

## Perancangan Film Animasi Pendek Dua Dimensi “Ibu?” untuk melestarikan mitos Wewe Gombel

**Elisabeth Katie Soleman, Alfiansyah Zulkarnain\***

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

Jalan M.H. Thamrin Boulevard No.1100, Kelapa Dua, Tangerang, Banten, Indonesia

\*Penulis Korespondensi: alfiansyah.zulkarnain@uph.edu

**Abstrak:** Indonesia merupakan negara yang memiliki keberagaman akan budaya dan juga mitos. Salah satu mitos Indonesia adalah mitos Wewe Gombel yang berasal dari Semarang. Di era yang sudah berkembang ini, mitos yang kian lama sudah semakin memudar, upaya dalam terus mempertahankan mitos adalah dengan mengangkat cerita mitos kembali. Dengan menerapkan media masa kini, upaya yang baik dilakukan adalah mengangkat mitos dengan media modern. Dari sini salah satu upaya untuk mengenang mitos dan kebudayaan Indonesia adalah dengan mengangkat mitos dan budaya lewat media animasi yang mudah dimengerti. Pelaksanaan proyek perancangan ini dilakukan secara studi kepustakaan dan studi wawancara. Studi pustaka didapat dari mengumpulkan data-data dari halaman web, buku, dan jurnal akademik. Sedangkan studi wawancara dilakukan dengan wawancara langsung narasumber yang terkait. Hasil visual dari proyek ini berupa animasi singkat yang diangkat dari cerita pendek “Ibu?” yang disertai oleh pengembangan akan studi karakter, latar dan juga properti yang dipakai. Perancangan desain ini terdiri atas animasi berukuran 1920 x 1080 px dengan durasi empat menit. Disertai dengan 5 desain karakter dan 3 latar tempat. Animasi ini mengaitkan tema yang berdasarkan dari kata kunci keibuan, misterius dan absurd.

**Kata Kunci:** Wewe Gombel, Mitos Indonesia, Film Pendek, Animasi 2D.

**Abstract:** Indonesia is a country that has a diversity of cultures and myths. One of the Indonesian myths is the myth of Wewe Gombel originating from Semarang. In this era, myths are increasingly fading away, the effort to continue to maintain myths is to bring up mythical stories again. By applying today's media, a good effort is made to lift myths with modern media. From here, one of the efforts to commemorate Indonesian myths and culture is to raise myths and culture through easy-to-understand animation media. The implementation of this design project was carried out by means of a literature study and interview study. Literature study is obtained from collecting data from web pages, books, and academic journals. While the interview study was carried out by direct interviews with relevant sources. The visual result of this project is a short animation based on the short story “Ibu?” which is accompanied by the development of character studies, settings and also the properties used. This design template consists of a 1920 x 1080 px animation with a duration of four minutes. Includes 5 character designs and 3 setting settings. The animation incorporates themes based on the keywords motherly, mysterious and absurd.

**Keywords:** Wewe Gombel, Indonesian Myth, Short Film, 2D Animation.

## Pendahuluan

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki jumlah pulau terbanyak sedunia. Sesuai dengan data Badan Pusat Statistik Indonesia, bahwa Indonesia memiliki 1331 suku yang terdiri akan subsuku. Dengan pengelompokan dan klasifikasi menyatakan bahwa Indonesia memiliki total 633 suku besar (BPS, 2015). Keberagaman dari pulau-pulau yang terbentang dari Sabang sampai Merauke ini memiliki tiap kebudayaan, kepercayaan dan keunikan sesuai dari latar belakang dan kondisi geografis mereka sendiri.

Mitos yang merupakan *muthos* dari arti kata Yunani, yang artinya mulut ke mulut berdasarkan bahasa Yunani. Mitos akan berubah seiring perkembangan waktu dan zaman. Mitos bersifat ambigu dan juga fleksibel, yang artinya mitos akan beradaptasi dengan pengetahuan baru dan perubahan dalam lingkungan manusia (Angeline, 2015). Di era modern ini, banyak masyarakat yang mulai melupakan akan kepercayaan lama, sehingga menjadi mitos belaka. Banyak juga isu sosial yang tidak diperhatikan bagi masyarakat masa kini.

Salah satunya mitos yang ada di kota Semarang, tepatnya di Bukit Gombel yaitu mitos akan Wewe Gombel. Sesuai mitos dan kepercayaan, Wewe Gombel konon diceritakan merupakan roh jahat yang meninggal bunuh diri dikarenakan dikejar oleh masyarakat setelah ia membunuh suaminya yang berselingkuh. Wewe Gombel akan menculik anak-anak yang ditelantarkan atau tidak dirawat oleh orang tuanya menuju sarangnya. Wewe Gombel akan mengembalikan anak kepada orang tua mereka ketika orang tua mereka merasa bersalah dan berjanji akan merawat anaknya (urbanlejen, 2013).

Cerita pendek berjudul "Ibu?" merupakan cerita yang mengisahkan sekeluarga yang sedang berlibur di daerah Semarang. Karena kurangnya pengawasan orangtua, anak mereka pun diculik oleh Wewe Gombel masuk kedalam hutan. Pada akhirnya anak ini kembali kepada orangtuanya, karena mereka mencari anak tersebut. Di akhir cerita anak ini mengetahui sosok misterius yang menculiknya adalah sosok Wewe Gombel saat mobil sudah mulai berangkat meninggalkan tempat dimana anak tersebut diculik. Cerita ini ditujukan kepada masyarakat umur 20 tahun ke atas sebagai calon orang tua. Cerita ini memiliki pesan kepada masyarakat muda tentang pengaruh pengetahuan tentang merawat dan mengasuh anaknya. Selain itu cerita "Ibu?" ini juga bertujuan untuk mengingatkan kembali kepada masyarakat masa kini akan budaya dan mitos tradisional Indonesia yang sudah mulai pudar.

