



Hak cipta dan penggunaan kembali:

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

Copyright and reuse:

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

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Laporan skripsi ini merupakan pembahasan mengenai proses perancangan karakter yang digunakan dalam Skripsi Penciptaan dengan judul ‘Hikayat, sebuah film pendek animasi 3-dimensi dengan genre *dark fantasy*.

‘Hikayat’, dalam konteks film ini dapat diartikan sebagai sebuah cerita hiburan, cerita film ini mengangkat sejarah dari Ondel-ondel Betawi yang digunakan untuk mengusir roh jahat atau nasib buruk di pedesaan Batavia pada masa pemerintahan Hindia Belanda, namun dengan tema fantasi dan *monster vs. monster* dimana boneka Ondel-ondel merupakan sebuah sosok makhluk mistis yang dibayar oleh sebuah desa untuk mengusir makhluk mistis lain yang mengganggu manusia. Tujuan dari perancangan ini adalah bagaimana menampilkan tokoh Ondel-ondel dan Kuntilanak dengan menggunakan elemen visual *grotesque*, ide konsep ini didasari dari bentuk boneka Ondel-ondel abad ke-19 yang sudah mengandung unsur *grotesque* sejak awal, seperti bentuk tubuh yang tidak proporsional dan muka yang menyeramkan, perancangan ini hendak mendorong konsep *grotesque* tersebut lebih jauh.

Penelitian dalam skripsi ini dilakukan secara kualitatif melalui pengkajian buku, jurnal ilmiah, dan observasi visual. Data diperoleh dari studi tentang sejarah Betawi abad ke-19, sejarah awal Ondel-ondel, dan tokoh-tokoh *grotesque* dalam dunia maya.

3.1.1 Sinopsis

Di sebuah desa kecil di daerah Tangerang pada abad ke-19, seorang bapak-bapak menghampiri sebuah pohon dan duduk menghadapinya, dibawah pohon tersebut sesosok makhluk menyerupai ondel-ondel bernama Agni yang sedang beristirahat, bapak tersebut menceritakan kepada ondel-ondel mengenai makhluk halus yang beberapa waktu ini mengganggu kebun karet tempat mereka bekerja dan meminta bantuannya untuk mengusir Kuntilanak tersebut.

Agni kemudian masuk ke kebun karet saat gelap dan bertemu dengan seorang kuntilanak, keduanya berkelahi hingga Agni terhimpit; namun Agni berhasil membalik keadaan dan menyerang Kuntilanak hingga ia melarikan diri dari kebun.

Ondel-ondel mendatangi rumah kepala desa yang menyapanya, dan segera mengulurkan tangan, kepala desa kemudian menyerahkan sebuah bakul yang berisi beberapa keping Gobang(koin 2 ½ sen era Hindia Belanda) dan sebatang rokok, puas dengan upah tersebut ondel-ondel pergi sambil menyalakan rokoknya.

3.1.2. Posisi Penulis

Dalam laporan ini penulis bertanggung jawab terhadap perancangan tokoh Ondel-ondel dan Kuntilanak dalam film pendek "*Hikayat*", termasuk melaksanakan riset dan pengumpulan data yang digunakan sebagai materi dalam perancangan visual tokoh-tokoh dalam film tersebut.

