

# VISUALISASI KARAKTER KUNTILANAK BERDASARKAN CERITA LEGENDA URBAN MENGENAI TRAGEDI SAKIT HATI PEREMPUAN

Achmad Deptian Djenuari Rizky, Yully Ambarsih Ekawardhani  
Program Studi Desain Komunikasi Visual, UNIKOM

***Abstrak.** Salah satu legenda urban yang terkenal di Indonesia adalah cerita mengenai makhluk-makhluk gaib atau hantu. Pada masyarakat tradisional di Indonesia, hantu secara umum lebih diketahui sebagai roh atau arwah yang meninggalkan raga atau badan karena kematian yang tidak dikehendaki. Menilik kondisi ini maka masyarakat Indonesia mengidentifikasi bermacam-macam makhluk halus, dan salah satu yang dikenal luas adalah kuntilanak. Kuntilanak dipercaya sebagai hantu yang asal-usulnya adalah perempuan yang hamil tetapi kemudian meninggal dunia, atau perempuan yang meninggal karena melahirkan tetapi anaknya belum sempat dilahirkan.*

*Materi legenda urban kuntilanak menarik untuk diangkat karena tidak hanya bercerita mengenai tragedi saja, tetapi bagaimana pemikiran masyarakat pengusungnya menjelaskan asal-usul legenda tersebut, perjalanan hidup sebelumnya menjadi dasar logis yang membentuk suatu konsep perwujudan kuntilanak, sifat serta citra perempuan yang dikenal cantik dan anggun berbalik drastis ketika bertemu tragedi dramatis, serta sifat nafsu duniawi yang terbawa kealam kematian. Hal-hal ini yang pada akhirnya melegalisasi perwujudan sosok seram yang diketahui sebagai kuntilanak.*

*Makalah ini berdasarkan penelitian dalam Tugas Akhir yang mengangkat gagasan untuk membuat media yang berkaitan wujud perupa, didasarkan pada penelitian mengenai cerita asal dikaitkan dengan pemahaman tentang keberadaan hantu perempuan, yaitu rasa sakit hati, dendam, dan alam kematian.*

***Kata kunci:** legenda urban, hantu, kuntilanak, dendam, wujud.*

## 1. PENDAHULUAN

Legenda urban, seperti legenda lainnya adalah bagian dari folklore, yaitu tradisi lisan dari suatu masyarakat yang tersebar atau diwariskan secara turun temurun. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, folklore adalah adat-istiadat tradisional dan cerita rakyat yang diwariskan secara turun temurun, tetapi tidak dibukukan. Cerita rakyat atau dalam pengertian besar folklore yang dijelaskan William R. Bascom (dalam Danandjaja, 1984) dibagi dalam 3 golongan besar yaitu; mitos, legenda, dan dongeng. Sejak dahulu hingga saat ini cerita rakyat yang ada dan berkembang di masyarakat adalah cerita yang secara turun-temurun dari generasi sebelumnya, maka tidak menutup kemungkinan apabila suatu kejadian ataupun kisah yang dialami pada saat ini, diceritakan kembali secara berulang-ulang telah

menjadi bagian yang tak bisa terpisah dari sekelompok masyarakat sehingga menjadi cerita rakyat di masa mendatang. Merriam-Webster.com menjelaskan legenda urban sebagai “*an often lurid story or anecdote that is based on hearsay and widely circulated as true.*” (dikutip dalam Cantrell, 2010, 4).

Bagi sebagian masyarakat legenda urban lebih diketahui sebagai cerita mengenai makhluk gaib atau hantu yang berasal dari roh atau arwah yang meninggalkan raga atau badan karena kematian. Ada beberapa karakter hantu yang populer, dalam hal ini yang dimaksudkan adalah secara berulang disebut atau diinterpretasikan, diantaranya Kuntilanak, Genderuwo, Pocong, Tuyul dan Suster Ngesot. Karakter-karakter ini muncul dalam cerita-cerita yang diturunkan oleh masyarakat. Secara berulang pula karakter-karakter ini muncul dalam berbagai jenis perupaian, juga dalam berbagai media.



**Gambar 1** Sosok Kuntilanak

Sumber: <http://gambargambar.com/misteri/kuntilanak.html/dibangunkan-kuntilanak> (15 April 2014)

Kuntilanak sendiri merupakan salah satu karakter yang banyak ditampilkan, terutama dibuat lebih kontemporer. Apakah diinterpretasikan secara visual dalam wujud hantu yang menakutkan, ataupun secara kontradiktif diputar-balikkan menjadi lucu. Dalam hal ini kuntilanak menjadi salah satu karakter yang

mendapat perlakuan kreatif, disesuaikan dengan kebutuhannya. Hal ini yang menjadikan karakter ini menarik untuk diangkat dalam penelitian.

Tugas Akhir ini menekankan permasalahan pada konteks yang mendasari terwujudnya visualisasi kuntilanak berdasarkan cerita asalnya, yaitu seorang putri yang merana karena didustakan cinta dan berakhir dengan kematian tragis. Dalam makalah ini dijelaskan aspek-aspek yang menjadi pendekatan penelitian, yang akhirnya muncul dalam upaya mewujudkan karakter kuntilanak secara visual. Karakter yang muncul merupakan interpretasi atas temuan informasi baik berupa cerita legenda, dan dikaitkan dengan keberadaan hantu perempuan. Hal ini dikemukakan secara sistematis bagaimana manusia (yang bersifat baik), setelah menghadapi kematian (yang tidak wajar) berubah menjadi hantu (yang bersifat jahat).