Menurut survey yang dilakukan oleh Rita Pranawati, bahwa pengawasan orang tua kepada anak mereka masih tergolong rendah (Pranawati, et al., 2015). Hal ini menjadi masalah bahwa orang tua kurang memperhatikan pola asuh anak, dan juga pengawasan kepada pola tumbuh anak. Jane Brooks menyatakan bahwa orang tua merupakan partner interaktif yang memberikan kepekaan akan pengasuhan untuk memberikan rasa aman kepada anak, dan kepercayaan dalam berhubungan dengan orang lain (Brooks, 2006). Sehingga orang tua merupakan aspek penting dalam pertumbuhan anak, disayangkan sekali bahwa masa kini masih banyak pengawasan dan juga ilmu mengasuh pada orang tua yang masih tergolong rendah.

Mitos dan pesan banyak disampaikan lewat berbagai media, seperti buku ilustrasi, animasi, film dan lainnya. Sebuah film animasi memiliki dampak efektif dalam menyampaikan pesan kepada penonton. Hal ini disampaikan oleh Hong, Thong dan Tam, bahwa animasi dapat meningkatkan perhatian ketika target yang dicari dianimasikan (Hong et al., 2004). Tentu saja animasi dapat menarik perhatian para penonton sebagai sarana iklan yang berujung kepada dunia digital (Kuisma et al., 2010). Animasi yang meningkatkan perhatian para penonton menjadi salah satu media belajar yang efektif. Orang dewasa menganggap animasi berperan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini dipastikan bahwa animasi cocok untuk segala usia.

Sehingga animasi yang bersifat modern dan mudah dicerna dapat dilakukan untuk menyampaikan mitos.

Oleh karena itu, diperlukan adanya visualisasi akan budaya mitos kepada masyarakat dalam bentuk film pendek animasi. Pemilihan konsep cerita "Ibu?" ini bertujuan untuk mengingatkan kepada masyarakat akan mitos tradisional Indonesia dan pesan akan orang tua untuk menjaga anak mereka. Konsep cerita "Ibu?" ini dibuat oleh penulis sendiri dan dengan editor Paul Heru Wibowo, S.S., M.Sn.. Dengan konsep dari Wewe Gombel ini yang memberikan pesan kepada masyarakat untuk menjaga dan merawat anak mereka, gagasan ini akan menggabungkan mitos dan budaya masa lalu tentang Wewe Gombel dengan masa kini menggunakan animasi sebagai media informasi yang mudah ditangkap oleh penonton. Diharapkan animasi ini dapat menjadi media bagi para kalangan generasi kini untuk mengingat kana budaya dan mitos tradisional Indonesia tentang Wewe Gombel itu sendiri.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan desain pertama yang akan dirancang solusinya adalah bagaimana desain animasi ini dapat memvisualisasikan akan cerita pendek "Ibu?". Kedua, bagaimana desain animasi ini dapat membawa visualisasi budaya asal dari sosok karakter dari cerita "Ibu?".

## Konsep Media

Gagasan proyek animasi ini bertujuan untuk mengangkat cerita pendek "Ibu?" menjadi animasi dua dimensi berupa mp4 dengan ukuran *high resolution* 1920x1080 px dengan visualisasi yang lekat dengan budaya Indonesia dan mitos Wewe Gombel itu sendiri. Proyek animasi ini akan disertai dengan keilmuan animasi, *storyboard*, *lighting* dan konsep karakter dan latar. Selain berupa animasi, proyek ini juga menghasilkan buku konsep dengan ukuran A4 atau 29,7x21 cm.

## Konsep Perancangan

### Metode Perancangan

Menurut Eric Karjaluoto, metode desain merupakan kerangka kerja yang diterapkan dalam suatu proyek desain. Metode desain ini bertujuan untuk mencapai pemahaman dan pengembangan ide untuk diterapkan (Karjaluoto, 2014). Berdasarkan metode desain oleh Eric Karjaluoto, metode desain ini bertujuan untuk membantu para seniman untuk memahami situasi dan masalah dan menentukan solusi desain. Metode desain ini dibagi menjadi empat tahap:

1. *Discovery*: Mengumpulkan data dan mengakrabkan situasi lewat observasi dan analisis. Observasi dan menjelajah ide dilakukan secara studi pustaka. Studi Pustaka bersumber dari buku, jurnal, film, video dan *website*. Selain itu, dilakukan wawancara terhadap dua narasumber: urbanlejen selakupenulis cerita fiksi mengenai Wewe Gombel, dan Rita Permanadeli, seorang dosen dan peneliti senior mengenai kepercayaan atau mitos hantu, yang mana salah satunya mengenai Wewe Gombel. Dilakukan juga observasi langsung ke situs di Semarang untuk menggali visualisasi cerita "Ibu?" dan juga latar konsep tempat yang mendukung cerita.
2. *Planning*: Identifikasi kebutuhan dan masalah utama serta mengembangkan strategi rencana untuk ditindaklanjuti. Tahap "*planning*" dimulai dari menentukan identifikasi



masalah dan segala kemungkinan yang akan dihadapi dalam membuat proyek adaptasi cerita pendek “Ibu?”. Penulis juga akan menentukan target *audience* dan referensi dalam tahap *planning*. Dari keseluruhan masalah dan kemungkinan yang telah dipikirkan, penulis akan menyusun rencana dan strategi untuk ditindaklanjuti.

3. *Creative*: Menentukan dan menjelajah opsi konseptual dan desain potensial serta mengatur semua kemungkinan menjadi visi yang jelas. Pada tahap ini, penulis akan menjelajah ide konsep latar dan tempat serta desain karakter yang diperlukan sesuai cerita pendek “Ibu?”. Ketika seluruh ide konseptual sudah siap, penulis akan menindaklanjuti dengan membuat ide alur cerita lewat *moodboard*. Setelah itu tahap ini akan dilanjutkan dengan *storyboard* untuk memperjelas alur ide cerita dengan arah cahaya dan warna.
4. *Application*: Menerapkan pendekatan dan ide yang telah dibangun beserta dengan pengujian, pengukuran, evaluasi, dan perbaikan. Pada tahap ini penulis akan menerapkan keseluruhan ide konsep dan visualisasi pada cerita pendek “Ibu?”. Mulai dari membuat animasi per frame hingga *finishing* dan *editing* seluruh animasi “Ibu?”.