3.2. Tahapan Kerja

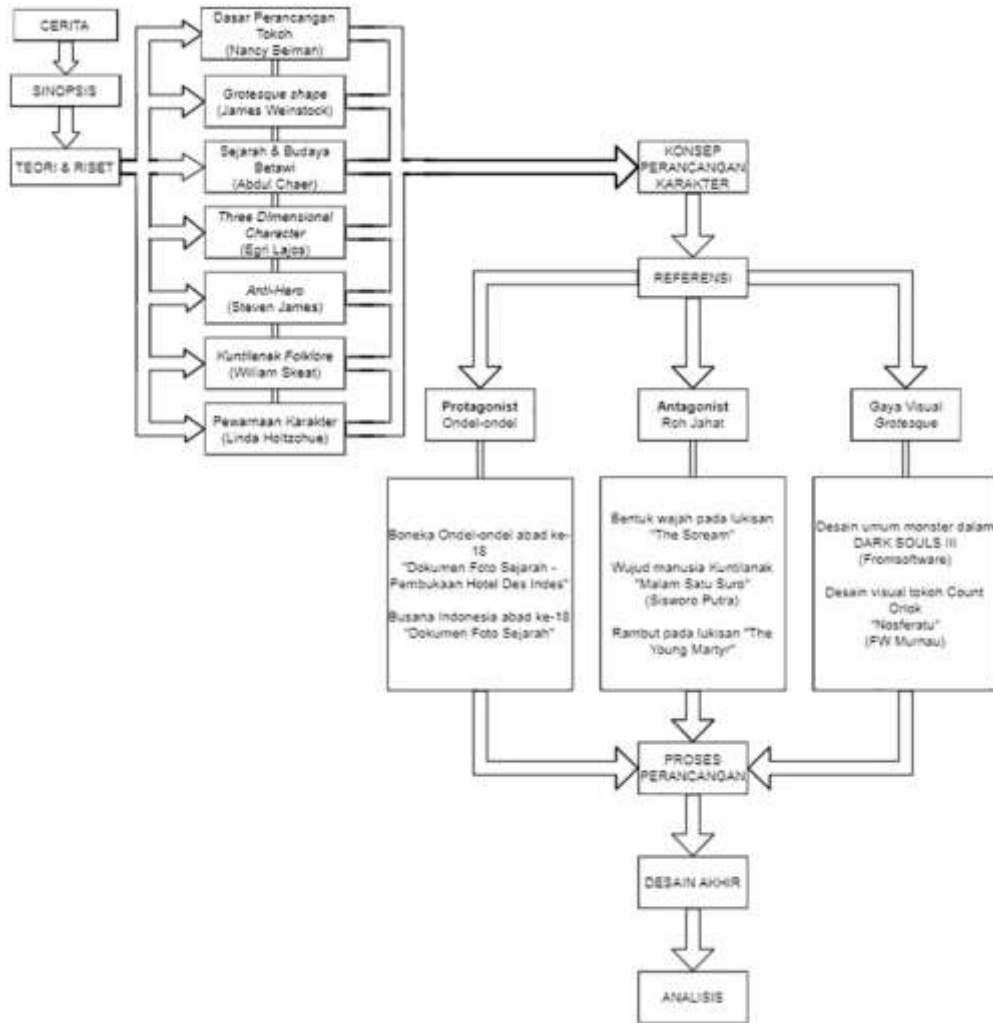
Tahapan kerja dalam skripsi ini dimulai dari pembuatan ide konsep, kemudian tahap kedua adalah pengumpulan materi berdasarkan ide tersebut, materi yang dikumpulkan dibagi menjadi dua yaitu Materi Konsep dan Materi Visual. Materi Konsep adalah materi yang akan menjadi dasar dari eksistensi tokoh perancangan, atau kandungan nilai-nilai intrinsik dari tokoh tersebut. Materi Visual merupakan materi yang dicari berdasarkan materi konsep, yang terdiri dari referensi-referensi visual yang akan digunakan untuk memberi visualisasi dari materi konsep.

Tahap yang ketiga adalah pembelajaran teori-teori pendukung yang akan digunakan untuk mengubah materi menjadi hasil akhir dari perancangan tokoh, kumpulan teori ini didapatkan dari studi berbagai buku serta jurnal ilmiah, teori yang dicari adalah teori dalam merancang tokoh dan teori sejarah dari Ondel-ondel dan kehidupan Betawi di abad ke-19.

Tahap keempat merupakan eksplorasi dari karakter Ondel-ondel dan Kuntilanak, dimana penulis menyambungkan berbagai variasi dari materi dan teori untuk menghasilkan beberapa *concept art* dari tokoh tersebut, elemen yang dieksplorasi antara lain adalah tingkatan *grotesque*, bentuk dasar, busana, dan bentuk muka.

Setelah menentukan perancangan mana yang paling diinginkan, tahap kelima adalah mengeksplorasi lagi sedikit dan meningkatkan aspek visual dari perancangan yang dipilih.

Tahapan kerja yang dilalui dalam proses pembuatan laporan ini adalah sebagai berikut.



Gambar 3.1. Skematika Perancangan

(sumber: dokumentasi pribadi)

3.3. Acuan

Referensi yang dikumpulkan sebagai data mendukung dua hal berikut, yaitu referensi visual dan referensi konsep, untuk referensi konsep yang tidak berbentuk

visual, acuan ini berupa deskripsi Ondel-ondel dan Kuntulanak dalam bentuk kuntulanak, dari konsep ini maka penulis mengumpulkan referensi dasar untuk masing-masing karakter, bagi Ondel-ondel dikumpulkan foto-foto referensi Ondel-ondel di masa kini dan masa lalu, bagi Kuntulanak dikumpulkan visualisasi yang umum dikenal orang dari media film populer, referensi visual didapatkan dari karya film Ekspresionisme Jerman berjudul ‘Nosferatu’ (F.W. Murnau, 1922), film horror ‘Malam Satu Suro’ (Sisworo Gautama Putra, 1988), dan *video game* DARK SOULS III (Fromsoftware, 2016), serta kumpulan foto-foto dokumentasi kehidupan pedesaan di Batavia abad ke-19.

