

VISUALISASI KARAKTER POCONG, KUNTILANAK, DAN TUYUL PADA FILM ANIMASI KELUARGA HANTU INDONESIA

Aji Dwi Saputra¹⁾, Edo Galasro Limbong²⁾

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Indraprasta PGRI
Jl. Nangka No. 58. Tanjung Barat, Jakarta Selatan. 12530

Abstrak. Hantu merupakan bagian dari sebuah legenda menurut sebagian masyarakat. Dikatakan sebagai legenda karena berbentuk kisah yang dianggap benar-benar terjadi dan pernah dialami seseorang. Fungsi legenda semacam ini adalah untuk meneguhkan kebenaran "takhayul" atau kepercayaan masyarakat. Contoh legenda ini yaitu adanya kepercayaan terhadap hantu, seperti pocong, kuntilanak, dan tuyul. Bagi orang-orang tertentu, hantu justru dianggap sebagai tantangan hidup (*memedi*) dan bagi sebagian lain hantu justru akan dapat mendatangkan sebuah keuntungan. Bagi yang takut, jangankan meneliti mendengar saja membuat. Walau begitu, cerita dan wujud hantu bisa menjadi daya tarik dalam dunia hiburan, baik dibuat menjadi film bergenre horor, animasi atau bahkan dibuatkan wahana rumah hantu. Hal ini merupakan kelebihan dari objek hantu jika diangkat menjadi sebuah hasil karya. Dalam penelitian ini, metode yang dilakukan untuk melakukan riset ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa studi literatur dari jurnal dan beberapa website resmi. Adapun tujuan dari penulisan ini, peneliti ingin merancang visual karakter pocong, kuntilanak, dan tuyul pada cerita "Keluarga Hantu Indonesia" yang diambil dari penggambaran mitos hantu yang berkembang di masyarakat.

Kata Kunci: Hantu, Animasi, Karakter

Abstract. Ghosts are part of a legend according to some people. It is said as a legend because it is in the form of a story that is considered truly happened and has been experienced by someone. The function of such a legend is to confirm the "superstitious" truth or public trust. Examples of this legend are the belief in ghosts, such as pocong, kuntilanak, and tuyul. For certain people, ghosts are considered as challenges of life (*memedi*), and for some ghosts it will bring benefits. For those who are afraid, let alone examine listening to make. Even so, stories and forms of ghosts can be an attraction in the entertainment world, both made into horror, animated or even made a haunted house. This is the advantage of a ghost object if it is appointed as a work. In this study, the method used to conduct this research used qualitative methods with data collection techniques in the form of literature studies from journals and several official websites. As for the purpose of this writing, researchers want to design the visuals of pocong, kuntilanak, and tuyul characters on the story of "Indonesian Ghost Family" taken from the depiction of ghost myths that develop in the community.

Keywords: Ghosts, Animation, Character

Correspondence author: Aji Dwi Saputra, aji11saputra@gmail.com, Jakarta, Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

Pendahuluan

Legenda adalah cerita prosa rakyat yang dianggap empunya cerita sebagai suatu kejadian atau peristiwa yang sesungguhnya pernah terjadi dalam bentuk suatu kejadian ([Danandjaja dalam Bravianingrum](#)). Legenda seringkali dipandang sebagai sejarah kolektif walaupun tidak tertulis tetapi telah mengalami distorsi sehingga seringkali jauh berbeda dengan kisah aslinya. Sama halnya dengan hantu, dapat dikatakan menjadi bagian dari sebuah cerita legenda karena biasanya berbentuk kisah yang dianggap benar-benar terjadi dan pernah dialami seseorang. Contoh legenda ini yaitu kepercayaan terhadap adanya hantu seperti pocong, kuntilanak, tuyul serta lain sebagainya ([Bravianingrum](#)).