### Analisa Data

Berdasarkan wawancara narasumber, dapat diketahui informasi-informasi terkait mitos Wewe Gombel. Urbanlejen mulai mengetahui tentang mitos Wewe Gombel dari pencarian beliau mengenai cerita-cerita hantu atau mitos di seluruh Indonesia, khususnya pulau Jawa. Menurut beliau, Wewe Gombel tidak bisa dijelaskan apakah sosok Wewe Gombel ini merupakan roh jahat atau jin. Namun yang jelas sosok Wewe Gombel ini adalah sosok kepercayaan berupa hantu yang akan menculik anak-anak atau mengganggu manusia.

Wewe Gombel menculik anak-anak dengan keadaan tidak sadar seperti mengiming-imingi anak dengan masakan lezat. Dengan menarik simpati mereka, anak kecil akan tidak berdaya dan secara tidak sadar mereka ingin terus bersama dengan Wewe Gombel. Anak-anak yang diculik oleh Wewe Gombel akan diasuh bagaikan anaknya sendiri oleh Wewe Gombel, namun realitanya sosok ini memberi makanan yang tidak layak seperti kotoran kepada anak yang diculik. Sosok Wewe Gombel ini memiliki sosok yang menyenangkan, murah hati.

Gambaran fisik Wewe Gombel ini memiliki wajah buruk rupa dengan rambut panjang tidak terawat dan payudara yang panjang dan tidak lazim. Wewe Gombel digambarkan layaknya seperti manusia. Sosok ini bergerak dengan berkalan dan bertingkah bagai manusia, bedanya sosok Wewe Gombel ini memiliki fisik yang menyeramkan.

Sesuai pengamatan urbanlejen, mitos hantu di Indonesia kebanyakan diangkat dari tokoh buruk dari sosok wanita. Mitos ini tidak terlepas dari sistem patriarki dimana sosok wanita menjadi pihak minoritas yang kerap melekat pada sisi negatif. Namun mitos hantu wanita juga bisa menjadi sosok yang melindungi wanita itu sendiri, seperti Wewe Gombel yang memberikan pesan bagi orang tua dan anak-anak. Mitos akan Wewe Gombel ini tidak bisa dipercaya kebenarannya. Mitos ini tercipta untuk memberikan pesan atau pelajaran bagi anak kecil dan orang tua. Untuk sisi anak agar tidak ceroboh mengikuti orang yang tidak dikenal. Membangun rasa waspada kepada orang tua juga untuk menjaga anak-anak mereka dengan baik.

Menurut Risa Permanadeli, mitos Wewe Gombel merupakan bagian cerita hidup kita sehari-hari. Mitos Wewe Gombel ini merupakan sebuah mitologi budaya kita berdasarkan waktu, siang dan malam hari. Dari latar belakang bahwa Indonesia merupakan negara agrikultur, sehingga manusai hanya bekerja pada siang hari dan beristirahat pada malam hari. Mitos ini menjadi wadah pesan bagi orang untuk tidak keluar malam hari. Salah satu bentuk pesan ini bisa disampaikan dalam bentuk cerita, salah satunya cerita Wewe Gombel.

Cerita akan mitos Wewe Gombel ini merupakan cara masyarakat untuk membuat narasi tentang hidup sebagai bagian dalam alam semesta, termasuk waktu yaitu siang dan malam. Sehingga cerita Wewe Gombel ini memiliki hal penting sebagai pesan orangtua untuk melarang anaknya pergi keluyuran saat malam hari. Mitos Wewe Gombel ini juga dipengaruhi oleh kondisi lingkungan, dimana pada zaman dahulu tanah masih dikelilingi oleh lahan pertanian dan hutan sehingga berbahaya untuk keluar malam hari dengan kondisi gelap. Asal kepercayaan akan mitos Wewe Gombel ini berasal dari kepercayaan bahwa pelindung masyarakat pertanian merupakan seorang wanita, dimana apabila pelindung tersebut baik akan berupa Dewi Sri dan pelindung jahat bisa macam-macam salah satunya Wewe Gombel.

Risa Permanadeli juga mempercayai bahwa mitos Wewe Gombel bukan berupa roh jahat atau baik, melainkan cara orang bercerita bercerita tentang alam semesta. Dimana alam semesta bisa dibagi menjadi aspek yang nyaman seperti angin sepoi-sepoi, langit yang cerah dan aspek yang tidak nyaman seperti malam hari, hujan deras. Dimana cerita hantu biasanya diiringi dengan malam hari, hujan gerimis atau saat maghrib yang merupakan perpindahan waktu dari siang ke malam. Dari keseluruhan akan mitos Wewe Gombel yang berujung kepada menjadi kepercayaan beberapa orang dan sekitarnya, Risa Permanadeli memiliki pesan bahwa bahwa pendidikan tidak semata-mata dari sekolah, namun pendidikan dapat dipelajari dari alam sekitar dan lingkungan sekitar. Selain itu, kita sebagai manusia harus menghargai sesama makhluk hidup khususnya alam dan hutan, dimana kita tidak boleh melakukan hal yang tidak sopan atau seenaknya dalam hutan.

Penggambaran mitos Wewe Gombel di atas mempengaruhi penyusunan cerita pendek "Ibu?" yang merupakan dekonstruksi hantu Jawa, di mana sosok Wewe Gombel dapat dihadirkan sebagai sosok yang baik ataupun jahat tergantung dari sudut pandang tertentu.

Bedasarkan cerita pendek berjudul "Ibu?", maka cerita pendek ini bisa disimpulkan memiliki beberapa karakter penting sebagai berikut. Penokohan ini juga dipecah berdasarkan teori penokohan oleh Pixar yang terdiri atas *spines*, *external wants*, *unconscious innate*. *Spines* merupakan sifat yang terlihat dari karakter yang bersifat dominan dan tidak sadar. *External want* merupakan sebuah keinginan atau impian dari karakter secara sadar, namun *external wants* ini belum tentu sesuai dengan apa yang mereka butuhkan. *Unconscious Innate Needs* merupakan kebutuhan dari karakter (StudioBinder, 2017).