Acuan ini dikelompokkan menjadi tiga macam, pertama acuan untuk memahami elemen *grotesque* secara garis besar, acuan kedua untuk tokoh Ondel-ondel, dan acuan ketiga untuk tokoh Kuntulanak.

3.3.1. Observasi dari Gaya Visual *Grotesque*

3.3.1.1. Visual *Grotesque* pada ‘DARK SOULS’

‘DARK SOULS’ memiliki tema korupsi tubuh, penyakit, dan gambaran tentang kematian, deskripsi tersebut dapat dicocokkan dengan pengertian Katkus (2013) mengenai *grotesque art* yang populer di era karnival Eropa, anatomi yang aneh seperti setengah manusia setengah hewan, serta fisiologis tidak proporsional menjadi prinsip dalam perancangan tokohnya, visual yang dicapai dari ‘DARK SOULS’ adalah tokoh yang wujudnya terlihat mengerikan dan menjijikan, sehingga dapat dikatakan bahwa ‘DARK SOULS’ menggunakan gaya *grotesque* dalam perancangan tokohnya.



Gambar 3.2. Monster Anjing

(sumber: DARK SOULS III: Design Works)

Perancangan monster diatas menggambarkan sosok tengkorak yang memiliki tubuh seperti anjing, yang ditutupi rambut dan kulit rusak.



Gambar 3.3. Monster Hantu

(sumber: DARK SOULS III: Design Works)

Konsisten dengan perancangan monster lain, tokoh monster ini berupa roh yang bertubuh sangat kurus dengan gumpalan kabut hitam disekelilingnya, Weinstock (2012) menyimpulkan bahwa elemen visual ekspresionis seperti *grotesque* merupakan representasi simbolis dari kondisi

emosi tertentu, dalam konteks ini hal yang menjadi representasi simbolis dari perancangan *grotesque* di 'DARK SOULS' adalah tema korupsi, penyakit, dan kematian.

Pada gambar 3.4, tokoh yang disebut "Malaikat" ini merupakan musuh terbang yang menyerang pemain dengan cahaya, rasio sayap dengan tubuhnya terlihat tidak proporsional, sayap Malaikat memiliki pola berantakan seperti jamur kering, tangan dan kakinya sangat kurus, serta wajahnya terlihat hancur dan menjerumus masuk kedalam.



Gambar 3.4. *Angel*

(sumber: Dark Souls III: Design Works)

3.3.1.2. **Visual *Grotesque* pada Film**

Elemen *grotesque* merupakan gaya visual yang umum di dunia perfilman, pertama dipopulerkan oleh film-film Ekspresionisme Jerman yang kemudian menginspirasi dunia perfilman dalam perancangan tokoh monster atau tokoh jahat.

Bordwell dan Thompson (2012) menjelaskan visualisasi *grotesque* sebagai distorsi bentuk yang ekstravagan, seperti garis meliuk-liuk atau bergerigi, dalam konteks anatomi prinsip ini dapat diaplikasikan ke bentuk tubuh.

Salah satu tokoh yang mempopulerkan monster dalam dunia film adalah Count Orlok dari film 'Nosferatu' (F. Murnau, 1922), Orlok merupakan seorang *vampire* yang bertubuh jangkung, memiliki pundak yang tinggi, berwajah mengerikan, serta berlengan panjang dengan jari dan kuku seperti pisau.