Makalah ini memaparkan dua aspek dalam penelitian, pertama berupa penelitian yang menetapkan objek masalah yang menghasilkan data untuk dikembangkan dalam tahap kedua, kedua berupa laporan perancangan berdasarkan data yang ditemukan.

## **2. METODE DAN PEMBAHASAN**

Karakter kuntilanak tidak diketahui dengan jelas asal-usulnya, beberapa suku bangsa dari beberapa negara di Asia menunjukkan adanya perwujudan yang sama, dengan sebutan nama yang berbeda., seperti *puntianak*, *kuntilanak*, *sundel bolong*. Karakter ini muncul di daerah Melayu, Jawa Barat, Jawa, juga Kalimantan. Secara fisik perwujudan yang serupa muncul di Jepang dengan sebutan *Yuki Onna*. Secara fisik, perwujudan ini menunjukkan adanya visualisasi hantu perempuan. Merujuk pada cerita yang mengiringi perwujudan adalah legenda urban, menurut Brundvand (dikutip dalam Cantrell, 2010) yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut: *1) insistence on the truth of the story, 2) attribution to friends of friends, 3) age of story, and 4) variations in detail (Brunvand, 2). Some of the common topics addressed in urban legends are: 1) cars, 2) death, 3) crime, 4) family emergency, 5) pets, and 6) commerce (Brunvand, 6). Some of the most common themes in urban legends are: 1) misunderstandings, 2) poetic justice, 3) business rip-offs, and 4) revenge (Brunvand, 6).5 dependable source.* Menurut

contemporarylegend.org (2013), *An urban legend is an apocryphal, secondhand story, alleged to be true and just plausible enough to be believed, about some horrific, embarrassing, ironic, or exasperating series of events that supposedly happened to a real person. As in the "classic" examples listed below, it's likely to be framed as a cautionary tale.*

Merujuk pada penjelasan sebelumnya, persoalan keberadaan hantu perempuan disebabkan karena kematian dan balas dendam. Ini yang memposisikan cerita legenda kuntilanak sebagai legenda urban setempat, terutama karena cerita-cerita yang meliputi keberadaannya, serta perwujudannya. Salah satu cerita yang menunjukkan hal-hal spesifik mengenai keberadaan kuntilanak berasal dari Kalimantan Barat. Dalam *portalpurba.blogspot.com*, diterangkan tentang asal-usul kuntilanak, berikut ringkasan kisahnya:

Dahulu kala, di suatu kerajaan di Kalimantan Barat daerah pantai utara terjadi skandal yang dinilai sangat memalukan, dilakukan oleh salah seorang putri dari kerabat keluarga kerajaan itu. Terungkap adanya kehamilan tidak diinginkan karena kesalahan tindakan sang putri. Bagi keluarga kerajaan menjadi aib besar yang berpotensi merusak kehormatan keluarga. Ketakutan akan nasibnya dalam keluarga mendorong sang putri untuk meninggalkan keluarganya dan mengasingkan diri. Tempat yang dituju adalah Pontianak, sampai di sebuah pulau di tengah sungai berair hitam. Hidup dalam pengasingan tidak membuat hidupnya lebih baik, tetapi justru semakin buruk, merana, sehingga mengubah fisiknya. Kecantikan terhalang kesengsaraan, rasa sakit karena kehilangan kehidupannya sebelum mengalami musibah membuat dirinya berubah., baik sifat, perilaku maupun penampilannya. Kemarahan membuatnya suka berteriak marah dan kecewa, kesedihan membuatnya menangis kemudian tertawa. Kekecewaan membuatnya tidak mengurus diri, sehingga rambutnya tumbuh tidak beraturan, acak dan pakaiannya tersobek-sobek. Sampai suatu saat sampailah dia pada puncak penderitaannya dan meninggal dengan merana. Kematian yang tidak wajar membuatnya bangkit dari kematian.

Setelah bangkit, pertama yang ditujunya adalah sebuah pohon besar dekat pondok rumahnya. Pohon itu paling tua di pulau tersebut dan ditengah batang pohon terdapat lubang yang cukup besar, entah pohon apa namanya dan tinggallah

ia disana. Karena sudah siap melahirkan, hantu puteri itupun akhirnya melahirkan di lubang pohon itu. Kadangkala hantu puteri ini terlihat oleh nelayan yang singgah di pinggir pulau tersebut, sambil menggendong bayi, sehingga orang kampung setempat menyebutnya “*Kunti Anak*” atau perempuan yang menggendong anak atau dalam bahasa Malaysia “*Puan Anak*” hingga menjadi kalimat “*Kuntilanak*” atau “*Puntianak*”. Itulah asal mula penyebutan “*kuntilanak*” atau “*Hantu Puntianak*”. Cerita ini menjadi sumber referensi pertama untuk pengembangan karakter dalam tugas akhir.