#### 1. Wewe Gombel

Sosok Wewe Gombel ini merupakan hantu yang telah menculik anak kecil masuk dalam hutan. Karakter ini memiliki sifat keibuan terhadap anak kecil ini. Hal ini bisa dilihat dari sosok Wewe Gombel yang mengajak anak kecil bermain, memberinya makan dan memperhatikan anak kecil ini. Alhasil anak kecil ini merasa bahagia dengan sosok wanita misterius yang ternyata merupakan Wewe Gombel. Sosok Wewe Gombel ini memiliki bentuk fisik wanita dengan rambut hitam yang panjang, pakaian putih dan pucat.

- a. *Spine*: posesif, keibuan, mengambil anak kecil
- b. *External Want*: menculik anak, kesepian
- c. *Unconscious Innate Needs*: menjadi ibu

#### 2. Anak Kecil

Anak kecil yang merupakan tokoh utama dalam cerita memiliki latar belakang keluarga yang tidak begitu baik. Anak ini memiliki sifat cenderung pendiam dan memendamkan perasaannya. Dibalik sifatnya yang pasif, dia tetap menginginkan sosok kasih sayang dari orang tuanya. Sang anak ini mendapatkan kasih sayang dari sosok wanita misterius yang merupakan Wewe Gombel.

- a. *Spine*: perhatian orang tua



kaitan rupa fisik juga dikaitkan dengan sosok yang lembut dan tidak berbahaya serta penyayang. *Moodboard* ini diambil dari referensi ilustrasi, potongan film animasi dan foto. *Moodboard* dengan kata *absurd* ini menggunakan warna yang tidak jenuh. Selain itu, kata ini juga sering dikaitkan dengan warna yang gelap atau warna hijau. Bentuk visual *absurd* ini sering dikaitkan dengan bentuk yang aneh dan tidak masuk akal dan bersifat surealis. *Moodboard* ini dikumpulkan dari referensi film, potongan klip animasi dan foto. *Moodboard* sesuai kata misterius ini cenderung menggunakan warna hitam atau gelap dengan kontras yang tinggi. Sifat misterius yang sering dikaitkan dengan bayangan, kabut atau sembunyi-bunyi. Bentuk *moodboard* dari kata misterius ini berdasarkan referensi foto dan ilustrasi (Gambar 1).

Dalam proses visualisasi menuju hasil perancangan, dilakukan eksplorasi sketsa untuk karakter dan latar berdasarkan acuan referensi gaya visual. Eksplorasi ini dilakukan dalam beberapa tahap menuju hasil akhir yang dianggap dapat merepresentasikan cerita dan penokohan.

## Hasil Perancangan

Dalam membuat visual karakter anak kecil, penulis menggabungkan beberapa eksplorasi sketsa yang sudah dilakukan. Dengan menggabungkan antara *style* Tim Burton dan juga animasi serial *Deepa & Anoop* (Gambar 2). Bentuk pupil yang besar membuat karakter ini terlihat lemah dan penakut, serta rambut karakter yang sudah disesuaikan dengan gaya rambut anak Indonesia dengan poni pendek. Berdasarkan teori karakter desain (21 Draw., 2019), sang anak memiliki banyak bentuk bulat pada bentuk tubuhnya, sehingga memperlihatkan sosok lemah dan tidak berdaya. Karakter anak kecil tersebut juga memakai baju biru yang berwarna tidak jenuh sesuai dengan teori warna untuk membangun sifat anak kecil tersebut yang terlihat *gloomy*.



Gambar 2. Desain karakter Anak Kecil untuk film "Ibu?".  
(Sumber: Dokumentasi penelitian pribadi, 2023)

Sesuai dengan studi visual yang sudah diteliti, karakter Wewe Gombel akhirnya dibuat dengan gabungan *style* Tim Burton (Gambar 3). Hal ini dimulai dari bentuk dagu Wewe Gombel yang tajam dan juga hidung yang tajam. Selain itu mata Wewe Gombel yang selalu tertutup untuk memperlihatkan sifat misterius namun tetap terlihat ramah dan keibuan. Dengan memakai baju yang abu-abu, sosok Wewe Gombel menggunakan atasan seperti berbentuk gaun kebaya mengikuti referensi visualisasi Wewe Gombel lainnya yang pada umumnya menggunakan gaun lusuh. Rambut Wewe Gombel juga didesain rupa membentuk semak-semak dan pohon, sehingga sosok Wewe Gombel ini bisa muncul darimana saja. Bentuk dari karakter ini mengikuti teori dari karakter desain (21 Draw, 2019), dengan menggabungkan bentuk segitiga dan bulat. Bentuk segitiga yang tajam dari bentuk rambut, dagu, hidung dan tangannya sedangkan penulis menambahkan kesan keibuan dari karakter Wewe Gombel ini dengan bentuk mata yang sayu dan badan yang lembut. Warna dari karakter Wewe Gombel ini memiliki kulit yang pucat mengingat bahwa Wewe Gombel bukanlah sosok makhluk hidup ataupun manusia.



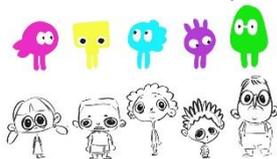
Gambar 3. Desain karakter Wewe Gombel untuk film "Ibu?".  
(Sumber: Dokumentasi penelitian pribadi, 2023)

Sesuai dengan wajah dan bentuk karakter anak kecil, kedua karakter ibu dan ayah dari anak kecil ini dibuat dengan memiliki kemiripan dengan karakter anak kecil. Dalam penentuan warna dari pakaian mereka, penulis banyak menggunakan warna biru dan gelap kepada kedua orangtua tersebut. Hal ini bertujuan agar kedua karakter ini tidak menghalangi karakter sang anak yang merupakan fokus utama dari cerita Sesuai dengan teori karakter desain oleh *21 Draw*, bentuk karakter ibu ini memiliki bentuk badan ramping dan tajam. Namun untuk menyesuaikan sifat sosok "ibu" dari tokoh ini, maka desain karakter ini memiliki mata yang bulat dan muka yang cukup bulat dengan dagu yang tajam. Sehingga karakter ibu ini terlihat sebagai sosok yang galak namun masih memiliki sifat sosok keibuannya. Karakter ibu ini cenderung terinspirasi dari karakter Tim Burton yang memiliki badan yang ramping dan juga mata yang besar serta leher yang panjang. Dimana karakter dengan badan ramping cenderung terlihat galak. Untuk karakter ayah dari karakter anak kecil memperlihatkan sosok ayah yang tegas dan juga keras kepala. Dari sini sosok ayahnya yang tampak tidak bahagia digambarkan dengan alisnya yang kerap menghadap lurus dan turun. Serta untuk desain badan ayah menggunakan bentuk kotak dan bulat untuk mempertegas sosok ayah yang kuat dan tulang punggung keluarga (Gambar 4).



