimbing Batara Guru, dalam peperangan itu tentu akan dimenangkan oleh Semar.

**2. Gareng,** Menurut Sunarto (2004: 470-471) Gareng / Nalagareng berasal dari kata Nala Quriin (bahasa Arab) yang artinya mendapat teman. Ada juga yang mengatakan berasal dari kata khoiron yang berarti kebaikan atau berbuat kebaikan. Nala Gareng berpengertian hanya menerima yang baik. Nalagareng diceritakan merupakan anak pungut Semar Badranaya yang tertua / bukan anak kandung.

Pada mulanya Nalagareng adalah satria yang tampan dan sakti semula bernama Bambang Sukskati, putra seorang bagawan (resi) yang bernama Sukskati di padepokan Bluluktiba. Bambang Sukskati memiliki tabiat yang tidak baik seperti sombong, congkak dan memiliki keinginan untuk menguasai dunia.

Dalam perjalannya untuk menaklukan dunia ia bertemu dengan anak gandarwa yang bernama Pecukpecukilan (masa kecil Petruk), karena memiliki kesamaan tujuan yaitu ingin menaklukan siapa saja untuk dikuasai, sehingga terjadi pertarungan sangat yang lama, kedua satria kesaktian, tubuhnya menjadi rusak dan menjadi tidak tampan lagi. Semar merasa iba dan dengan tujuan agar dapat selalu menemani dalam menjalankan tugasnya di arcapada, Bambang Sukskati diangkat menjadi anak serta diberi nama Nalagareng.

Nalagareng berpenampilan lucu, Cacat yang dimiliki oleh Nalagareng ini merupakan bentuk-bentuk simbolis, seperti berhidung besar bermakna pandai dan tajam, mata kera/juling mempunyai makna dapat melihat permasalahan tidak saja yang muncul di permukaan, tetapi lebih mendalam. Kaki yang gejig dimaknakan sebagai kehati-hatian dalam bertindak.



*Gambar III.51. Wayang Kulit Gareng Surakarta (Sumber: Heri, 2009)*

**3. Petruk**, Menurut Sunarto (2004: 474-475) Petruk memiliki nama atau sebutan lain diantaranya Kantongbolong, Dawala, Doblajaya, Pentung Pinanggul, dan sebagainya. Petruk adalah putra pungut/angkat Semar yang selalu mengiringi di mana saja dalam melaksanakan tugasnya sebagai pamomong.



*Gambar III.52.  
Wayang Kulit Petruk  
Surakarta  
(Sumber: Heri 2009)*

Menurut ceritanya Petruk merupakan putra gandarwa yang bernama Bagawan Selantara pada waktu kecil bernama Pecukpecukilan. Mulanya bertubuh kuat dan berparas tampan serta memiliki kesaktian yang luar biasa. Kegagahan dan kesaktian itu tidak dibarengi oleh tabiat yang baik, justru diiringi oleh sifat sombong, congkak. Ia mempunyai keinginan kuat menjadi orang yang tidak terkalahkan di dunia, sehingga siapapun akan dicoba kesaktiannya, yang akhirnya berharap dapat menguasai dunia. Dalam perjalanan bertemu dengan Bambang Suksati (Gareng) yang memiliki kesaktian sama, sehingga terjadi perkelahian hebat, terjadilah pertarungan yang lama sehingga merubah wujud mereka menjadi buruk rupa. Bambang Pecukpecukilan menjadi bertubuh panjang, hidung panjang, perut buncit dan bodong, tangannya menjadi panjang tidak wajar dan sebagainya. Bersamaan dengan itu datanglah Semar untuk meleraikan perkelahian. Kemudian Bambang Pecukpecukilan diangkat menjadi anak kedua setelah Nalagareng/Gareng. Kemudian Bambang Pecukpecukilan berganti nama menjadi Petruk.

Petruk berpenampilan santai, selalu berwajah senang dan gembira. Tokoh ini merupakan tokoh punakawan yang cukup penting, hal ini dapat dibuktikan dengan adanya lakon wayang yang memerankan Petruk sebagai tokoh utamanya. Lakon wayang yang mengangkat tokoh Petruk sebagai tokoh utamanya antara lain lakon Petruk gandrung, Petruk nagih janji, Petruk ilang pethete, dan sebagainya. Petruk dikenal dengan sebutan Kantongbolong itu bermakna sikap seseorang yang menganggap setiap persoalan dapat diatasi dan diselesaikan.