[Carroll \(52\)](#) menyatakan bahwa dalam keseharian kehidupan manusia di Eropa dan Amerika di didik secara rasional. Artinya semua pertanyaan yang muncul tentang kehidupan sehari-hari dicoba dijawab dengan argumentasi yang sesuai dengan akal. Hal ini tentu saja tidak menjamin semua pertanyaan dapat dijawab, terutama yang berhubungan dengan masalah supranatural, sehingga menimbulkan dugaan-dugaan atau tetap menyisakan pertanyaan tanpa jawaban. Membaca atau menonton cerita horor memungkinkan seseorang melakukan konfirmasi atas keraguan atau dugaan yang mereka miliki. Setidaknya di dalam cerita atau film yang mereka tonton mereka dapat menemukan kenikmatan bertemu dengan hal-hal yang dalam keseharian dianggap sesuatu yang mustahil. Kebutuhan akan konfirmasi ini tidak berhenti pada masalah ada atau tidak saja, tetapi terus berkembang.

Dalam penerapan ke dalam masyarakat Indonesia, pernyataan Carroll di atas mengenai kehidupan orang Amerika dan Eropa sangatlah berbanding terbalik dengan kehidupan masyarakat Indonesia. Di Indonesia sejak kecil masyarakat terdidik dengan cara pendidikan yang tidak lepas dari hal tabu dan takhayul. Hal-hal yang berhubungan dengan supranatural juga menjadi bagian yang tidak terpisahkan. Namun, pernyataan dari Carroll tersebut masih searah dengan keadaan masyarakat Indonesia, membaca atau menonton cerita horor menjadi sarana konfirmasi atas keinginan dan ketakutan menjalani pengalaman supranatural.

Dalam perkembangannya, banyak jenis hantu yang sudah familiar di kalangan masyarakat Indonesia, seperti kuntilanak, pocong, tuyul, wewe gombel, gendruwo, dan lain sebagainya. Menurut [Bommel](#), kuntilanak adalah hantu yang dipercaya berasal dari perempuan hamil yang meninggal dunia atau wanita yang meninggal karena melahirkan, tetapi anak tersebut belum sempat dilahirkan. Tuyul adalah sejenis makhluk halus yang bisa terlihat oleh mata. Tuyul berwujud kecil seperti anak manusia dan kepalanya botak. Konon, makhluk ini diberi tugas untuk mencari uang. Bommel menambahkan, mitos tentang pocong berasal dari Jawa, pocong muncul ketika ada seorang warga yang meninggal namun saat dikuburkan tali pocongnya lupa dilepaskan. Oleh karena itu, si mayat yang masih terikat tersebut bangkit dari kubur minta dilepaskan tali pocongnya. Ketiga jenis hantu tersebut telah menjadi ikonik dunia perhantuan di Indonesia dan telah banyak film bergenre horor yang mengangkat cerita dari ketiga jenis hantu tersebut. Salah satu contoh film dari kuntilanak adalah film yang berjudul "*Kuntilanak*" di tahun 2006 karya sutradara Rizal Mantovani, kemudian film berjudul "*Tuyul*" di tahun 2015 karya sutradara Billy Christian, dan terakhir film pocong di tahun 2019 karya dari sutradara Monty Tiwa yang berjudul "*Pocong The Origin*".

Kisah-kisah mengenai hantu semakin terkenal karena adanya efek audio visual sebuah tayangan yang bisa disaksikan oleh orang banyak. Menurut Suryajaya ([dalam Mutiarasani and Sidhartani](#)), media audio visual mempunyai peran efektif untuk menjangkau komunikasi kepada masyarakat khususnya generasi muda. Salah satu media audio visual yang tepat ialah dalam bentuk film animasi karena film animasi mudah untuk dipahami, dan di dalam film animasi

terdapat gambar yang bergerak dan adanya unsur suara, sehingga daya serap penonton terhadap film animasi akan lebih mudah dan cepat.

Menurut Gunawan ([dalam Suprianto and Sidhartani](#)), animasi berasal dari kata *to animate* yang artinya membuat seolah-olah hidup bergerak. Pengertian animasi adalah gambar-gambar yang diolah sedemikian rupa hingga menjadi sebuah gambar bergerak dan bercerita. Secara umum animasi dibagi menjadi dua, yaitu animasi 2D (dua dimensi) dan animasi 3D (tiga dimensi). Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa animasi adalah kumpulan dari gambar-gambar yang bergerak dan memiliki alur cerita yang bermakna.