Cerita lainnya berhubungan dengan sejarah kota Pontianak (berdasarkan rangkuman dari [portalpurba.blogspot.com](http://portalpurba.blogspot.com)), yang konon mendapat namanya karena Abdurrahman Alkadrie, pendiri Kesultanan Pontianak, diganggu hantu ini ketika akan menentukan tempat pendirian istana. Syarif Abdurrahman bersama dengan saudara-saudaranya bermufakat untuk mencari tempat kediaman baru. Mereka berangkat dengan empat belas perahu kakap menyusuri Sungai Peniti. Waktu dzuhur mereka sampai di sebuah tanjung, Syarif Abdurrahman bersama pengikutnya menetap di sana. Tempat itu sekarang dikenal dengan nama *Kelapa Tinggi Segedong*. Namun Syarif Abdurrahman mendapat firasat bahwa tempat itu tidak baik untuk tempat tinggal dan ia memutuskan untuk melanjutkan perjalanan mudik ke hulu sungai. Tempat Syarif Abdurrahman dan rombongan shalat dzuhur itu kini dikenal sebagai Tanjung Dhohor.

Ketika menyusuri Sungai Kapuas, mereka menemukan sebuah pulau, yang kini dikenal dengan nama Batu Layang, (dimana sekarang di tempat itulah Syarif Abdurrahman beserta keturunannya dimakamkan). Di pulau itu mereka mulai mendapat gangguan hantu Pontianak. Syarif Abdurrahman lalu memerintahkan kepada seluruh pengikutnya agar memerangi hantu-hantu itu. Syarif Abdurrahman kemudian terpaksa melepaskan tembakan meriam untuk mengusir hantu itu sekaligus menandakan dimana meriam itu jatuh, maka disanalah wilayah kesultannya didirikan. Peluru meriam itu jatuh melewati simpang tiga Sungai Kapuas dan Sungai Landak yang kini lebih dikenal dengan Beting Kampung Setelah itu, rombongan kembali melanjutkan perjalanan menyusuri Sungai Kapuas. Dalam bahasa Bugis Pontianak Timur atau kota Pontianak. Cerita ini

menjadi sumber referensi kedua untuk memperkuat alasan pengambilan keputusan desain.

Kedua cerita menunjukkan bahwa kehadiran kuntilanak berhubungan dengan cerita legenda, didalamnya terdapat unsur keraguan akan kebenaran cerita, diceritakan secara berulang, dan adanya variasi dalam detil cerita. Sementara topiknya berkaitan dengan kematian, kejahatan, dan kemungkinan menjadi aib bagi keluarga. Selanjutnya, tema yang diceritakan adalah balas dendam. Berdasarkan kedua cerita ditelusuri lebih lanjut mengenai hal-hal yang berkaitan dengan perubahan peran atau sifat darai karakter kuntilanak.

Berkaitan dengan keberadaan kuntilanak, yang merupakan hantu perempuan, terdapat paparan yang bersifat kontradiktif. Konsep penciptaan perempuan merupakan hal yang sangat mendasar untuk dibahas. Berangkat dari hal ini, maka dapat ditarik benang merah konsep kesetaraan antara laki-laki dan perempuan. *Al-Quran* tidak menyebutkan secara rinci tentang asal-usul penciptaan perempuan, tetapi *Al-Quran* menolak berbagai persepsi yang membedakan diantaranya. *Al-Quran* surat *An-Nisa'* ayat pertama menyebutkan: *"Hai sekalian manusia, bertakwalah kepada Tuhanmu yang telah menciptakan kamu dari jenis yang sama dan darinya Allah menciptakan pasangannya dan dari keduanya Allah memperkembangbiakkan laki dan perempuan yang banyak."* Ada hadits shahih nabi yang menyebutkan bahwa *"Saling pesan-memesanlah untuk berbuat baik kepada perempuan, karena mereka diciptakan dari tulang rusuk yang bengkok"* (Diriwayatkan oleh Bukhari, Muslim dan Tirmidzi dari sahabat Abu Hurairah). Melalui hadits tersebut, banyak yang memahami bahwa perempuan dipandang remeh derajat kemanusiaannya dibandingkan dengan laki-laki.

Tulang rusuk yang bengkok dipahami dalam pengertian kiasan, dalam arti bahwa hadis tersebut memperingatkan para lelaki agar menghadapi perempuan dengan bijaksana. Karena ada sifat, karakter, dan kecenderungan mereka yang tidak sama dengan lelaki, bila tidak disadari akan dapat kemungkinan mengantarkan kaum lelaki untuk bersikap tidak wajar. Mereka tidak akan mampu mengubah karakter dan sifat bawaan perempuan. Walaupun mereka berusaha

akibatnya akan fatal, sebagaimana fatalnya meluruskan tulang rusuk yang bengkok (Quraish, 2013, para 21).

Menurut laman *muda.kompasiana.com* perempuan dianugrahi Tuhan dengan sikap dan kelembutannya, parasnya yang mampu meneduhkan hati kaum lelaki, harga diri yang terkait erat dengan norma agama dan prinsip hidupnya. Tidak dipungkiri perempuan adalah makhluk yang sering menempatkan segi emosional dibanding logika. Perempuan adalah penyeimbang dunia dan akhirat (RIS, 2013, para 1). Pergumulan batin lama, pemahaman masalah, menimbang rasa sering membuatnya terlihat ragu dalam memutuskan. Banyaknya perempuan dewasa sering mengalami masa keraguan itu. Pendidikan tinggi, luasnya pergaulan, pengalaman hidup (sendiri/orang lain) adalah hal-hal yang mendorong mereka berdiam diri lama dalam proses pengambilan keputusan itu.