**4. Bagong,** Menurut Sunarto (2004: 477-478) Bagong disebut pula dengan nama-nama Bawor, Carub atau Astrajingga. Bagong berasal dari kata baghoo(bahasa Arab) yang berarti pemberontak baik aktif maupun pasif. Hal ini dapat diartikan sebagai suatu pertentangan antara pikir dan rasa, antara hal yang buruk dan baik, dari pertimbangan baik dan buruk merupakan introspeksi atau mawas diri.



*Gambar III.53. Wayang Kulit Bagong Surakarta (Sumber: Heri., 2009)*

Bagong adalah anak Semar, yang selalu mengikuti dimana ia pergi dalam menjalankan tugasnya di Arcapada. Ketika Semar yang semula bernama Sang Hyang Punggung akan turun ke Arcapada meminta kepada Sang Hyang Tunggal untuk diberikan teman, disamping menjadi teman juga menjadi salah satu saksi, karena tidak sempurna apabila kesaksian hanya dilakukan oleh sorang saja. Oleh Sang Hyang Wenang kemudian menciptakan seorang dari bayangan Semar yang kemudian di kenal dengan nama Bagong. Bagong Berpenampilan santai, memiliki perwatakan acuh tak acuh, menganggap semua persoalan tidak pernah dipikirkannya secara mendalam dan semuanya tergantung nasib.

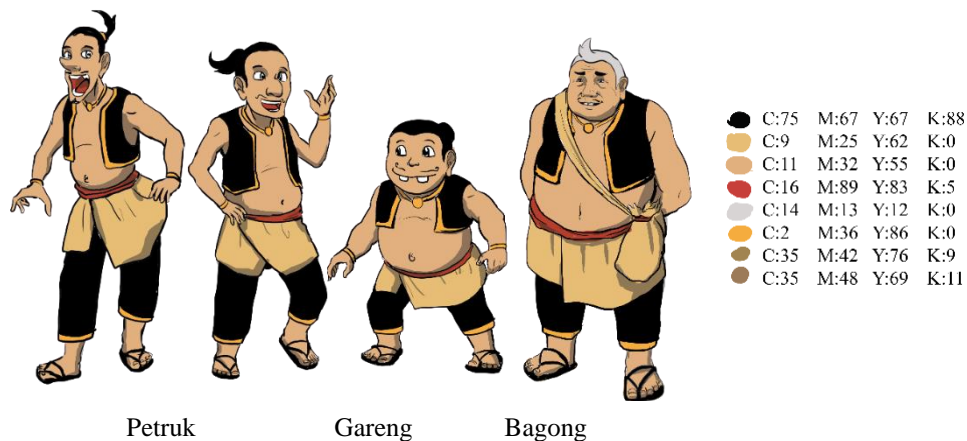
### **5. Desain Punakawan (Petruk, Gareng, Bagong, Semar)**

Konsep desain Punakawan menggunakan pakaian yang serasi dan sederhana dengan referensi sesuai dengan data yang di dapatkan.



Sketsa Pensil

*Gambar III.54. Sketsa Punakawan (Petruk, Gareng, Bagong, Semar) (Sumber: Dokumen Penulis)*



Gambar III.55. Final Desain Punakawan (Petruk, Gareng, Bagong, Semar)  
(Sumber: Dokumen Penulis)

### 3.2.15. Jin, Raksasa dan Prajurit

- Raksasa**, menurut data dari KBBI, menyerupai manusia dan berbadan tinggibesar. Beberapa raksasa yang ada di cerita Bambang Wisanggeni diantara: *Patih Jentha Yaksa dan petinggi lainnya diantaranya Cakil, Galiyuk, buta bubrah, Tuntung Waloh, Wewe Gidrah.*
- Makhluk Halus/Jin**, Menurut Khoiriyah (2016: 19-31) Jin berasal dari kata Al-jin yang berarti ketersembunyian. Hanya dengan izin Allah manusia bisa melihat jin. Jin bertugas untuk menyesatkan manusia, Jin juga mampu merubah wujud seperti ular dll.
- Bangsa Gandarwa**, Menurut Meonir, 1999:346 yang dikutip oleh Yasa (2018: 84) Gandharwa weda berarti pengetahuan atau ilmu seni, dalam mitos Hindu, gandharwa itu merupakan kelompok makhluk setengah dewa yang memiliki profesi sebagai seniman, yaitu seniman sorgawi, karena dapat memukau mengajar dan memotivasi penikmatnya. Yasa (2018) juga mengutip dari



Gambar III.56. Wayang Kulit Patih Jentha Yaksa  
(Sumber: Purwadi, 1991)



Zoetmulder 1995:271 yaitu dalam epos Ramayana, Mahabharata dan karya seni Hindu lainnya mereka dikenal sebagai para pemain musik atau penyanyi berbakat unggul.