Menurut White ([dalam Mutiarasani and Sidhartani](#)), dalam sebuah animasi atau komik, selain cerita, desain karakter sangatlah penting. Desain karakter bisa menarik minat penonton dan desain karakter yang baik mampu memberikan dampak kepada para penonton. Contohnya, jika menggunakan bentuk gaya garis yang melengkung akan membuat karakter terkesan manis dan gaya garis yang kotak akan membuat karakter terlihat agresif.

Nantinya, visual karakter dari Pocong, Kuntilanak dan Tuyul akan dibuat dengan gaya karakter komedi. Komedi adalah drama yang ditulis dengan gaya yang ringan, berseloroh, atau menyindir; khususnya lakon ringan yang sifatnya menghibur dan yang berakhir dengan bahagia, komedi disebut juga dengan drama ria ([Zaidan dalam Anis](#)). Penuangan unsur komedi ke dalam cerita hantu atau sebuah karya horor akan menambahkan nilai tambah. Itulah yang akan penulis visualkan dalam desain karakter “Keluarga Hantu Indonesia”.

Metode Penelitian

Metode yang dilakukan penulis dalam artikel ini adalah menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut pengertian dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kualitatif merupakan sesuatu yang berdasarkan pada mutu. Dari pengertian tersebut, metode kualitatif dipilih guna mendapatkan hasil data yang berkualitas dan memiliki kualitas mutu.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penulisan artikel ini hanya menggunakan teknik pengumpulan data berupa studi literatur. Studi literatur dilakukan untuk mencari data-data yang mendukung dalam penulisan ini, seperti pengertian hantu, sampai pengertian karakter dalam sebuah cerita ataupun film.

Kajian Literatur

Teori Warna

Warna merupakan suatu gejala yang terjadi ketika cahaya mengenai sebuah permukaan atau benda. Warna mampu memberikan keindahan, nilai estetika bahkan makna untuk memengaruhi pemikiran bagi orang yang melihatnya. Warna terdapat lingkaran warna yang akan memberikan harmoni warna. Terdapat 12 warna pokok yang terdiri dari warna primer, sekunder, dan tersier ([Itten dalam Sabrina and Kurnianto](#)). Warna primer merupakan warna utama yang terdiri dari warna merah, kuning dan biru. Warna sekunder merupakan pencampuran antara 2 warna primer, seperti pencampuran warna kuning + merah menghasilkan warna oranye, kuning + biru menghasilkan warna hijau, dan merah + biru menghasilkan warna ungu. Dan warna tersier merupakan pencampuran antara warna primer dan sekunder seperti, pencampuran warna kuning+ oranye menghasilkan warna kuning-oranye, kuning + hijau menghasilkan warna kuning-hijau, merah + oranye menghasilkan warna merah-oranye, merah + ungu menghasilkan warna merah-ungu, biru + ungu menghasilkan warna biru-ungu, biru+ hijau menghasilkan warna biru-hijau.

Fungsi Warna

Warna memiliki filosofi makna yang berbeda-beda, hal inilah yang menjadikan warna sebagai salah satu alat dalam menyampaikan sebuah perasaan atau bahkan sebuah pesan. Dari filosofi yang dimiliki oleh warna, warna dapat mempengaruhi pemikiran bagi orang yang melihatnya. Maka dari itu, penguasaan dan pemilihan warna dalam sebuah karakter visual akan mempengaruhi penilaian dan pemikiran orang yang melihat karya tersebut. Dalam buku berjudul *The Elements of Color* menjelaskan arti warna dan sebagai berikut ([Itten dalam Sabrina and Kurnianto](#)):

1. Warna merah

Merah mempunyai makna keberanian, kekuatan, kehangatan, energi, kegembiraan, maskulin, kehidupan, kehangatan, cinta, keinginan, gairah, darah, perang, agresif, amarah, tantangan, melawan, menuntut, pertarungan, brutal, kekerasan, bahaya.