Perempuan dewasa memandang penuh segi-segi yang terlibat dalam suatu masalah. Secara kronologis, mereka mampu mencari pembandingan dari suatu hipotesa (RIS, 2013, para 3). Perempuan sekarang berbeda dari zaman ke zaman. Kondisi menempatkannya untuk belajar menjadi logis meskipun secara emosional sifat tersebut masih dominan. Kompleksitas dalam kehidupan menempatkan perempuan untuk mampu menyelaraskan logika dan emosional dalam satu waktu. Ini yang menempatkan perempuan pada kedudukan yang tinggi.

Di dalam situs *anneahira.com* menerangkan bahwa faktor lain yang selama ini dianggap menjadi kelemahan wanita sehingga menjadikan wanita kerap menduduki posisi nomor dua diantaranya masalah perasaan. Kodrat wanita yang memiliki perasaan lebih halus menjadikan wanita lebih sering mengedepankan masalah perasaan daripada logika dan rasionalitas dalam mengambil keputusan.

Sosok perempuan yang lekat pada wujud kuntilanak hingga kini menjadi pernyataan yang sering dipertanyakan, wujudnya yang seram bersimpangan dengan karakteristik pada sosok perempuan itu sendiri, peran perempuan yang biasa diagungkan dan dipuja sebagai pusat, sumber kehidupan, awal dari kehidupan, hingga kesuburan menjadi simbol tersendiri bagi kaum perempuan, namun jika dilihat kembali pada sosok kuntilanak yang dibidang bergender perempuan, kesan simbolis yang dimiliki perempuan tidak tampak bahkan hilang,

justeru kesan yang ditimbulkan menjadi kebalikannya, berlawanan dari kesan positif pada perempuan, sosok ini lebih menonjolkan aura negatif seperti depresi, dendam, sakit hati, kelam dan sifat lemah lainnya, hal ini dapat disimpulkan menjadi suatu konsep perwujudan sosok kuntilanak yang terkesan seram, disatu sisi mereka mempunyai kelemahan pada jasmani dan rohani, salah satunya adalah hati mereka yang rapuh serta rentan, maka dari itu mereka mudah sekali untuk merasa sakit hati atau merasa tidak enak terhadap perasaan atau kelakuan seseorang.

Secara biologis, kematian didefinisikan sebagai berhentinya semua fungsi vital tubuh meliputi detak jantung, aktifitas otak, serta pernapasan (Singh, 2005). Terdapat banyak cara untuk memandang kematian. Empat pandangan yang dapat dimiliki oleh individu terhadap kematian menurut Kalish (1985) adalah:

1) Kematian sebagai pengatur waktu

Kesadaran individu bahwa waktu yang dimilikinya terbatas memengaruhi caranya menggunakan waktu. Jika waktu itu terbatas, individu akan cenderung untuk melakukan banyak hal yang tidak perlu membuat prioritas atau melepaskan beberapa pilihannya.

2) Kematian sebagai sebuah ganjaran

Melalui sudut pandang ini, kematian secara bersamaan dinilai sebagai hukuman yang diterima terhadap dosa-dosa, terlepasnya individu dari rasa sakit, juga sebagai hadiah karena dapat mengalami transisi menuju eksistensi yang baik.

3) Kematian sebagai sebuah transisi

Kematian dipandang sebagai sebuah transisi menuju kehidupan yang lain, suatu kehidupan setelah kematian. Berdasarkan beberapa penelitian yang dilakukan, orang yang berusia lanjut cenderung untuk mempercayai adanya kehidupan setelah kematian.

4) Kematian sebagai sebuah kehilangan

Kematian dipandang sebagai momen yang mengakibatkan kehilangan bagi individu; kehilangan pengalaman, kehilangan orang, tempat, dan benda-benda, kehilangan kontrol dan kompetensi, kapasitas untuk melanjutkan karya dan rencana-rencana yang dimiliki, serta tubuh dan fisiknya.

## **Kehidupan Setelah Kematian**

Sosok seram kuntilanak menunjukkan bahwa wujud tersebut melambangkan hal negatif yang terdapat di dalam dirinya, hal ini diperkuat oleh poin-poin yang sebelumnya dipaparkan, serta dalam proses kematian sifat negatif tersebut terbawa mati menuju alam setelah kematian sehingga terwujud menjadi sosok seram tersebut.

Menurut *Spiritual Science Research Foundation*, dalam pengetahuan agama Buddha, pada saat kematian, sewaktu tubuh fisik menjadi tidak aktif, energi vital yang digunakan untuk fungsi tubuh fisik dibebaskan ke Alam Semesta. Energi vital ini mendorong tubuh halus menjauh dari wilayah bumi pada saat kematian.

*Spiritual Science Research Foundation* juga menambahkan dalam laman blognya [www.spiritualresearchfoundation.org](http://www.spiritualresearchfoundation.org) menerangkan bahwa 'Berat' dari tubuh halus itu terutama merupakan fungsi dari jumlah komponen dasar halus *tama* dalam diri seseorang.

Ketiga komponen dasar halus pada manusia masing-masing terdiri dari tiga komponen dasar halus atau non-fisik (tak kasat mata) atau *gunas*. Komponen ini bersifat spiritual dan tidak dapat dilihat, tetapi mereka menentukan kepribadian-kepribadian pada seseorang.

Ada dua jenis kematian yang berkaitan dengan waktunya.