**4. Prajurit**, Ada dua macam prajurit yang digunakan sebagai referensi yaitu prajurit manusia dan prajurit raksasa, berikut gambar prajurit wayang kulit untuk karakter pendukung di dalam perancangan komik yang banyak jumlahnya:



Gambar III.57. Wayang Kulit Buta Cakil Surakarta (Sumber: Heri, 2009)



Gambar III.58. Pramongan (Prajurit Manusia dan Raksasa) (Sumber: Heri, 2010)

### 5. Desain Patih Jentha Yaksa

Konsep desain Patih Jentha Yaksa hanya sekilas kehadirannya didalam cerita sehingga pengembangan konsen tidak begitu berubah seperti pada bentuk wayang kulitnya.



Gambar III.60. Sketsa Patih Jentha Yaksa (Sumber: Dokumen Penulis)



●	C:97	M:76	Y:47	K:46
●	C:31	M:25	Y:25	K:0
●	C:11	M:31	Y:54	K:0
●	C:35	M:47	Y:69	K:11
●	C:2	M:5	Y:28	K:0
●	C:5	M:24	Y:95	K:0
●	C:33	M:43	Y:100	K:9
●	C:33	M:62	Y:86	K:20
●	C:42	M:66	Y:87	K:43
●	C:11	M:89	Y:80	K:2

Gambar III.59. Final Desain Patih Jentha Yaksa (Sumber: Dokumen Penulis)

## 6. Desain Buto Cakil, Jin Dan Alternatif Tentara / Pramongan

Dalam perancangan tentara dapat berubah jumlah dan desainnya di dalam komik sebagai bentuk pengembangan konsep dan merupakan karakter sampingan.



Sketsa Jin

Sketsa Alternatif Prajurit

Gambar III.61. Sketsa Jin Dan Prajurit  
(Sumber: Dokumen Penulis)



- C:75 M:68 Y:67 K:90
- C:29 M:45 Y:59 K:4
- C:44 M:56 Y:68 K:25
- C:0 M:29 Y:81 K:0
- C:29 M:47 Y:95 K:8
- C:35 M:86 Y:100 K:52
- C:45 M:80 Y:85 K:69
- C:48 M:40 Y:40 K:4
- C:62 M:53 Y:53 K:24

Gambar III.62. Final Desain Jin  
(Sumber: Dokumen Penulis)



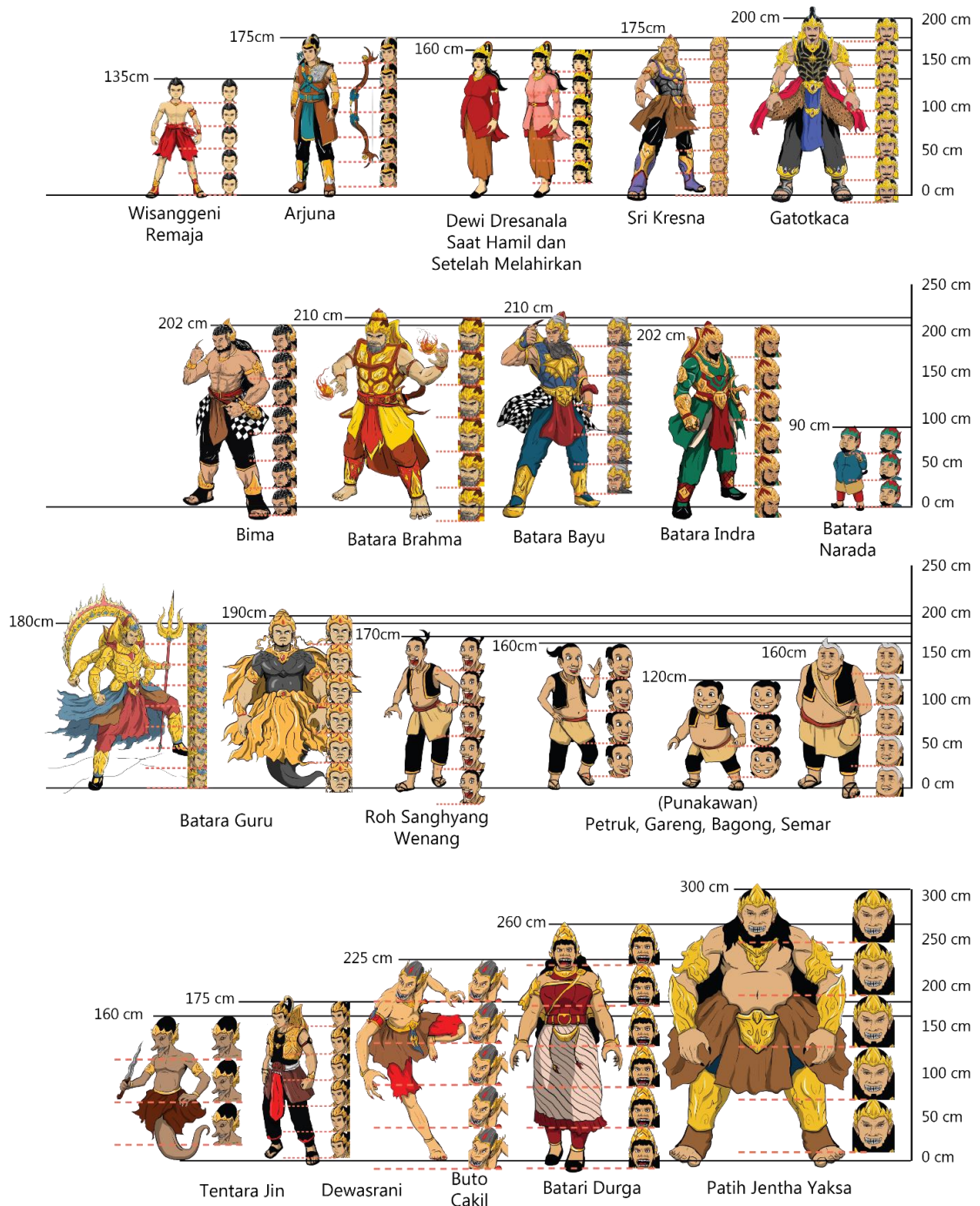
Gambar III.63. Sketsa Buto Cakil dkk  
(Sumber: Dokumen Penulis)