2. Warna kuning

Mempunyai makna optimis, percaya diri, harga diri, kekuatan emosi, keramahan, kreatif, ceria, kebahagiaan, pengetahuan, kehormatan, kesetiaan, irasional, ketakutan, egoistik, depresi, cemburu, kecemasan, menghakimi, tidak sabar, warna yang mengganggu penglihatan.

3. Warna biru

Mempunyai makna stabil, kedalaman, kecerdasan, komunikasi, kepercayaan, efisiensi, ketenangan, loyalitas, logika, kesejukan, tenang, percaya diri, tulus, bersih, maskulin, lembut, dingin, acuh, murung, kaku.

4. Warna hijau

Mempunyai makna harmoni, keseimbangan, kesegaran, alam, damai, kekayaan, pertumbuhan, aman, harapan, kurang berpengalaman, kelelahan, hambar, perselisihan, stagnasi (keadaan terhenti), materialistis, ambisi, keserakahan, cemburu, sakit, penakut.

5. Warna ungu

Mempunyai makna ketaatan, misteri, kemewahan, kualitas, kebenaran, sentimental, nostalgia, idealis, ambisi, mandiri, romantis, frustrasi, penindasan, menghakimi, intoleransi, depresi, ketakutan, suram.

6. Warna oranye

Mempunyai makna kenyamanan fisik, sukacita, kehangatan, keamanan, gairah, kelimpahan, kesenangan, energi, antusiasme, daya tarik, bahagia, frustrasi, ketidakdewasaan, perampasan, sembrono, sensualitas, dominasi, agresif, ketergantungan.

7. Warna abu-abu

Mempunyai makna netral, pengetahuan, kebijaksanaan, dewasa, kecerdasan, usia tua, kurang percaya diri, depresi, kurang energi, membosankan, melankolis, *lifeless*, dingin.

8. Warna hitam

Mempunyai makna kekuasaan, keunggulan, formalitas, kematian, kejahatan, kesedihan, misteri, penindasan, kedinginan, berat, ancaman, pesimis, kesedihan, takut, *unknown*, kematian, sering diasosiasikan negatif.

9. Warna putih

Mempunyai makna cahaya, kebaikan, kepolosan, kemurnian, keperawanan, bersih, kejelasan, kemurnian, kesederhanaan, efisien, aman, kedinginan, pembatas, kosong, terisolasi, membosankan, minimalis, sederhana, sering diasosiasikan positif.

Hasil dan Pembahasan

Karakter Visual

Menurut [Pratama et al.](#), kekuatan visual itu mampu membangun persepsi seseorang melalui elemen-elemen desain pada karakter visual. Sehingga dapat dikatakan bahwa seseorang dapat melihat dan berpendapat mengenai sesuatu hal melalui karakter yang ia lihat tersebut. Hantu Indonesia memiliki keunikan tersendiri dalam segi karakternya, karakter hantu Indonesia dapat terlihat dengan ciri khas masing-masing yang dimiliki baik dari fisik maupun kebiasaan dari hantu itu sendiri.

Penelitian tentang penciptaan karakter visual juga telah dilakukan oleh [Pratama et al. \(88\)](#), di mana disampaikan bahwa desain karakter dapat dibangun melalui elemen-elemen desain garis, bentuk, tekstur, dan warna. Elemen garis dan bentuk dapat menghadirkan kepribadian, emosi, ekspresi, dan mewakili identitas seperti gender, kelas sosial, dan nilai-nilai budaya melalui ilustrasi pakaiannya. Garis bertanggung jawab tidak hanya untuk mendeskripsikan bentuk dalam desain karakter, tetapi juga memperhitungkan ketebalan garis, orientasi garis, posisi garis dan jenis garis. Sedangkan, elemen visual dari bentuk juga dapat digunakan untuk menentukan elemen internal karakter. Bentuk tidak hanya dapat menghasilkan karakter penampilan yang khas, tetapi juga konotasi tipe karakter dan kepribadian, seperti pengembangan lingkaran, segitiga dan kotak.