Gambar 4. Desain karakter Ayah dan Ibu untuk film "Ibu?".  
(Sumber: Dokumentasi penelitian pribadi, 2023)

Dalam membuat karakter anak kecil ini, penulis menggunakan *style* sesuai dengan studi visual dari animasi anak-anak berjudul "*Hey Duggee*". Dalam serial animasi anak "*Hey Duggee*", karakter roh anak ini memiliki bentuk visual yang sederhana dan warna yang mencolok. Hal ini berhubungan dengan sudut pandang anak kecil tersebut ketika diculik Wewe Gombel, dimana roh anak kecil tersebut terlihat kartuni dan menarik namun tetap terlihat tidak sama dengan sosok manusia hidup (Gambar 5).

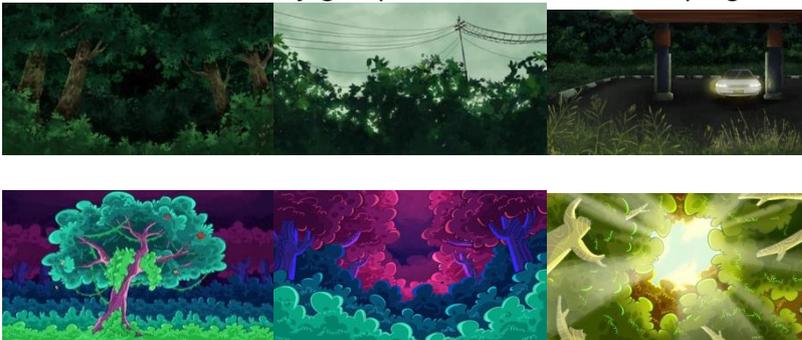


Gambar 5. Desain karakter Roh Anak Kecil untuk film "Ibu?".  
(Sumber: Dokumentasi penelitian pribadi, 2023)

Dalam latar tempat, penulis memutuskan untuk menggunakan perpaduan *style* kartuni dengan visual realisme. Kedua *style* latar tempat tersebut dibuat dengan kontras untuk memperlihatkan perbedaan antara dunia realita dengan dunia imajinasi sesuai sudut pandang anak. Sehingga kedua dari *style* latar tersebut bersifat analogus. Sesuai dengan teori warna oleh

Patti Mollica (2018) skema warna analogus ini sendiri disebutkan merupakan perpaduan warna yang berdekatan antara satu sama lain. Di animasi ini, warna yang digunakan tidak jauh dari warna hijau, biru, ungu dan pink. Yang membedakan adalah latar tempat dengan *style* realis, warna yang dipakai bersifat kusam dan gelap sedangkan *style* yang kartuni memakai warna yang jenuh dan cerah. Dalam animasi "Ibu?" ini memiliki beberapa bentuk visual latar tempat. Dalam seluruh latar tempat ketika anak kecil belum diculik oleh Wewe Gombel akan memiliki *style* yang lebih realis dan gelap. Sesuai dengan kondisi perasaan sang anak yang diceritakan terlihat murung dan sedih pada waktu itu, maka warna yang digunakan lebih mengarah kepada warna gelap dan kusam. Selain itu pemakaian tipe latar yang bersifat realis ditujukan untuk menunjukkan kedua perbedaan suasana pada realita dan imajinasi sang anak saat diculik oleh Wewe Gombel. Pencahayaan dan pewarnaan latar juga disesuaikan sesuai dengan kondisi waktu yang saat itu sedang menjelang maghrib.

Dalam menyusun latar tempat hutan ketika karakter anak sudah dibawa oleh Wewe Gombel masuk ke dalam hutan, suasana akan berubah menjadi lebih kartunis. Terlihat dari bentuk semak-semak bahkan dari bentuk pohonnya yang berbentuk bulat-bulat dan menyesuaikan sesuai dengan visual latar tempat dalam kartun anak kecil. Latar tempat hutan memiliki dua suasana yaitu pada saat malam hari dan pada saat pagi hari. Dalam suasana malam, latar hutan diberi warna biru dan ungu serta hijau sesuai dengan warna hijau yang sama dengan warna pepohonan, warna biru dan ungu yang dekat dengan warna malam hari. Dalam kasus ini untuk memberikan kesan suasana yang lebih menyenangkan dan tidak menyeramkan, penulis membuat warna yang bersifat jenuh dan cerah namun tetap memperlihatkan malam hari. Sedangkan untuk suasana hutan pada pagi hari diberikan warna hijau dan kuning karena sudah pagi dan tentunya tetap diberikan warna yang cerah. Sesuai dengan cerita "Ibu?", sang anak dibawa naik keatas salah satu dahan pohon besar oleh Wewe Gombel. Dalam hal ini penulis membuat desain latar pohon besar yang memiliki bentuk seperti pohon besar antik di Indonesia. Menurut pengamatan penulis di kawasan sekitar bukit Gombel, bukit tersebut dipenuhi oleh hutan dengan dahan dan daun yang lebat dan padat. Selain dari pohon yang besar dan lebat, bukit Gombel juga dipenuhi oleh benalu daun yang lebat dan menjuntai (Gambar 6).