- C:75 M:68 Y:67 K:90
- C:60 M:51 Y:51 K:20
- C:0 M:99 Y:100 K:0
- C:20 M:100 Y:100 K:14
- C:3 M M:29 Y:59 K:0
- C:30 M:64 Y:82 K:18
- C:0 M:33 Y:100 K:0
- C:40 M:68 Y:83 K:40
- C:1 M:17 Y:64 K:0
- C:28 M:49 Y:100 K:8
- C:81 M:61 Y:28 K:8
- C:36 M:23 Y:14 K:0

Gambar III.64. Final Desain Buto Cakil  
(Sumber: Dokumen Penulis)

### 3.2.16. Skala Ukuran Antar Karakter



Gambar III.65. Skala Ukuran Antar Karakter  
(Sumber: Dokumen Penulis)

### 3.2.17. Referensi Latar Adegan



Gambar III.66. Contoh Latar Candi India  
(Sumber: Shutter Profesional)

### 3.4. Tipografi Komik Wayang

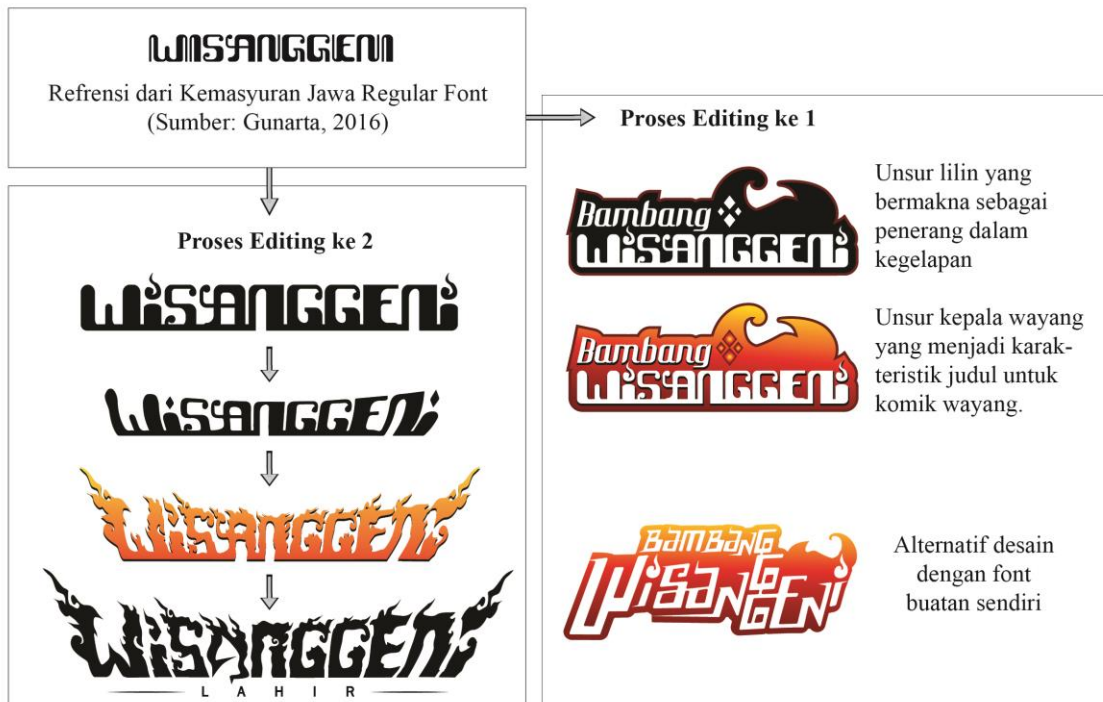
#### 3.4.1. Font Judul

##### 1. Sketsa Alternatif Font Judul



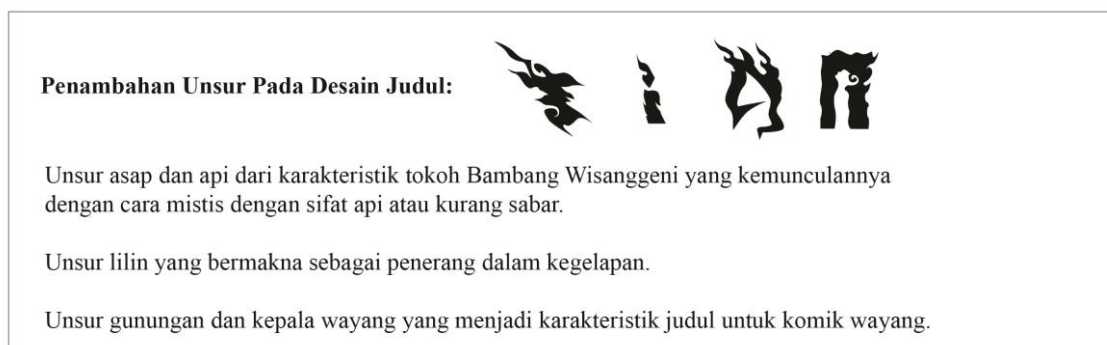
Gambar III.67. Sketsa Desain Judul Komik  
(Sumber: Dokumen Penulis)

## 2. Editing Font Judul



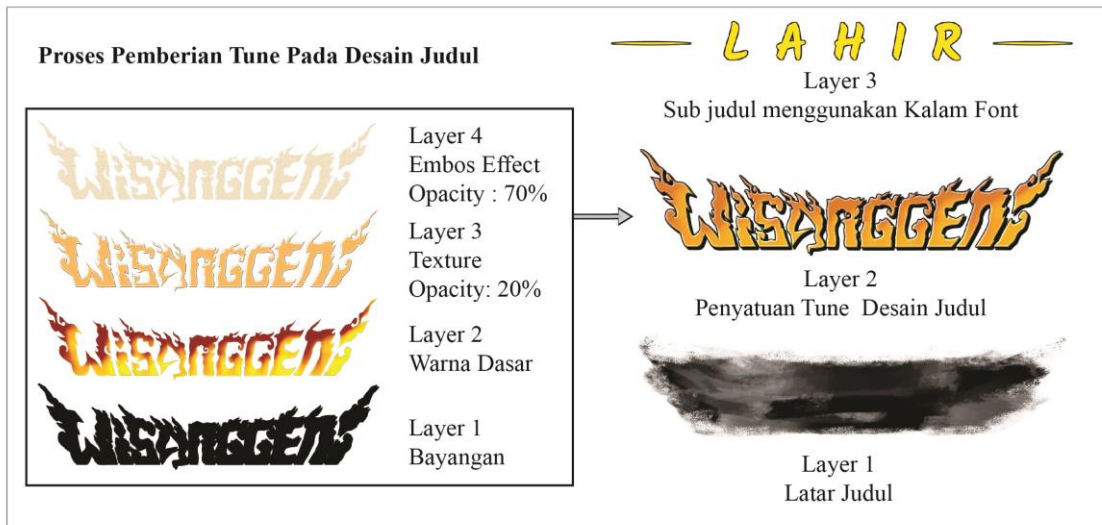
Gambar III.68. Editing Desain Judul Komik  
(Sumber: Dokumen Penulis)

## 3. Unsur Di Dalam Desain Judul



Gambar III.69. Unsur Di Dalam Desain Judul Komik  
(Sumber: Dokumen Penulis)