- **Kematian akhir yang ditakdirkan**, adalah saat kematian tidak bisa dihindari oleh seseorang.
- **Kematian yang 'mungkin' terjadi**, adalah keadaan dimana seseorang 'kemungkinan' dapat meninggal. Setiap orang dapat mengalami 'kemungkinan' meninggal ketika orang itu hampir meninggal, tetapi dapat diselamatkan akibat dari jasa-jasa/ kebaikan-kebaikannya.

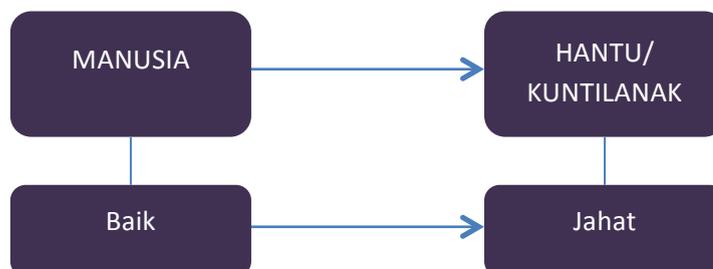
Jadi bisa disimpulkan bahwa sosok kuntilanak sebelum berubah wujud menjadi sosok seram yang diketahui masyarakat, sosok kuntilanak telah melalui beberapa tahap yang mendukung perwujudan, dimulai dari bagaimana sosok tersebut hidup sebagai manusia, mendapat nasib buruk yang akhirnya berujung

kematian, dan saat kematian terjadi, sifat alamiah manusia terbawa, sehingga mendukung perwujudan itu berlangsung dan setelah kematian perwujudan sosok itu dimulai, bisa bermacam-macam bentuk wujudnya, dan ini tidak hanya terpaku pada kuntilanak saja.

### Visualisasi Karakter Kuntilanak Berdasarkan Studi Cerita Legenda Urban

Penjelasan di atas menjadi dasar untuk melanjutkan langkah berikutnya, yaitu interpretasi terhadap wujud fisik karakter kuntilanak. Penelitian ini memposisikan kuntilanak sebagai karakter. Menurut Abrams (1981, h 2), *“Characters are the persons presented in a dramatic or narrative work, who are interpreted by the reader as being endowed with moral and dispositional qualities that are expressed in what they say - the dialogue - and what they do - the action”*. Holman, H. and Harmon, W (1986, 81) juga menjelaskan bahwa, *“Character is a complicated term that includes tile idea of the moral constitution of the human personality, the presence of moral uprightness, and the simpler notion of the presence of creatures in art that seem to be human beings of one sort or another*. Karakter adalah manusia yang ditampilkan dalam karya dramatis atau naratif, memiliki kualitas emosional dan moral, terlihat dari yang terucap atau tindakan.

Memahami karakter disini diawali dengan memahami dua cerita legenda urban yang telah dijelaskan sebelumnya. Pendalaman karakter didasari pada perubahan situasi dan kondisi yang dialami putri tersebut. Ada dua aspek yang menjadi acuan, yaitu putri Kalimantan dalam kisah pertama menunjukkan bahwa kuntilanak adalah figur perempuan, atau hantu perempuan yang sebelumnya adalah manusia. Terjadi perpindahan atau transformasi peran, dari manusia menjadi hantu.

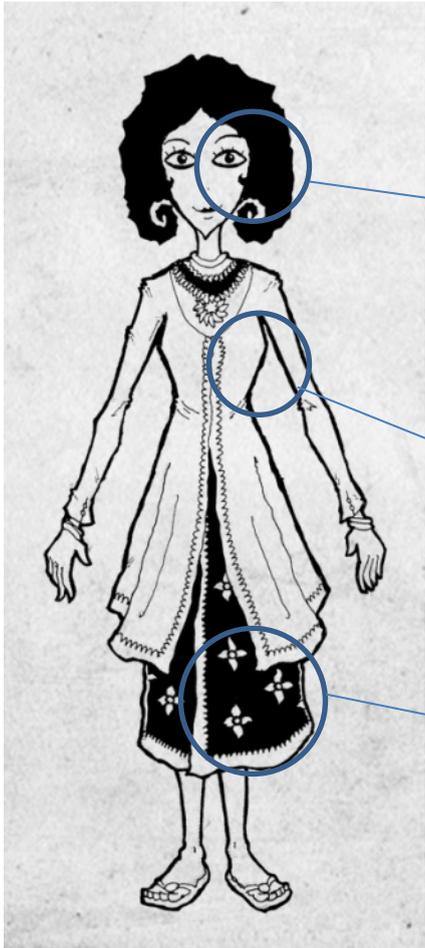


Gambar 2. Bagan perubahan sifat atau karakterdari berwujud menjadi tak berwujud

Cerita kedua memperkuat kisah asal bahwa kuntilanak berasal dari Kalimantan, sehingga dalam studi ini ragam hias dan ciri-ciri Kalimantan digunakan untuk mengolah ide visual.