Gambar 6. Beragam hasil perancangan latar untuk film "Ibu?".  
(Sumber: Dokumentasi penelitian pribadi, 2023)

Properti yang digunakan dalam cerita "Ibu?" antara lain adalah boneka yang dipegang oleh anak kecil dan juga mobil yang dipakai oleh keluarga saat liburan. Boneka yang dipakai adalah boneka kelinci, dimana kelinci sering digambarkan sebagai hewan yang polos dan lemah. Dalam hal ini, boneka kelinci ini merupakan gambaran dari kondisi dari karakter anak kecil. Selain itu boneka ini bewarna biru yang mirip dengan kaos sang anak untuk menekankan kesan murung dan sedih serta relevansi boneka dengan sang anak. Boneka ini akan berubah warna seiring akan lamanya waktu dan kotoran ketika anak kecil tersebut berhasil keluar dari hutan. Dengan bentuk

kelinci yang mulutnya sudah copot menyimbolkan akan kondisi anak kecil yang sudah dilabui oleh Wewe Gombel, karena konon anak yang sudah berhasil dikembalikan oleh Wewe Gombel tidak bisa menceritakan pengalamannya ketika diculik Wewe Gombel. Mobil yang digunakan adalah mobil jadul. Bentuk mobil ini terinspirasi dari referensi mobil Toyota klasik. Visual mobil ini berhubungan dengan kondisi latar waktu dimana anak tersebut sudah diculik oleh Wewe Gombel dalam waktu yang lama. Dalam adegan Wewe Gombel memberikan makanan kepada sang anak dengan payudaranya, sang anak terlihat senang dan lezat memakannya. Disini penulis menyesuaikan hidangan khas Semarang antara lain lumpia Semarang dan makanan yang manis berupa sarang madu mengingat bahwa anak kecil suka dengan makanan yang manis (Gambar 7).



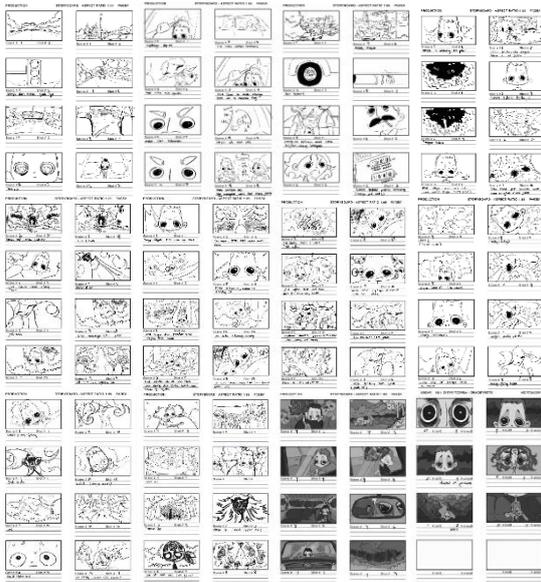
Gambar 7. Berbagai hasil perancangan property untuk film "Ibu?". Terdapat boneka, mobil, dan makanan Sarang Madu dan makanan Lumpia Semarang.  
(Sumber: Dokumentasi penelitian pribadi, 2023)

Gambar 8 merupakan salah satu *keyart* tampilan dari film pendek animasi "Ibu?". Dalam pembuatan *keyart* ini menggunakan komposisi. menurut Roy Thompson & Christopher J. Bowen (Thompson & Bowen, 2009), adanya komposisi *the rules of third* yang menepatkan suatu objek satu pertiga dari suatu komposisi. Selain itu untuk menempatkan keseimbangan dalam komposisi, penulis tetap menambahkan beberapa elemen visual di sisi sebelah kiri agar tetap seimbang. Hal ini bertujuan untuk menempatkan komposisi *balance* sesuai teori dari Poppy Evans dan Mark Thomas (Evans & Thomas, 2012). Tidak lupa untuk menambahkan kedalaman dalam karya, penulis memberikan aspek *foreground*, *middle ground*, dan *background* dari penjelasan akan kedalaman ruang menurut Thompson & Bowen. Ruang *foreground* berada didepan dari subjek utama yaitu Wewe Gombel dengan anak kecil tersebut, area *middle ground* yang diisi dengan Wewe Gombel dan anak serta roh anak di sampingnya, sedangkan *background* diisi oleh semak-semak dan pepohonan di belakang mereka.



Gambar 8. Aplikasi prinsip *rule of third* dalam salah satu *keyart* film "Ibu?"  
(Sumber: Dokumentasi penelitian pribadi, 2023)

Dalam membuat rangkaian animasi "Ibu?", penulis terlebih dahulu menyusun *storyboard* untuk menyusun dan mengeksplorasi rangkaian adegan yang akan terjadi dan menentukan sudut yang pas dan efektif untuk menceritakan narasi yang ingin disampaikan (Gambar 9). Total animasi ini memiliki 12 *scenes* mulai dari awal hingga terakhir. *Storyboard* itu sendiri merupakan tahap untuk menyusun narasi yang mengandung isi, gambar dan kata-kata. Penggunaan *storyboard* ini dipakai dalam industri film yang berfungsi untuk memanifestasikan visual dari sebuah cerita sehingga dapat memahami keseluruhan dari cerita yang berasal dari abstrak menjadi sebuah cerita yang detail (Andersson, Öberg, and Eriksson, 2011).



Gambar 9. Storyboard film "Ibu?"

(Sumber: Dokumentasi penelitian pribadi, 2023)

Setelah mulai memasuki tahap produksi, penulis menggunakan rangkaian informasi dan teori yang sudah dipakai. *Software* yang digunakan adalah *Toon Boom Harmony 15.0 Premium* dan *Adobe After Effects* untuk membuat animasi per *scene*. Dalam pembuatan latar dan *background*, penulis menggunakan *Adobe Photoshop*. Disini penulis memakai ketentuan 24 FPS yang diikuti oleh beberapa teknik animasi seperti membuat animasi dengan teknik kartun dan teknik *rotoscope*. Berikut beberapa adegan dalam animasi "Ibu?". Pemakaian teknik *rotoscope* dalam animasi "Ibu?" terdapat dalam adegan *scene 6 shot 9* saat tangan misterius keluar dari semak-semak. Adegan ini dibuat dengan menggambar satu per satu frame dari referensi objek tangan realita. Teknik *rotoscope* ini juga dipakai dalam beberapa adegan seperti pada Gambar 10.