Selanjutnya, menurut Irawan ([dalam Pratama et al. 88](#)), elemen desain tekstur adalah keadaan fisik dari suatu permukaan material yang dapat dirasakan dengan indera peraba atau bisa dirasakan melalui indra penglihatan seperti tekstur lihat. Tekstur dapat dilihat sebagai tekstur pseudo karena sifat keberadaannya yang merupakan hasil gambar 2D.

Sedangkan menurut Danesi ([dalam Pratama et al. 88](#)), elemen desain warna adalah efek dari tanda yang dapat digunakan untuk mewakili apa saja yang dinilai sesuai. Secara semiotik, warna tanda visual digunakan untuk tujuan konotatif. Ada makna sensoris dan emosional yang melekat pada warna. Dengan kata lain, melalui warna, seseorang dapat merasakan warna lebih dari sebuah fenomena yang melibatkan persepsi visual saja. Khususnya dalam budaya masyarakat, warna memainkan fungsi yang sangat penting di bidang simbolisme. Elemen warna dapat menjadi signifikansi penting untuk membawa pesan dan makna.

Proses Perancangan Ilustrasi

Ilustrasi

1. Pocong

Mitos pocong berasal dari Jawa. Pocong muncul ketika ada seorang warga yang meninggal, saat dikuburkan tali pocongnya lupa dilepaskan. Oleh karena itu, si mayat yang masih terikat tersebut bangkit dari kubur minta dilepaskan tali pocongnya ([Bommel](#)).



Gambar 1 Proses perancangan visual karakter pocong

Tabel 1 Fisik dan ciri-ciri Papi Uncit

Karakter Visual	Objek Unsur Visual	Representasi Perancangan
Papi Uncit	Badan	Memiliki perut buncit dan tinggi.
	Wajah	Memiliki bewok yang lebat, gigi taring dan mata panda
	Warna Kulit	Warna kulit sawo matang
	Rambut	Rambut kecoklatan dan bergaya poni ala Korea
	Pakaian	Pakaian pocong dengan sedikit agak kotor

2. Kuntilanak

Kuntilanak adalah mitos hantu yang dipercaya berasal dari perempuan hamil yang meninggal dunia atau wanita yang meninggal karena melahirkan tetapi anak tersebut belum sempat dilahirkan ([Bommel](#)).



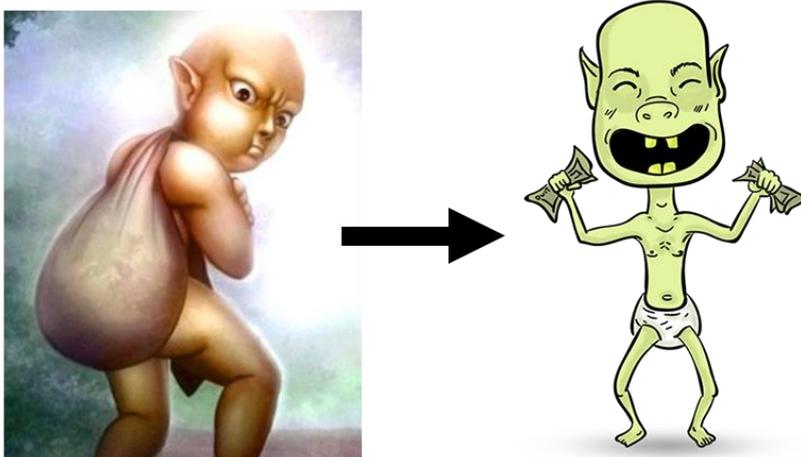
Gambar 2 Proses perancangan visual karakter kuntilanak

Tabel 2 Fisik dan ciri-ciri Mama Unti

Karakter Visual	Objek Unsur Visual	Representasi Perancangan
Mama Unti	Badan	Memiliki tubuh ramping sedikit agak kurus
	Wajah	Memiliki wajah cantik, gigi taring dan mata panda
	Warna Kulit	Warna kulit sawo matang
	Rambut	Rambut cokelat bergelombang dan ombre dibawahnya
	Pakaian	Pakaian pocong dengan sedikit agak kotor

3. Tuyul

Mitos tuyul adalah sejenis makhluk halus yang bisa terlihat oleh mata. Tuyul berwujud kecil seperti anak manusia dan kepalanya botak. Konon, makhluk ini diberi tugas untuk mencari uang ([Bommel](#)).