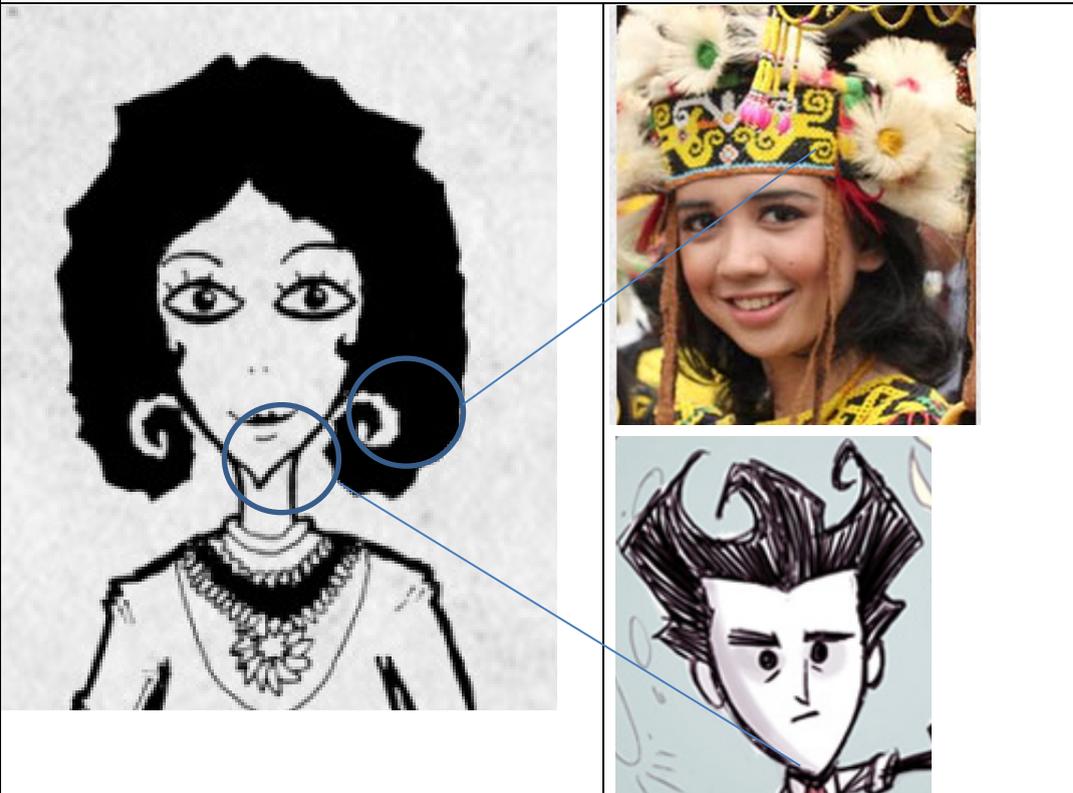
Karakter pada makalah ini ditampilkan putri dan kuntilanak, mengingat bahwa kuntilanak sebelumnya adalah putri Kalimantan tersebut. Karakter yang dikelola berasal dari pengalaman akan kejadian tidak menyenangkan dan kemudian berhadapan dengan kematian. Studi visual sang putri berasal dari studi figuratif perempuan Dayak beserta pakaian yang digunakannya.

**Table 1.**  
**Studi Karakter Putri**

Visualisasi	Referensi acuan
	
<p>Studi karakter merupakan perencanaan karakter berdasarkan beberapa referensi yang menjadi acuan. Pertama adalah menetapkan karakter putri, yang</p>	

merupakan perempuan cantik, tetapi rapuh secara mental. Visualisasi putri dibuat terlihat cantik tetapi bersifat rapuh.

Secara keseluruhan karakter mengacu pada gaya berpakaian perempuan Dayak. Mengenakan kain sebetis dan baju seperti kebaya panjang. Bagian kepala dibuat polos tanpa hiasan, menunjukkan posisi seorang putri. Sementara rambut dibuat tergerai tidak digelung, menunjukkan kemudaan. Status sebagai seorang putri diperlihatkan pada penggunaan perhiasan yang dibuat lebih besar pada bagian leher.



Salah satu cara menampilkan kesan rapuh adalah dengan tarikan garis pada gambar yang dibuat tidak halus. Hal ini untuk memberi kesan bahwa gambar ini merupakan representasi dari cerita legenda yang berasal dari tragedi.

Bagian wajah dibuat lebih lonjong, untuk menunjukkan kesan putri cantik. Bentuk yang tajam pada bagian dagu, menyesuaikan dengan tarikan garis.

Bagian rambut dibuat tergerai seleher, dengan detail lengkungan yang serupa dengan ragam hias pada topi perempuan Dayak.

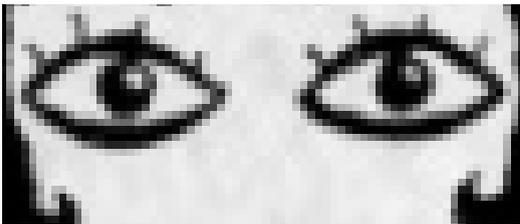
Karakter putri dibuat lebih halus untuk memperlihatkan kesan cantik, halus, tetapi rapuh. Bagian mata dibuat besar dengan garis yang tidak sama ketebalannya. Garis yang tidak konsisten bisa memberi kesan tidak kuat. Bola mata dibuat bulat berada di tengah-tengah mata, memberi kesan dramatis.



Gambar 6. Mata

Sumber: <http://bikerpoint.wordpress.com/2012/01/09/berkendara-dengan-1-mata/>

Umumnya bola mata terlihat duapertiga bagian, tidak bulat. Penggambaran dalam karakter ini dibuat bulat di bagian tengah mata.