Gambar 3.5. *Count Orlok*

(sumber: *Nosferatu*, 1922)

3.3.1.2. Kesimpulan Observasi

Berdasarkan penalaran teori dari pendapat Weinstock (2013), Siddique (2016), Katkus (2013), dan Mittman (2018), serta dari observasi penampilan *grotesque* visual 'DARK SOULS' dan tokoh film 'Nosferatu', sebuah karya

visual dapat dikatakan *grotesque* bila mengandung satu atau beberapa elemen berikut:

1. Merupakan simbolisasi dari hal-hal negatif, seperti penyakit, kematian, kotoran, vulgaritas, dan sebagainya.
2. Terlihat distorsi dari bentuk yang memiliki kondisi normal, misalnya bentuk anatomi tubuh terdistorsi dari bentuk hidung yang seharusnya normal menjadi besar dan panjang.
3. Ekstravagan, dalam artian kedua nilai diatas didorong secara berlebihan dalam visualisasinya, ukuran mengenai berlebihan atau tidak dapat dilihat dari penampilan paling menonjol dari tokohnya dan adanya elemen pembandingan untuk menunjukkan visual yang tidak bersifat ekstravagan.

3.3.2. Ondel-ondel

Tokoh protagonis dalam cerita, sesuai dengan sejarah awal dari Ondel-ondel yang dijelaskan oleh Chaer (2015), boneka Ondel-ondel merupakan pencitraan dari Raja Iblis, yang menakut-nakuti roh jahat dibawahnya, dalam ‘Hikayat’ tokoh Ondel-ondel adalah sang “Raja Iblis” asli tersebut bukan sebuah boneka, namun beberapa elemen di cerita diubah sesuai dengan kreativitas penulis, salah satunya adalah menampilkan tokoh Ondel-ondel sebagai seorang *anti-hero*, James (2014) mengkategorikan *anti-hero* sebagai tokoh yang memiliki nilai-nilai yang berlawanan dengan *hero*, salah satunya adalah dari segi penampilan bisa terlihat buruk rupa, baju compang-camping, atau terlihat tidak menarik, penggunaan perancangan *grotesque* pada tokoh utama mengandung sentimen yang serupa,

tokoh monster yang biasanya menjadi penjahat di cerita ini justru menjadi tokoh pahlawan yang melawan monster jahat, selain itu disebutkan juga nilai bahwa bila *hero* mencerminkan nilai-nilai dan moral yang ideal, *anti-hero* memiliki nilai dan moralitasnya sendiri, sehingga tokoh Ondel-ondel digambarkan bukan sebagai pahlawan yang menolong tanpa pamrih tetapi sebagai orang yang mau bekerja hanya bila diberi upah, hal ini mencerminkan kegunaan Ondel-ondel di dunia nyata yang digunakan untuk mencari nafkah.

Teori yang digunakan untuk menentukan dan meneliti acuan tokoh Ondel-ondel adalah berikut:

1. Dasar Perancangan Tokoh yang menjadi dasar dari menyusun materi konsep tokoh (Beiman, 2012).
2. *Grotesque Theory*, menentukan definisi deskriptif dari bentuk *grotesque* dan fungsi makna dari penampilan *grotesque* (Siddique, 2016).
3. *Anti-hero* mendukung teori *grotesque* dengan menampilkan tokoh pahlawan yang tidak memiliki bentuk fisik konvensional layaknya pahlawan (James, 2014).
4. Sejarah dan Ondel-ondel Betawi masa Hindia Belanda, merupakan acuan utama dalam membentuk kerangka perancangan tokoh Ondel-ondel sebelum diaplikasikan elemen *grotesque*, dalam bentuk gambar dan deskripsi boneka Ondel-ondel pada abad ke-18 (Chaer, 2015).

3.3.2.1 Bentuk Fisik



Gambar 3.6. Ondel-ondel masa kini

(sumber: dokumentasi pribadi)

Sumber dari konsep ide untuk menampilkan Ondel-ondel sebagai monster *grotesque* adalah gambaran umum berikut, Ondel-ondel adalah sebuah boneka dengan tinggi hampir 2 meter, tangan yang panjang hingga hampir menyentuh tanah, dan kepala yang besar, selain itu boneka Ondel-ondel yang dimainkan oleh seseorang membuat seolah-olah kaki boneka raksasa tersebut kecil dan pendek, sehingga proporsi keseluruhan dari Ondel-ondel semakin aneh.

Selain depiksi Ondel-ondel modern, karakteristik ini semakin diperkuat dengan foto-foto dokumentasi Ondel-ondel di abad ke-19 dan ke-19 yang kadang menggunakan wajah menyeramkan untuk bonekanya, ada kesamaan antara Ondel-ondel awal dengan Topeng Barong dari Bali, yang keduanya menggunakan muka monster yang mirip hewan serta kegunaanya sebagai penolak hal buruk.