Gambar 10. Aplikasi prinsip *rotoscope* dalam sekuens animasi pada *scene 6 shot 9* dari film "Ibu?"

(Sumber: Dokumentasi penelitian pribadi, 2023)

Pemakaian prinsip 12 animasi menurut Frank Thomas dan Ollie Johnston (Thomas & Johnston, 1995) juga dipakai dalam pembuatan proses produksi animasi dari "Ibu?". Berikut adalah beberapa cuplikan adegan yang memakai prinsip animasi tersebut. Dalam *scene 8 shot 2*, yang merupakan adegan dimana sang anak melihat pohon besar beserta Wewe Gombel dan roh anak diatas. Disini penulis menerapkan hukum teori prinsip animasi *squash and stretch* pada animasi roh anak yang terjatuh ke kepala sang anak dan terpental kebawah. Terlihat sang roh anak tersebut sempat berbentuk pipih sebelum kembali ke bentuk semulanya yang berbentuk bulat. Selain itu adegan ini juga menerapkan prinsip animasi *staging*, dimana penulis memikirkan cara untuk memperlihatkan kepala sang anak tanpa menutupi pusat utama dari adegan yaitu pohon besar yang ada ditengah. Di adegan ini juga memperhatikan komposisi keseimbangan yang bersifat simetris. Prinsip animasi *arcs* diterapkan pada *scene 6 shot 2* yang merupakan adegan ayah dari tokoh anak kecil sedang berbicara. Terlihat adanya gerakan mental yang jauh

dan membulat ketika rokoknya jatuh dari mulutnya. Hal ini bertujuan untuk memberikan gerakan *exaggerate* yang dapat menunjukkan situasi ayahnya yang sedang marah saat itu. Dalam adegan dimana sang anak diangkat oleh payudara Wewe Gombel naik keatas pohon (*scene 8 shot 5*), memperlihatkan adanya prinsip animasi yaitu antisipasi, dimana sang anak tidak diangkat begitu saja (Gambar 11). Selain itu animasi ini juga terdapat prinsip animasi berupa *slow in and slow out* dimana penulis mempertimbangkan kecepatan dan kelambatan animasi ketika mengangkat sang anak. Dari sini sang anak diangkat tidak secara teratur melainkan gerakan akan melambat pada saat antisipasi dan menjadi cepat ketika sudah mulai naik keatas. Secara otomatis adanya dari prinsip perlambatan dan percepatan ada juga prinsip animasi *timing* yang mengatur waktu percepatan dan perlambatan yang dibutuhkan. Dalam *scene 9 shot 5*, dimana adegan sang anak sadar akan orangtuanya dan bonekanya yang hilang ini memperlihatkan adanya animasi *follow through*. Disini sang anak yang sudah berhenti lihat kebawah namun tetap ada gerakan animasi kecil untuk memperlihatkan sang karakter tidak berhenti secara bersamaan. Bahkan ketika sang karakter sudah berhenti namun ujung rambut sang anak tetap bergerak sedikit.



Gambar 11. Aplikasi prinsip *anticipation* dalam sekuens animasi pada *scene 8 shot 5* dari film “Ibu?” (Sumber: Dokumentasi penelitian pribadi, 2023)

Membuat berbagai adegan dalam animasi “Ibu?” ini, penulis menerapkan berbagai jenis bidikan dan sudut yang dipakai untuk memberikan variasi sudut kamera dan komposisi (Gambar 12). Sesuai dengan buku *Grammar of the Shot* oleh Roy Thompson dan Christopher J. Bowen (2009), berikut adalah aplikasi bidikan dan sudut pada beberapa adegan “Ibu?”. Adegan dalam *scene 12 shot 12* merupakan adegan sang anak sudah masuk kedalam mobil dan siap untuk pulang. Adegan ini menggunakan *extreme long shot* yang memperlihatkan gambar objek dari sudut yang jauh secara ekstrim. Adegan *scene 8 shot 15* menggunakan bidikan dari *long shot*, yang memberikan sudut pandang kamera jauh dari objek namun tetap terlihat. Selain itu adegan ini juga menggunakan *lower angle* yang memberikan sudut objek dengan posisi diatas dari posisi kamera. Adegan *scene 8 shot 15* menerapkan *medium shot* yang memperlihatkan setengah dari tubuh sang objek utama yaitu karakter anak kecil dan karakter Wewe Gombel. Hal ini bertujuan untuk memperlihatkan kegiatan dari keseluruhan beberapa objek dalam satu kanvas namun tetap terlihat dengan jelas. Adegan *scene 10 shot 14*, menggunakan bidikan *close up* dimana letak kamera dihadapkan dekat dengan objek. Di sini sang objek yang merupakan anak kecil ini didekatkan kepada kamera sehingga hanya bagian wajah yang terlihat. Hal ini diterapkan untuk memperlihatkan suasana perasaan tegang dan takut dari karakter anak ini. Dalam adegan *scene 9 shot 9*, yang memperlihatkan sang anak menggelenkan kepala kepada Wewe gombel ini di ambil sesuai sudut *high angle*. Pengambilan sudut ini memperlihatkan gerakan sang anak dari sudut pandang Wewe Gombel yang tentunya Wewe Gombel berada lebih tinggi dibanding tinggi anak tersebut. Di adegan ini juga memperlihatkan tokoh anak tersebut yang menunjukkan sifat lemah dan tidak berdaya.



Gambar 12. Berbagai variasi *shot angle* dari film “Ibu?” (Sumber: Dokumentasi penelitian pribadi, 2023)

## Simpulan

Proyek animasi pendek berjudul "Ibu?" telah menghasilkan animasi berdurasi sekitar empat menit. Pembuatan desain karakter anak ini dibuat sesuai dengan karakteristik dengan tokoh anak di cerita "Ibu?" yang memiliki sifat murung dan juga pendiam, sehingga karakter dibuat dengan gestur dan ekspresi yang sesuai dengan cerita berdasarkan teori yang dipakai. Bukan hanya karakter sang anak, melainkan karakter Wewe Gombel. Dalam cerita "Ibu?" karakter Wewe Gombel memiliki sifat keibuan dan lembut dan juga misterius, disini penulis membuat karakter sang Wewe gombel dengan wajah yang lebut namun dengan mata yang tertutup sehingga terkesan misterius. Bukan saja dengan menyambungkan karakter Wewe Gombel ke cerita, namun sesuai dengan mitos kepercayaan, Wewe Gombel memiliki bentuk payudara yang panjang yang pada akhirnya diaplikasikan kepada karakter Wewe Gombel.