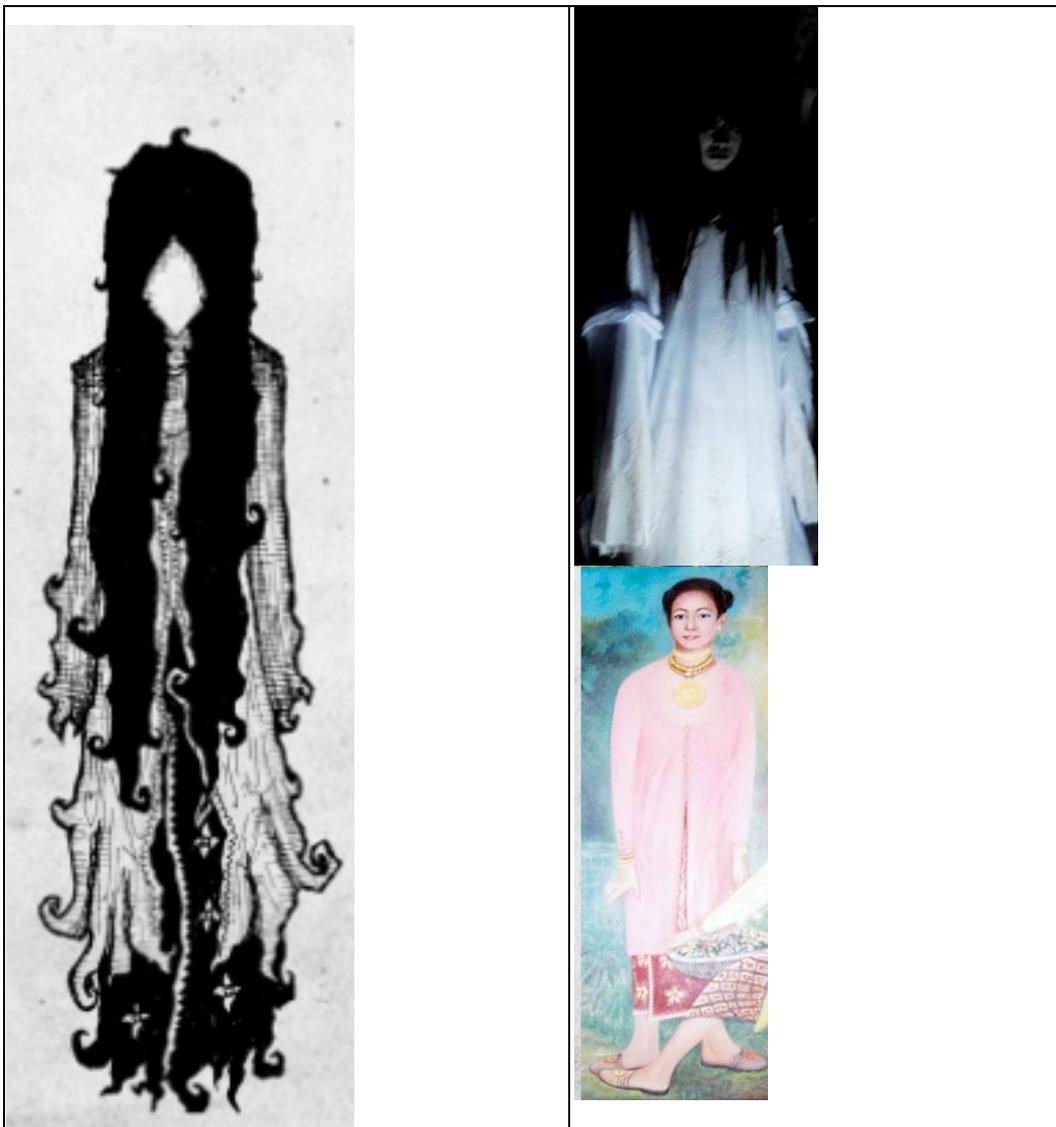


Garis tipis tebal pada bagian mata baik atas maupun bawah

Bola mata dibuat kecil dan tepat berada di tengah-tengah mata.

**Table 2**

**Studi Karakter Kuntulanak**



Secara visual karakter kuntulanak dibuat berbeda dengan karakter putri. Perubahan signifikan pada figurnya, mendapatkan kesan lebih merana, terutama bagian rambut yang menjadi panjang terurai dan kusut. Pakaian yang digunakan masih sama dengan pakaian putri, tetapi dengan perupaian yang lebih kasar. Bagian kebaya dibuat lebih panjang dan robek, menutupi tangan. Demikian pula bagian kain menjadi lebih panjang menutupi kaki dan terlihat robek. Tarikan garis pada gambar dibuat lebih kasar untuk menunjukkan kesan tragedi, kematian dan dendam.

Bagian wajah dibuat tidak terlihat jelas, ditutupi rambut yang tergerai panjang. Garis yang kasar membuat kesan kusut, sementara robekan pada kebaya dan kain mengacu pada bentuk ragam hias pada topi.



Desain karakter kuntilanak dipertegas pada perupaan wajahnya. Wajah putri setelah menjadi kuntilanak dibuat kontradiktif. Kesan cantik dihilangkan diganti dengan menyeramkan. Terjadi perubahan cara memvisualisasikan karakter tersebut. Bentuk mata tetap dibuat sama, tetapi dengan penambahan arsir berulang pada bagian mata. Arsir dibuat mengelilingi bentuk mata sehingga memberi kesan mata yang lelah dan menyeramkan. Tarikan garis kasar dan berulang ditempatkan pada bagian rambut dan bagian tertentu pada wajah.