Gambar 3.7. Ondel-ondel saat peresmian hotel Des Indes tahun 1923

(sumber: Museumtropen Database)

3.3.2.2 Busana

Ondel-ondel tidak mengenakan baju bagus yang berwarna meriah seperti di boneka umumnya, namun menggunakan baju yang mencerminkan kelas pekerja di Batavia pada abad ke-19 untuk kecocokan latar waktu dan tempat, oleh karena itu busana Ondel-ondel tergolong sederhana, terdiri dari sarong, kaos, rompi, ikat pinggang, dan ikat kepala yang terlihat usang.



Gambar 3.8. Busana abad ke-19

(sumber: historia.id)

3.3.3. Kuntilanak

Tokoh antagonis dalam cerita, Kuntilanak yang muncul disini adalah seorang hantu perempuan dari kalangan menengah di Batavia, *lore* dibalik tokoh Kuntilanak ini menarik inspirasi dari film 'Malam Satu Suro' (S.G. Putra, 1988), dimana Kuntilanak memiliki wujud perempuan manusia dan dapat berganti ke wujud hantu yang menyeramkan, serta inspirasi dari buku 'Malay Magic' (Sir William Skeat, 1900), yang mendeskripsikan Kuntilanak atau Matianak dengan karakteristik yang lebih berupa siluman burung.

Teori yang digunakan untuk menentukan dan meneliti acuan tokoh Kuntilanak adalah berikut:

1. Perancangan Tokoh yang menjadi dasar dari menyusun konsep tokoh (Beiman, 2012).
2. *Grotesque Theory*, yang menentukan definisi deskriptif dari bentuk *grotesque* dan fungsi makna dari penampilan *grotesque* (Siddique, 2016).
3. *Folklore* Kuntilanak di abad ke-18 menjadi acuan utama untuk materi tokoh Kuntilanak dan potensinya untuk dikembangkan dengan gaya visual *grotesque*. (Skeat, 1900)
4. *Folklore* Kuntilanak kontemporer yang digunakan untuk membandingkan konsep Kuntilanak di masa kini dengan masa lalu, dan sebagai bagian dari proses pengembangan tokoh. (Duile, 2020)

3.3.3.1 Bentuk Fisik



Gambar 3.9. Pontiff Sulvayhn

(sumber: Dark Souls III: Design Works)

Bentuk monster dari Kuntlanak yang bersifat berlebihan dan fantastis, mendapat inspirasi dari tokoh Pontiff Sulvayhn pada *video game* 'DARK SOULS', elemen yang diambil adalah perancangan ekstravagan/*exaggeration* seperti pedang yang besar, jubah sobek yang berkibar, lengan panjang dan tubuh kurus, serta ukuran tokoh yang berupa raksasa, dalam observasi Siddique (2016) bentuk tokoh yang berlebihan ini merupakan salah satu kunci visual dalam gaya *Grotesque*.

Kemudian untuk menambahkan elemen tokoh feminim serta memperkuat tema kematian yang seringkali menjadi kekuatan utama *Grotesque* menurut Katkus (2013), digunakan lukisan '*Death of Ophelia*' untuk membentuk kepala tokoh Kuntlanak.



Gambar 3.10. *'Death of Ophelia'*

(sumber: John Everett Milais, 1852)

Selain lukisan Ophelia digunakan juga lukisan *'The Scream'* untuk memberi ekspresi horor pada tokoh Kuntilanak.



Gambar 3.11. *'The Scream'*

(sumber: Edvard Munch, 1893)

Referensi tambahan untuk elemen *grotesque* diambil dari tokoh *Count Orlok* dari film *'Nosferatu'*, dengan konsep *grotesque* menyerupai Ondel-ondel, yaitu lengan yang panjang dan berkuku tajam, wajah yang rusak, serta pundak yang tinggi, tokoh *Count Orlok* sendiri dianggap sebagai salah satu pelopor tokoh *Grotesque* dalam dunia perfilman.



Gambar 3.12. *Count Orlok*

(sumber: *Nosferatu*, 1922)

3.4. Proses Perancangan

3.4.1 Ondel-ondel

Sketsa awal Ondel-ondel dimulai dari bentuk dan karakteristik yang lebih menonjolkan elemen Betawi seperti busana sarong, kain selempang, dan terutama kembang kelapa yang ikonik.



