

ANALISIS IDENTITAS KOMIK HOROR INDONESIA PADA *PLATFORM WEBTOON* PERIODE 2016 - 2020

Basyarayni Mawla Fatha^{*1}, Alvanov Zpalanzani Mansoor²

Institut Teknologi Bandung^{1,2}

*corresponding author: mawla.fatha@gmail.com

Diterima : 01/02/2021

Revisi : 05/02/2021

Diterbitkan : 25/02/2021

Abstrak. Fiksi horor merupakan budaya bertutur yang secara turun temurun telah membentuk suatu fiksasi kultural terhadap fiksi horor di Indonesia dengan mitos dan kepercayaannya. Sebagai salah satu bentuk dari subkategori literatur horor fiktif, komik horor juga mulai berkembang di Indonesia bersamaan dengan berkembangnya fiksi horor pada media lain seperti film dan sastra. Adanya pola tertentu yang muncul pada komik horor Indonesia menarik penulis untuk mengkaji bahasan ini secara lebih lanjut guna memetakan karakteristik komik horor di Indonesia, khususnya komik horor pada *platform webtoon*. Kecenderungan pembaca komik horor Indonesia atas narasi dan gaya visual dari komik horor itu sendiri dapat dianalisis melalui adanya pemetaan komik horor Indonesia pada *platform webtoon*. Dari penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik satu kesimpulan bahwa komik dengan tema mistisisme lokal lebih digemari bila dibandingkan dengan tema lainnya, teknik visualisasi dengan *jump scare* lebih digemari dibandingkan dengan komik horor yang tidak menerapkan teknik visualisasi serupa. Karakter perempuan memiliki peran yang signifikan pada komik horor Indonesia, baik sebagai protagonis maupun sebagai elemen horor itu sendiri.

Kata Kunci : horor, komik indonesia, komik horor, webtoon

Abstract. Horror fiction is a culture that has been passed down from generation to generation and has formed a cultural fixation of horror fiction with its myths and beliefs in Indonesia. As a form of the sub-category of fictional horror literature, horror comics have also begun to develop in Indonesia along with the development of horror fiction in other media such as films and literature. The existence of certain patterns that appear in Indonesian horror comics attracts the authors to examine this topic further to map the characteristics of horror comics in Indonesia, especially horror comics on the webtoon platform. The tendency of readers of Indonesian horror comics towards the narrative and visual style of horror comics themselves can be analyzed through the mapping of Indonesian horror comics on the webtoon platform. This research finds that comics with the theme of local mysticism are more popular when compared to other themes, visualization techniques using jump scare are more popular than horror comics that do not apply similar visualization techniques. Female characters have a significant role in Indonesian horror comics, either as a protagonist or as an element of horror itself.

Keywords: comic, horror comic, horror, Indonesia comics, webtoon



This work is licensed under a CC-BY-NC

Pendahuluan

Ahmad, dkk (2006: 20) mengungkapkan bahwa komik merupakan refleksi pemikiran, pandangan, serta kenyataan visual yang terjadi pada satu tempat dan satu masa atau zaman yang diwakilinya. Refleksi nilai-nilai kultural pada komik secara khusus juga dapat ditemukan pada komik horor dan bagaimana ia mencirikan nilai serta sistem kepercayaan suatu kelompok masyarakat dalam lingkup yang spesifik. Katarzyna Marak (2015) menyimpulkan bahwa nilai-nilai yang diemban suatu kebudayaan tertentu memengaruhi paradigma mereka terhadap horor, sehingga tidak mengherankan apabila konsep horor pada satu budaya akan memiliki tingkat efektivitas dan signifikansi yang berbeda dalam membawakan atmosfernya apabila dipersepsi oleh masyarakat dari latar belakang budaya yang sama sekali berbeda. Kesimpulan ini didasarkan kepada penemuannya yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan-perbedaan yang substansial antara horor Jepang dan horor Eropa-Amerika.