#### 4. Pemberian Tune Pada Desain Judul



Gambar III.70. Pemberian Tune Pada Desain Judul Komik  
(Sumber: Dokumen Penulis)

#### 3. Final Desain Judul Komik

**Final Desain Judul Komik Wisanggeni Lahir**

Palet Warna Dominan

- C:0 M:0 Y:0 K:0
- C:100 M:100 Y:100 K:100
- C:2 M:0 Y:37 K:0
- C:0 M:30 Y:100 K:0
- C:9 M:62 Y:100 K:0
- C:2 M:5 Y:99 K:0

Texture Element  
Extra Heavy Canvas Grayscale  
Mode, Opacity: 20%

Berwarna

Hitam Putih

Satu Warna

Gambar III.71. Final Desain Judul Komik  
(Sumber: Dokumen Penulis)

Menggunakan unsur warna dominan kuning jingga yang menurut Soekatno dalam Hermawati dkk. 2007 yang dikutip oleh Purbasari (2011: 37) Secara umum warna kuning adalah lambang keremajaan dan kebebasan.

### 3.4.2. Font Dialog

Dalam perancangan komik memiliki suatu karakteristik font yang khusus digunakan untuk dialog yang mengutamakan kejelasan dalam keterbacaan lebih fleksibel yaitu dengan bentuk yang tidak formal sehingga bisa nikmati dan dipahami untuk semua kalangan lingkungan sekitar.

#### 1. Alternatif Font Dialog Komik

a. Nama Font: *Kalam Font* (Sumber: Indian Type Foundry, 2009)

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss  
Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 1234567890 ~!@#\$%^&\*()\_+[{}|\|;:'",./<>?

PERANCANGAN KOMIK WAYANG BAMBANG WISANGGENI...14  
 PERANCANGAN KOMIK WAYANG BAMBANG WISANGGENI.....12  
 PERANCANGAN KOMIK WAYANG BAMBANG WISANGGENI.....10  
 PERANCANGAN KOMIK WAYANG BAMBANG WISANGGENI.....8

b. Nama Font: *Komika Text* (Sumber: Vigilante Typeface Corporation,2004)

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt  
Uu Vv Ww Xx Yy Zz 1234567890 ~!@#\$% ^&\*()\_+[{}|\|;:'",./<>?

PERANCANGAN KOMIK WAYANG BAMBANG WISANGGENI...14  
 PERANCANGAN KOMIK WAYANG BAMBANG WISANGGENI.....12  
 PERANCANGAN KOMIK WAYANG BAMBANG WISANGGENI.....10  
 PERANCANGAN KOMIK WAYANG BAMBANG WISANGGENI.....8

c. Nama Font: *GosmickSans* (Sumber: GemFonts. 2019)

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt  
Uu Vv Ww Xx Yy Zz 1234567890 ~!@#\$%^&\*()\_+[{}|\|;:'",./<>?

PERANCANGAN KOMIK WAYANG BAMBANG WISANGGENI...14  
 PERANCANGAN KOMIK WAYANG BAMBANG WISANGGENI.....12  
 PERANCANGAN KOMIK WAYANG BAMBANG WISANGGENI.....10  
 PERANCANGAN KOMIK WAYANG BAMBANG WISANGGENI.....8

## 2. Font Dialog Komik Terpilih

a. Nama Font: *Kalam Font*(Sumber: Indian Type Foundry, 2009)

*Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss  
Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 1234567890 ~!@#\$%^&\*()\_+[{}|\;:'",./<>?*

*PERANCANGAN KOMIK WAYANG BAMBANG WISANGGENI...14*

*PERANCANGAN KOMIK WAYANG BAMBANG WISANGGENI.....12*

*PERANCANGAN KOMIK WAYANG BAMBANG WISANGGENI.....10*

*PERANCANGAN KOMIK WAYANG BAMBANG WISANGGENI.....8*

Font memiliki karakteristik yang tidak kaku serta asik dilihat secara keseluruhan seperti tulisan tangan.

## 3.5. Naskah Komik

### 3.5.1 Sinopsis

Suatu hari Semar mencari Arjuna ke kerajaan Dwaraka untuk meminta bantuannya mengatasi musibah penyakit moral di Amarta, di Dwaraka Semar bertanya kepada penguasa Sri Kresna namun Sri Kresna memberi tahu bahwa Arjuna berada di Kahyangan Arga Dahana (Tempat kekuasaan Batara Brahma) untuk menunggu kelahiran anaknya pada usia 7 bulan, sehingga Semar segera menuju Kahyangan Arga Dahana. Setelah Semar pergi tiba-tiba Gatotkaca menjemput Sri Kresna untuk menerima undangan pertemuan yang penting di Amarta, Sri Kresna dan Gatotkaca lalu menuju Amarta.