Gambar 3 Proses perancangan visual karakter tuyul

Tabel 3 Fisik dan ciri-ciri Bayi Dodo

Karakter Visual	Objek Unsur Visual	Representasi Perancangan
Bayi Dodo	Badan	Badan pendek dengan kepala yang besar dan telinga yang lancip
	Wajah	Memiliki gigi kuning dengan mata panda
	Warna Kulit	Warna kulit sawo matang
	Rambut	Tidak memiliki rambut sehelai pun
	Pakaian	Hanya menggunakan kain seperti popok pada bayi

Warna

Sesuai dengan target khalayak penciptaan karakter pocong, kuntilanak dan tuyul ini adalah anak-anak maka digunakanlah warna-warna yang tidak menakutkan dan tidak mengerikan. Seperti menghilangkan unsur darah yang berupa warna merah. Selain itu penggunaan warna yang lembut bertujuan untuk menciptakan karakter visual yang tidak menakutkan bagi anak-anak.

Hasil Perancangan Visual Karakter

Papi Uncit

Berdasarkan penjelasan di atas, tidak salah jika pocong menjadi hal yang ditakutkan oleh banyak masyarakat karena makhluk yang tidak bernyawa mampu bangkit dari kubur untuk meminta dibukakan tali pocongnya. Untuk itu lah visual karakter dari pocong ini dibuat dengan gaya ayah kekinian, hal tersebut dapat terlihat dari penggunaan bewok sebagai tanda pria masa kini, dan rambut berponi untuk menimbulkan kesan imut dari karakter pocong tersebut. Karakter visual pocong ini dinamakan “Papi Uncit” karena memiliki perut buncit dan dipanggil dengan panggilan *gemes* agar mengurangi kesan menakutkan. Selain itu pemilihan warna pada Papi Uncit tidak menggunakan warna yang menakutkan seperti merah yang berkesan darah, dan lebih menggunakan warna kalem dengan tujuan visual yang damai.



Gambar 4 Papi Uncit

Sumber: Dokumen Pribadi, 2019

Mama Unti

Siapa yang tidak mengenal hantu kuntilanak yang telah sering diangkat dalam dunia hiburan ini, seperti pada film “Kuntilanak” di tahun 2006, “Kuntilanak 2” di tahun 2007, “Kuntilanak 3” di tahun 2008 karya sutradara Rizal Mantovani, dan kembali di tahun 2018 dan 2019 Rizal Mantovani mengangkat kembali hantu kuntilanak. Dengan ketawa lengking yang menakutkan, tidak membuat orang bahagia ketika mendengarnya bahkan menimbulkan

perasaan takut akan kehadirannya. Visual karakter kuntilanak ini diberi nama “Mama Unti”, ditampilkan dengan rambut *blonde* sebagai wujud mama kekinian, namun tanpa menghilangkan ciri khas rambut berantakannya.



Gambar 5 Mama Unti
Sumber: Dokumen Pribadi, 2019

Bayi Dodo

Hantu yang paling kenal sering mencuri uang ini dinamakan “Bayi Dodo”. Karakter visualnya berdasarkan bentuk tuyul berdasarkan cerita dari banyak orang yang badannya kecil seperti anak kecil, kepala botak, memakai celana pendek. Dinamakan “Bayi Dodo” karena plesetan dari kata duit-duit menjadi dodo. Bayi Dodo dibuat berkepala besar, berbadan kurus dan memiliki gigi kuning sebagai visual anak yang tidak diurus oleh kedua orang tuanya yang sibuk dengan dirinya masing-masing.