Selain pembuatan desain karakter, penulis juga menerapkan kebudayaan Semarang itu sendiri ke latar suasana dan tempat. Dengan berkunjung ke lokasi langsung ke Semarang khususnya Bukit Gombel. Dalam pembuatan latar tempat visual dari animasi "Ibu?", penulis menemukan bahwa dalam membawa suatu suasana maupun pesan, warna dan pencahayaan memiliki peran yang penting. Pengaplikasian *artstyle* gambar pada latar juga berpengaruh dalam membawa suasana. Dalam proses produksi animasi untuk proyek ini, diketahui bahwa penggunaan gerakan animasi merupakan salah satu aspek penting juga dalam membawa suatu suasana. Sehingga rumus *12 principles of animation* merupakan teori yang sangat tepat dalam membawa suatu karakter untuk menyampaikan suatu pesan dan perasaannya. Terlepas dari teknik animasi maupun proses desain, tentunya komposisi merupakan bentuk penting dalam proses produksi. Komposisi yang dimaksud dapat berupa *angle shot*, dan prinsip desain.

Berdasarkan hal di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam membuat suatu karya animasi, seluruh aspek desain mempunyai peran yang penting. Mulai dari desain karakter, tempat dan properti yang dipakai dan suasana yang diangkat. Selain itu animasi tidak dapat berjalan dengan baik apabila teknik animasi, teori animasi dan juga sudut kamera tidak dipermainkan dengan baik. Sehingga seluruh dari proses pra produksi, produksi maupun hingga paska produksi merupakan proses yang sama-sama penting dan menentukan hasil animasi nanti. Selain itu, dari proyek ini juga dapat disimpulkan bahwa banyaknya keanekaragaman akan suku, budaya dan mitos yang tiada habisnya. Indonesia memiliki banyaknya keanekaragaman dalam masing-masing daerah yang tentunya dapat menjadi referensi atau unsur budaya yang sangat baik apabila dieplor dan diangkat menjadi suatu hasil karya.

Karya ini dapat dikembangkan menjadi film durasi Panjang untuk memberikan penceritaan yang lebih dalam dan menarik. Selain itu, visualisasi cerita dan tokoh-tokoh yang bersifat dekonstruksif dapat diaplikasikan ke dalam visualisasi mitos hantu Indonesia lainnya.

## Daftar Pustaka

21 Draw. (2019). *The Character Designer: Learn from the Pros*. 21D Sweden AB.

Andersson, J, Öberg, Å., & Eriksson Y. (2011). The Use Of Storyboard To Capture Experiences. Paper presented at the International Conference on Engineering Design, ICED11, Technical University of Denmark, 11 -18 August, 2011. Angeline, Mia. 2015. "Mitosis Dan Budaya." *Humaniora* 6, no. April (April): 190. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i2.3325>.



- BPS (2015). *Mengulik Data Suku Di Indonesia*. Diakses tanggal 1 Oktober 2022. <https://www.bps.go.id/news/2015/11/18/127/mengulik-data-suku-di-indonesia.html>.
- Brooks, J.B. (2006). *The Process of Parenting*. McGraw-Hill Higher Education.
- Brunick, K., and Cutting, J. (2014). "Coloring the Animated World: Exploring Human Color Perception and Preference through the Animated Film."
- Evans, P., and Thomas, M. (2012). *Third Edition Exploring the Elements of Design*. Delmar, NY: Cengage.
- Hong, W., Thong, J. Y. L., & Tam, K. Y. (2004). Does Animation Attract Online Users' Attention? The Effects of Flash on Information Search Performance and Perceptions. *Information Systems Research*, 15(1), 60–86. <http://www.jstor.org/stable/23015899>
- Karjaluoto, E. (2014). *The Design Method A Philosophy and Proces A Philosophy and Process for Functional Visual*. Edited by Nikki Echler McDonald. United States: New Riders.
- KemenPPPA (2022). "Pola Asuh Layak Anak, Kemenpppa Gencarkan Sosialisasi Keluarga 2p." Diakses tanggal 2 Oktober 2022. <https://www.kemenpppa.go.id/index.php/page/read/29/3830/pola-asuh-layak-anak-kemenpppa-gencarkan-sosialisasi-keluarga-2p-pelopor-dan-pelapor>.
- Kuisma, J., Simola, J., Uusitalo, L., & Öörni, A. (2010). The Effects Of Animation And Format On The Perception And Memory Of Online Advertising. *Journal of Interactive Marketing*, 24(4), 269–282. <https://doi.org/10.1016/j.intmar.2010.07.002>
- Mollica, P. (2018). *Special Subjects: Basic Color Theory: An Introduction to Color for Beginning Artists*. Walter Foster Publishing.
- Pranawati, R., Naswardi, Zulkarnaen, S.D. (2015). *Kualitas Pengasuhan Anak Indonesia*. Jakarta: Komisi Perlindungan Anak Indonesia.
- Sajidin, A. (2020). "Mengenal Semarang Sebagai Tuan Rumah Kebudayaan Bersama." Diakses tanggal 1 Oktober 2022. <https://www.pmiisemarang.or.id/>.
- StudioBinder (2017). *4 Pixar Story Rules That Make Characters Memorable*. Diakses tanggal 1 Januari 2023. <https://www.youtube.com/watch?v=UdDZFr31ApE>.
- Thomas, F., & Johnston, O. (1995). *The illusion of life: Disney Animation*. Hyperion.
- Thompson, R. and Bowen, S.J. (2009). *Grammar of the Shot*. Oxford: Focal Press.
- urbanlejen (2013). *Hantu: Dari Suster Ngesot Sampai Sundel Bolong*. Jakarta: MediaKita.