Di Hutan Kerdayana Dewasrani putra Batari Durga menagih janji untuk dinikahkan oleh Dewi Dresanala, Batari Durga memberitahunya bahwa Dewi Dresanala telah menikah dengan Arjuna sehingga membuat Dewasrani cemburu dan marah, akhirnya Batari Durga bersama rombongan raksasa dan jin pergi ke kahyangan untuk menghasut Batara Guru (ayah para Dewa) memisahkan Arjuna dan Dewi Dresanala dan menikahkan Dewi Dresanala dengan Dewasrani..

Namun ditengah perjalanan, rombongan Batari Durga bertemu rombongan Sri Kresna dan Gatotkaca sehingga Batari Durga menyuruh para raksasa dan jin



untuk menghadang mereka agar tidak mengetahui tujuan Batari Durga, Batari Durga memilih jalan pintas agar tidak bertemu Gatotkaca dan Sri Kresna.

Di Kahyangan Jonggiring Saloka, beberapa dewa telah berkumpul, Batari Durga tiba-tiba datang dan berhasil menghasut Batara Guru, namun Batara Narada (penasihat Batara Guru) tidak setuju dengan keputusan Batara Guru yang memisahkan hubungan keluarga Arjuna dan Dewi Dresanala, sehingga terjadi perselisihan lalu Batara Narada memutuskan meninggalkan kahyangan, Saat itu Batara Indra di suruh menangkap paksa Batara Narada sehingga hampir terjadi pertarungan antara Batara Narada dan Batara Indra. Mereka berhasil di lerai oleh Batara Bayu yang tiba-tiba datang dengan pukulan anginnya serta membuat Batara Narada terpelempar entah kemana.

Batara Brahma kemudian ditugaskan untuk membawa Dewi Dresanala dan menyuruh Arjuna pergi dari kahyangan sehingga Arjuna pergi ke rumah Semar yang ada di Bumi namun Semar tidak ada, yang ada adalah Gareng, Petruk dan Bagong. Akhirnya Arjuna memutuskan untuk menenangkan diri di hutan dan diikuti oleh para punakawan.

Dewi Dresanala sangat sedih hingga melahirkan pada usia kandungan 7 bulan. Setelah melahirkan, Dewi Dresanala dibawa pergi oleh Batari Durga untuk dinikahkan oleh Dewasrani. Batara Guru kemudian menyuruh Batara Brahma untuk memusnahkan cucunya itu. Dengan perasaan tidak tega Batara Brahma membuang cucunya ke kawah Candradimuka namun bayi itu berhasil hidup karena perlindungan Sang Hyang Wenang (roh leluhur para Dewa).

Semar yang masih dalam perjalanan ke Kahyangan Arga Dahana telah mengetahui semua permasalahan karena diberitahu oleh Batara Narada yang diam-diam mengikuti Batara Brahma. Setelah Batara Narada pergi tiba-tiba anak Arjuna itu muncul dihadapan Semar dengan wujud sudah remaja, lalu Semar memberi nama anak Arjuna itu dengan nama Wisanggeni. Wisanggeni kemudian menanyakan siapa kedua orang tuanya kepada Semar, namun Semar pura-pura

tidak tahu dan menyuruh Wisanggeni untuk bertanya kepada Batara Guru. Kata Semar “bila Batara Guru tidak tahu maka ia harus dipukul”.

Semar memberikan pakaian seadanya kepada Wisanggeni dan mereka pun pergi ke kahayangan untuk mencari Batara Guru. Wisanggeni masuk ke khayangan sedangkan Semar mengamati dari jauh, Wisanggeni diserbu oleh para pasukan dan para Dewa karena dianggap penyusup hingga ia berhasil bertemu Batara Guru. Saat bertemu, Batara Guru tidak bisa menjawab pertanyaan Wisanggeni dan akhirnya Batara Guru dipukul hingga ketakutan, semua Dewa yang melawan Wisanggeni terpentak secara bersamaan dan Batara Guru kabur mencari perlindungan ke Amarta ( Kerajaan Pandawa).

Wisanggeni mengejar Batara Guru hingga ke Amarta, di tempat itulah Wisanggeni bertemu Sri Kresna dan Gatotkaca yang baru datang setelah melawan para raksasa dan jin rombongan Batari Durga, serta Bima yang menunggu kedatangan Gatotkaca. Wisanggeni berhadapan dengan Gatotkaca sedangkan Sri Kresna mencari bantuan dan kebetulan bertemu Arjuna bersama para punakawan.