Gambar 3.13. Ondel-ondel ver. 1

(sumber: dokumen pribadi)

Sketsa berikutnya berusaha mendorong perancangan *grotesque* agar lebih terlihat, hal ini dicapai dengan membuat kepala ondel-ondel menjadi lebih besar lagi, hidung besar dengan muka yang lebih menyerupai monster, serta badan bungkuk, namun menurut penulis perancangan ini terlalu mengutamakan elemen *grotesque* namun tidak mempertimbangkan bila tokoh tersebut terlihat bagus untuk film.



Gambar 3.14. Ondel-ondel ver. 2

(sumber: dokumen pribadi)

Sketsa ketiga adalah Ondel-ondel yang lebih memiliki wujud seperti manusia dengan busana yang lebih mewah, dan dengan pose tokohnya mengimplikasikan bahwa Ondel-ondel tersebut mengenal ilmu bela diri, akhirnya perancangan ini tidak digunakan karena kurang menonjolkan elemen *grotesque*.

Sketsa terakhir Ondel-ondel pada gambar 3.16 merupakan pengembangan dari sketsa ketiga, dengan mendistorsi bentuk tubuh Ondel-ondel sesuai dengan ekstravagansi dalam *grotesque*, Ondel-ondel dalam konsep akhir bertubuh lebih

tinggi, namun kakinya pendek, tangan yang lebih besar dan panjang, pundak yang kecil tetapi kepalanya besar, kemudian busana Ondel-ondel juga lebih menampilkan pakaian sehari-hari rakyat pedesaan di Batavia abad ke-19, penggunaan kain Poleng dari Bali akhirnya diganti menjadi “Sarong” yang lebih umum dalam desa-desa perkebunan pada jamannya.



Gambar 3.15. Ondel-ondel ver. 3

(sumber: dokumen pribadi)



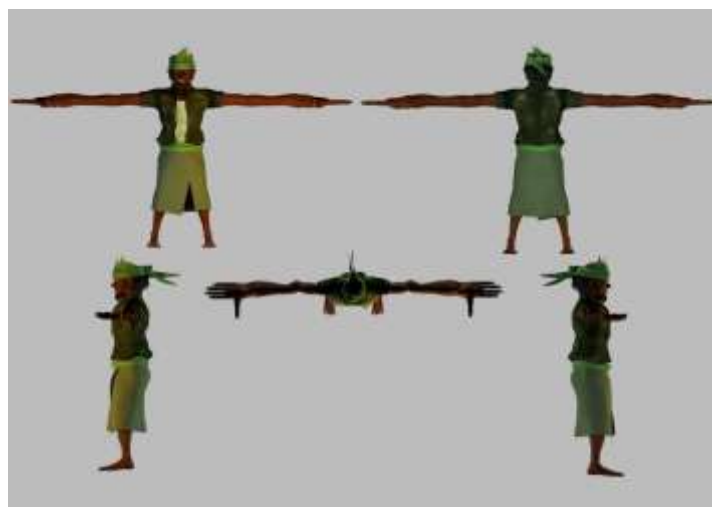
Gambar 3.16. Ondel-ondel *Final Look*

(sumber: dokumen pribadi)

Penampilan akhir sang Ondel-ondel merupakan penggabungan antara Ondel-ondel di masa modern dengan Ondel-ondel di masa kolonial, agar gambaran yang umum dikenal tentang Ondel-ondel tidak hilang sepenuhnya dan dapat diidentifikasi oleh orang lain seperti menurut teori budaya warna Holtzchue (2017), contohnya adalah warna merah yang didasari dari Ondel-ondel Jakarta.

Selain untuk menunjukkan adanya keterkaitan dengan Ondel-ondel modern, digunakan juga teori makna warna oleh Bellantoni (2013) untuk memberikan kedalaman dalam warna karakter, pewarnaan Ondel-ondel didominasi oleh warna merah pada kulitnya yang dimaksudkan untuk melambangkan agresi dan kekuatan sebagai tokoh petarung kasar, baju hitamnya berkesan kotor dan rendah, sesuai dengan *role* Ondel-ondel sebagai pekerja kasar yang aktif di pedesaan.

Perancangan akhir Ondel-ondel kemudian diaplikasikan sebagai tokoh model 3 Dimensi, dengan sedikit penyesuaian dan perubahan kecil tambahan yang dipengaruhi oleh *software* 3D yang digunakan.