### 3. KESIMPULAN

Visualisasi karakter adalah upaya interpretasi terhadap karakter itu sendiri. Kuntulanak adalah salah satu karakter yang berasal dari produk cerita legenda urban masyarakat. Berdasarkan ciri-ciri dalam cerita, topik yang dimunculkan, serta tema yang diceritakan, menunjukkan bahwa kuntulanak adalah salah satu cerita dalam legenda urban. Sebagaimana narasi dalam cerita, realitanya tidak dapat dijelaskan secara tegas rupa fisiknya. Pada tataran ini dapat dimunculkan berbagai interpretasi visual mengenai wujudnya. Inilah yang menjadikan karakter ini menarik untuk diinterpretasikan.

Dalam ranah visualisasi, interpretasi muncul untuk menuntaskan studi terhadap cerita legenda tersebut. Bahwa karakter berasal dari cerita kontradiktif mengenai kehidupan seorang putri, dari hidup yang nyaman menjadi sengsara, dari rupa yang cantik menjadi buruk. Dan, inilah yang dilakukan untuk menciptakan karakter yang dapat mewakili visualisasinya. Membuat rekaan kontradiktif dari cantik menjadi buruk. Desain karakter dibuat dengan memanfaatkan garis, bentuk dan kesan visual. Garis kasar, bentuk yang tidak halus digunakan untuk memunculkan kesan menyeramkan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Cantrell, Mary Diane. (2010). *Urban legends: why do people believe them?* (thesis). Winston-Salem California: Wake Forest University
- Danandjadja, J. 1984. *Folklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Grafiti.
- Endarmoko, E. 2006. *Tesaurus Bahasa Indonesia*. Cet. I; Jakarta: PT Gramedia.
- Hamilton, E. 1942. *Mythology: Timeless Tales of Gods and Heroes*. New York: Little, Brown and Company.
- Kalish, R.A. 1985. *Death, Grief and Caring Relationships*, 2nd Ed, United States: Brooks/Cole Publishing Company.
- Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI
- Rustan, S. 2009. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama
- Shihab, M.Q. 2007. *Wawasan Al-Qur'an*. Jakarta: Mizan.
- Shihab, M.Q. 2010. *Yang Halus dan Tak Terlihat*. Jakarta: Lentera Hati.

- Skeat, W.W. 2006. Malay Magic: Being An Introduction To The Folklore And Popular Religion Of The Malay Peninsula. England: Kessinger Publishing, LLC.*
- Suyono. 1990. Pragmatik : Dasar-dasar dan Pengajarannya. Malang: YA3
- Žižek, S.1989. The Sublime Object of Ideology, London: Verso.

### **Media dan Jurnal Online**

- Anneahira. (2013, 20 April). Kelemahan Wanita.  
<http://www.anneahira.com/kelemahan-wanita.htm>.
- Muda.kompasiana. (2013, 20 April). **Perempuan Meragu, Wajar atau Tidak?**.  
<http://muda.kompasiana.com/2013/04/10/perempuan-meragu-wajar-atau-tidak-550084.html>.
- Portalphurba. (2013, 15 April). Seri Kisah Bunian: Hikayat Kuntilanak.  
<http://portalphurba.blogspot.com/2012/05/seri-kisah-bunian-hikayat-kuntilanak.html>.
- Sejuta-jalan. (2013, 14 April). Asal Usul Legenda Hantu Kuntilanak. <http://sejuta-jalan.blogspot.com/2013/05/asal-usul-legenda-hantu-kuntilanak.html>.
- Singapore Paranormal Investigators. (2013, 14 April). Pontianak.  
[/www.spi.com.sg/spi/spi\\_files/pontianak](http://www.spi.com.sg/spi/spi_files/pontianak).
- Spiritualresearchfoundation. (2013, 18 April). Afterdeath.  
<http://www.spiritualresearchfoundation.org/indonesian/spiritualresearch/spiritualscience/afterdeath>.
- Wikipedia. (2013, 14 April). Kuntilanak. [/id.wikipedia.org/wiki/Kuntilanak](http://id.wikipedia.org/wiki/Kuntilanak).
- Wikipedia. (2013, 18 November). Mistisme.  
<http://id.wikipedia.org/wiki/Mistisme>
- Wikipedia. (2013, 14 April). Abdurrahmad Alkadrie dari Pontianak.  
[http://id.wikipedia.org/wiki/Abdurrahman\\_Alkadrie\\_dari\\_Pontianak](http://id.wikipedia.org/wiki/Abdurrahman_Alkadrie_dari_Pontianak).
- Wikipedia. (2013, 15 April). Kota Pontianak.  
[http://id.wikipedia.org/wiki/Kota\\_Pontianak](http://id.wikipedia.org/wiki/Kota_Pontianak).

### **Film dan Videografi**

- Mantovani, Rizal (Director). 2006. Kuntilanak. MultiVision Plus. Jakarta, Indonesia, 95 min.
- Mantovani, Rizal (Director). 2007. Kuntilanak 2. MultiVision Plus. Jakarta, Indonesia, 116 min.
- Mantovani, Rizal (Director). 2008. Kuntilanak 3. MultiVision Plus. Jakarta, Indonesia, 90 min.