Pertarungan Gatotkaca dan Wisanggeni dihentikan oleh Semar yang terlambat datang, dan tiba-tiba Sri Kresna bersama Arjuna datang, di sini lah Semar memberi tahu ayah Wisanggeni yang sebenarnya. Lalu tiba-tiba dari tubuh Wisanggeni muncul roh Sang Hyang Wenang untuk menegur Batara Guru. Batara Guru akhirnya mengakui kesalahan dan sebagai ucapan permintaan maaf ia bertanggung jawab membawa kembali Dewi Dresanala yang disandera Dewasrani. Akhirnya Arjuna, Dewi Dresanala dan Wisanggeni berkumpul kembali, Semar pun berharap Wisanggeni menjadi anak yang berguna bagi Amarta yang sedang tertimpa musibah penyakit moral.

### **3.5.2. Story Line**

Cerita menggunakan alur maju yaitu peristiwa terjadi secara runtut dari awal hingga akhir dengan alur baca komik dari panel kiri atas ke kanan bawah di tiap halaman. Penulis sebagai pengamat cerita, dan amanat yang disampaikan adalah menanamkan keberanian serta memberikan pembelajaran tentang kebenaran,

keberanian, dan kejujuran akan selalu menang. Tema Cerita, yaitu action fantasi dengan rangkaian kejadian sebagai berikut:

1. **Tahap awalan:** Pengenalan Karakter Jahat / Antagonis dan karakter Utama / Protagonis
2. **Tahap konflik:** Dipisahkannya Arjuna dan Dewi Dresanala dari ikatan suami istri oleh Batara Guru
3. **Tahap peningkatan konflik:** Dewi Dresanala melahirkan di usia kandungan 7 bulan dan Batara Guru ingin melenyapkan bayi tersebut karena menganggap bayi itu keturunan dewa dan manusia yang tidak pantas ada di Dunia.
4. **Tahap klimaks:** Bayi yang telah dibuang ke kawah Candradimuka diselamatkan oleh roh Sang Hyang Wenang, bayi tersebut menjadi anak remaja yang diberi nama Wisanggeni oleh Semar, Wisanggeni yang menanyakan siapa kedua orangtuanya disuruh oleh Semar untuk menanyakan kepada Batara Guru, bila tidak tahu maka Batara Guru harus dipukul. Dari arahan Semar kemudian Wisanggeni mencari Batara Guru namun malah membuat kekacauan dan menghajar para Dewa.
5. **Tahap Penyelesaian:** Batara Guru mencari pertolongan ke Amarta dengan dikejar Wisanggeni, di Amarta akhirnya Wisanggeni bertemu ayahnya serta Sang Hyang Wenang muncul dari tubuh Wisanggeni untuk menegur Batara Guru sehingga Batara Guru mengakui kesalahannya dan mengembalikan Dewi Dresanala bersama Arjuna sebagai pertanggung jawaban atas perbuatannya sehingga Wisanggeni berhasil menemukan kedua orangtuanya.
6. **Latar Cerita:** Kisah terjadi saat masa pembuangan Pandawa 12 Tahun yang membuat Amarta sering terkena musibah. Arjuna telah membunuh Niwatakawaca yang mengacau kahyangan, mendapat hadiah dan menikah dengan Dewi Dresanala dan seharusnya Arjuna di Amarta untuk giliran menjaga kerajaan.
  1. Kerajaan Dwaraka tempat kekuasaan Sri Kresna pada pagi hari, Saat itu Semar mencari Arjuna.
  2. Hutan Krendayana tempat kekuasaan Batari Durga
  3. Langit

4. Jonggiring Saloka, Kahyangan Suralaya tempat kekuasaan Batara Guru.
5. Arga Dahana, Kahyangan Suralaya tempat kekuasaan Batara Brahma
6. Rumah Semar, Planet Bumi
7. Kembali ke Jonggiring Saloka, Kahyangan Suralaya
8. Kawah Candradimuka, Puncak Gunung Jamurdipa
9. Kembali ke Jonggiring Saloka, Kahyangan Suralaya
10. Kerajaan Amarta, Planet Bumi tempat kekuasaan Pandawa
11. Hutan Gandawasa tempat persembunyian Arjuna
12. Kembali Kerajaan Amarta, Planet Bumi tempat kekuasaan Pandawa
13. Tunggul Malaya, Dunia Jin tempat kekuasaan Batara Dewasrani
14. Kembali Kerajaan Amarta, Planet Bumi tempat kekuasaan Pandawa suasana siang/sore hari