Gambar 3.17. 3D *Model* Ondel-ondel

(sumber: dokumen pribadi)



Gambar 3.18. *Render* tokoh Ondel-ondel

(sumber: dokumen pribadi)

3.4.2 Kuntilanak

Tokoh antagonis dalam cerita, dalam konsep ide sudah ditentukan Ondel-ondel akan mengusir roh jahat, namun hingga mendekati masa akhir pra-produksi penulis kesulitan menentukan materi konsep yang cocok, karena berniat untuk mengangkat makhluk mistis di Indonesia yang belum populer, makhluk halus yang disebut Aswang sempat dicalonkan sebagai musuh Ondel-ondel.

Aswang adalah roh setengah manusa setengah anjing yang menurut cerita dapat memutus-mutus bagian tubuhnya dan melayang kearah mangsa.



Gambar 3.19. Sketsa Aswang
(sumber: dokumen pribadi)

Eksplorasi roh jahat lebih difokuskan pada pemilihan makhluk-makhluk mistis yang ada di Indonesia untuk diintegrasikan kedalam cerita, sebetulnya ada minat untuk menampilkan roh jahat dari budaya luar negeri sebagai wujud *cross-culture*, tetapi akhirnya dipilih Kuntilanak/Matianak karena penulis berniat untuk mengubah perancangan Kuntilanak secara drastis dan berbeda dari gambaran Kuntilanak secara umum.

Sesuai dengan mitosnya, Kuntilanak memiliki wujud perempuan cantik dan wujud hantu yang menakutkan, sehingga tokoh ini dibagi menjadi dua perancangan terpisah yaitu wujud manusia dan wujud monster, wujud manusia sang Kuntilanak mengambil inspirasi dari tokoh Suketi dari film ‘Malam Satu Suro’ (1988) yang menampilkan perempuan muda.



Gambar 3.20. Wujud Manusia Kuntilanak

(Sumber: 'Malam Satu Suro', 1988)



Gambar 3.21. Wujud Hantu Kuntilanak

(Sumber: 'Malam Satu Suro', 1988)

Kemudian pilihan baju dari tokoh Kuntilanak dalam versi kontemporer hanya mengenakan gaun putih panjang, sementara gambaran roh jahat lain memiliki baju bervariasi.



Gambar 3.22. Kuntilanak Dengan Gaun Putih

(Sumber: 'Malam Satu Suro', 1988)



Gambar 3.23. Kebaya Masa Kolonial

(Sumber: tropenmuseum database)

Oleh karena itu wujud manusia kuntilanak dalam film “Hikayat” mengenakan busana umum saja yang sering digunakan pada abad ke-18 yaitu kebaya, sehingga memberikan implikasi bahwa perempuan tersebut tidak mengganti bajunya menjadi gaun putih ketika mati, selain itu penampilan Kebaya jaman dulu lebih bersifat representatif terhadap latar waktu yang digunakan.



Gambar 3.24. Wujud Manusia Kuntilanak dengan Busana Masa Kolonial

(Sumber: dokumen pribadi)

Dalam perancangan wujud monster Kuntilanak, sketsa awal merupakan wujud Kuntilanak dengan bentuk yang lebih mengancam daripada hanya sekedar menakutkan, dengan menambahkan tubuh yang lebih jangkung dan kuku yang tajam pada bentuk dasar Kuntilanak.

Ilustrasi ini kurang mengeksplorasi tokoh karena berusaha untuk terlalu menyesuaikan diri dengan ide Kuntilanak kontemporer berdasarkan deskripsi Duile (2020), sedangkan tujuan menambahkan gaya *grotesque* adalah untuk keluar dari kebiasaan media populer tersebut yang menampilkan Kuntilanak sebagai hantu dengan rambut panjang dan gaun putih.



Gambar 3.25. Kuntilanak Ver. 1

(Sumber: dokumen pribadi)

Ilustrasi berikutnya berusaha menonjolkan Kuntilanak sesuai dengan deskripsi Skeat (1900) yang menjelaskan mitos Kuntilanak sebagai makhluk setengah perempuan dan setengah burung, konsep awalnya dengan membuat tokoh yang mirip seperti “*Harpy*” dari mitologi Yunani, atau dengan menambahkan bulu burung, sayap, dan cakar burung pada kaki dan tangan.

Ilustrasi yang mendekati hewan tersebut tidak digunakan karena terlihat terlalu menjauh dari konsep Kuntilanak yang dikenal secara umum, dan adanya keraguan oleh penulis dalam menentukan desain akhir, kemudian akhirnya digunakan konsep *grotesque* yang melambangkan tema kematian dan korupsi tubuh pada tokoh Kuntilanak, yang terinspirasi dari melihat lukisan-lukisan tentang kematian seorang perempuan seperti lukisan ‘*Death of Ophelia*’.