Gambar 6 Bayi Dodo
Sumber: Dokumen Pribadi, 2019



Gambar 7 Keluarga Hantu
Sumber: Dokumen Pribadi, 2019

SIMPULAN

Perancangan visual karakter dari film animasi “*Keluarga Hantu Indonesia*” dibuat sebanyak tiga karakter, berupa pocong sebagai sosok ayah, kuntilanak sebagai sosok ibu, dan tuyul sebagai sosok dari seorang anak. Ketiga hantu yang memiliki *background* seram ini divisualkan menjadi suatu keluarga kekinian dalam bentuk yang lucu dan tidak menyeramkan agar genre komedi dapat tercapai dalam visual karakternya.

Dari perancangan karakter visual ini, penulis berharap apa yang menjadi permasalahan diawal mengenai ketakutan akan hantu menjadi lebih berkurang dengan memvisualkan hantu dalam wujud komedi. Selain berkurangnya ketakutan akan hal yang tidak nyata, penulis juga berharap karakter tersebut dapat menjadi media hiburan dalam hal horor karena di Indonesia masih sangat sedikit visual karakter mengenai hantu. Berbeda dengan hiburan horor di luar negeri yang telah memiliki film ikonik dari sebuah hantu *Vampir* yaitu “*Hotel Transylvania*”, film tersebut telah menjadi ikonik dari perhantuan luar negeri. Padahal hantu Indonesia tidak kalah ikoniknya dengan hantu-hantu luar negeri.

DAFTAR PUSTAKA

- "Kbbi Daring". *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*, Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2016, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>.
- Anis, Muhammad Yunus. "Humor Dan Komedi Dalam Sebuah Kilas Balik Sejarah." *Jurnal CMES*, vol. 6, no. 2, 2013, pp. 199-209, doi:<https://doi.org/10.20961/cmcs.6.2.11714>.
- Bommel, Eric Van. *Kisah 1001 Pengetahuan Terseram & Terunik Di Dunia*. Gramedia Widiasarana Indonesia, 2012.
- Bravianingrum, Diessy Hermawati. "Perbandingan Mitos Yang Terdapat Pada Legenda Kosodate Yuurei (Jepang) Dan Legenda Kuntilanak (Indonesia): Kajian Sastra Bandingan." *Diglossia: Jurnal Kajian Ilmiah Kebahasaan dan Kesusastraan*, vol. 3, no. 1, 2011, doi:<https://doi.org/10.26594/diglossia.v3i1.80>.
- Carroll, Noël. *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*. Routledge, 2003.
- Mutiarasani, Devvi and Santi Sidhartani. "Perancangan Karakter Dyah Pitaloka Pada Film Animasi Perang Bubat." *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, vol. 1, no. 01, 2018, pp. 31-37, doi:<https://doi.org/10.30998/vh.v1i01.10>.
- Pratama, Dendi et al. "Designing Visual Character of Raden Wijaya as Historical Figure in Visual Novel." *International Journal Of Scientific & Technology Research*, vol. 6, no. 11, 2017, pp. 207-210, <http://www.ijstr.org/paper-references.php?ref=IJSTR-1117-18205>.
- . "Designing Visual Novel Characters of Gajah Mada and Tribhuwana Tunggaladewi as Representation of History Figures." *Humanus*, vol. 17, no. 1, 2018, pp. 84-96, doi:<https://doi.org/10.24036/humanus.v17i1.9824>.
- Sabrina, Claudia and Arik Kurnianto. "Eksplorasi Cerita Dan Visual Karakter Bertemakan Orang Tua Tunggal Untuk Animasi Pendek." *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, vol. 1, no. 03, 2019, pp. 180-190, doi:<https://doi.org/10.30998/vh.v1i03.33>.
- Suprianto, Beni and Santi Sidhartani. "Karakter Tokoh Hayam Wuruk." *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, vol. 1, no. 02, 2019, pp. 103-107, doi:<https://doi.org/10.30998/vh.v1i02.23>.