Gambar 3.26. Kuntilanak Ver. 2

(Sumber: dokumen pribadi)

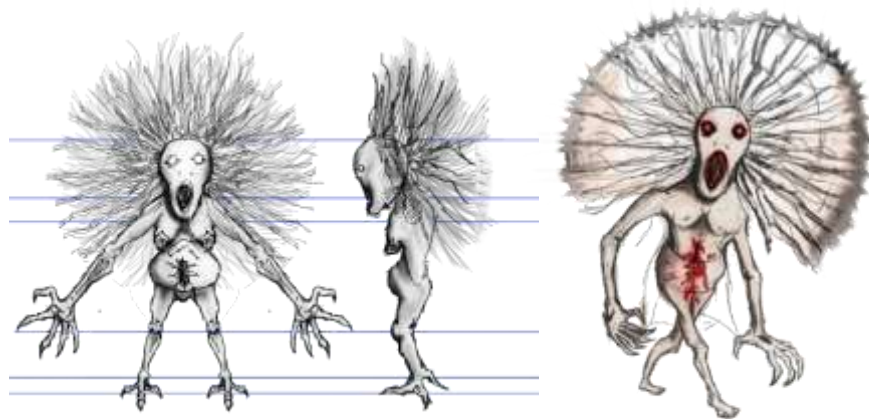
Untuk menonjolkan sosok *grotesque* dari Kuntilanak, kepala sang Kuntilanak dibuat lebih besar dari proporsi badan, rambutnya yang terlihat membentang mengambil inspirasi dari lukisan *'Death of Ophelia'* yang menampilkan mayat perempuan diatas air, bentuk wajah Kuntilanak dibuat berdasarkan lukisan *'The Scream'*, fitur burung pada tangan dan kaki Kuntilanak didasari dari deskripsi Sir William Skeat tentang Matianak pada abad ke-18 bahwa Matianak merupakan siluman berwujud burung hantu, dan yang terakhir perut Matianak terlihat hamil dan memiliki lubang hitam ditengahnya sebagai referensi dari kisah Matianak yang mengalami keguguran janin.



Gambar 3.27. Referensi Rambut dan Wajah

Kiri: ('*Death of Ophelia*', 1852), kanan: ('*The Scream*')

Kulit dan rambut Kuntilanak yang berwarna putih abu-abu merupakan kiasan terhadap tokoh Kuntilanak yang dipenuhi emosi suram dan putus asa karena kematian diri dan bayi kandungnya, selain itu dalam budaya timur termasuk beberapa budaya di Indonesia, warna putih merupakan warna kematian yang sesuai dengan tema Kuntilanak sebagai hantu.

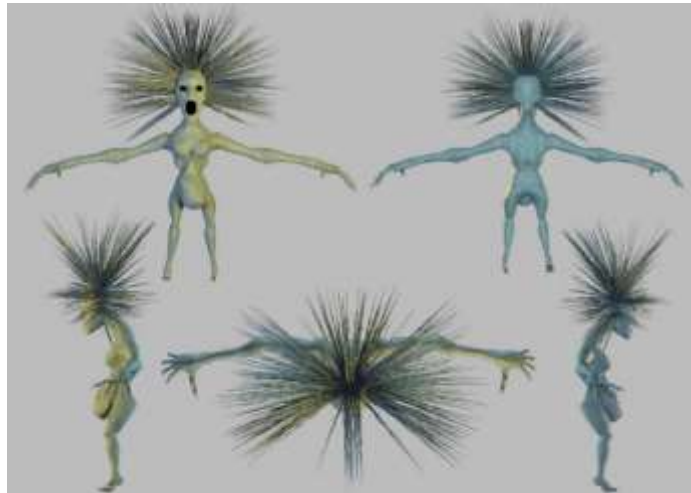


Gambar 3.28. Kuntilanak Final Version

(sumber: dokumen pribadi)

Dalam aplikasi perancangan Kuntilanak menjadi tokoh model 3D, akhirnya perancangan kaki menyerupai burung tidak digunakan, selain itu muncul beberapa perubahan kecil pada perancangan secara spontan saat menjalani proses *modelling*,

yaitu perut “hamil” yang lebih berantakan serta detail kerutan tubuh yang lebih kuat.



Gambar 3.29. 3D Model Matianak

(sumber: dokumen pribadi)



Gambar 3.30. Render tokoh Kuntulanak

(sumber: dokumen pribadi)