Meskipun komik horor Indonesia secara khusus belum menjadi suatu topik bahasan yang umum, pola tertentu dari adanya fiksasi kultural atas komik horor di Indonesia dapat dicermati jejaknya pada komik-komik horor pada surat kabar dan majalah terbitan lokal, majalah Sunda *Mangle* misalnya. Komunitas masyarakat Sunda mengapresiasi fiksi horor yang menampilkan sosok-sosok hantu sebagai elemen horor yang diakui kebudayaan setempat, ia berkaitan dengan kepercayaan-kepercayaan masyarakat Sunda atas makhluk-makhluk gaib tertentu (Kasmana dkk., 2018; Kasmana dkk, 2016). Lain lagi dengan komik bertemakan siksa neraka yang populer pada periode 1970-an sampai 1990-an, pendekatan visualnya lebih berat kepada imaji-imaji yang lebih eksplisit dan mengganggu. Dapat ditarik satu benang merah dalam komik horor di era 80-an, cenderung menampilkan makhluk-makhluk gaib khas kepercayaan setempat dan komik siksa neraka yang eksplisit. Adapun pada periode 1990-an sampai 2008, komik horor berkembang dan masuk sebagai subtema dalam komik religi dan komik misteri (Tirtaatmadja, 2012). Dapat disimpulkan bahwa terdapat satu nilai yang sama yang secara implisit disampaikan dalam jenis komik tersebut, yakni nilai-nilai lokal yang erat kaitannya dengan mistisisme, klenikisme, dan religi.

Perkembangan di dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi memicu tumbuhnya perubahan kultural di tengah masyarakat. Ia juga merambah kepada media populer yang kemudian berimbas kepada perubahan pola perilaku maupun nilai-nilai yang dipercaya suatu komunitas dalam masyarakat. Fiksi horor merupakan salah satu dari bermacam media yang sedang berkembang seiring dengan makin cepatnya arus pertukaran informasi pada masyarakat global. Mulai bermunculan pendekatan-pendekatan baru pada fiksi horor Indonesia melalui tema-tema atau subgenre-subgenre horor yang tidak umum ditemukan pada media populer lama di Indonesia seperti subgenre *psychological horror* yang dapat ditemukan pada komik *Grandpa is Here* karya Nan Nan (2017). Meskipun demikian, keberagaman tema yang mulai bermunculan pada komik horor Indonesia masih terikat kepada suatu pola fiksasi kultural yang muncul dari adanya bentuk perulangan yang ditampilkan pada media konvensional, pola ini diimplifikasi dengan sistem kepercayaan masyarakat setempat terkait horor itu sendiri.

Sejauh ini literatur yang membahas komik horor Indonesia modern masih sangat minim dan sulit ditemukan sehingga tidak ada dasar pijakan atau referensi terkait perkembangan industri komik Indonesia pasca-tahun 2010. Ketiadaan pemetaan komik horor Indonesia mempersulit akademisi dan praktisi dalam mengkaji komik horor Indonesia dalam lingkup akademik dan mengembangkan potensi komik horor Indonesia di dalam pasar. Kajian komik horor Indonesia modern dalam ranah akademik dapat menjadi referensi serta rekam jejak atas perkembangan komik horor Indonesia pada dasawarsa 2010.

Komik horor Indonesia yang akan dikaji secara objektif, sistematis, dan empirik, adalah komik horor Indonesia pada *platform* komik *web* daring *webtoon*. Selain karena popularitasnya, *platform* komik daring menjadi fokus dari kajian karena *platform* daring menjangkau pembaca komik dalam lingkup yang lebih luas bila dibandingkan dengan komik cetak, ia juga membuka peluang bagi komikus amatir yang baru di dalam pasar komik dalam mempublikasikan karya mereka. Hasil dari kajian dapat menjadi referensi terhadap pengembangan potensi komik horor Indonesia secara khusus dan pengembangan media sekuensial dengan genre horor lainnya dalam konteks yang lebih umum, serta untuk melihat tren visual dan arah pergerakan minat pembaca pada komik horor Indonesia modern pasca-tahun 2010. Pola fiksasi kultural pada komik horor Indonesia berkaitan dengan pembentukan mitos yang dibangun atas fiksi, maka deskripsi objek kajian juga meliputi unsur instrinsik cerita berupa fakta, tema, dan sarana pengucapan. (Stanton, 1965: 11-36)

Metode

Metode yang diterapkan pada kajian ini adalah metode analisis deskriptif yang mencakup nama pengarang, tahun terbit, status, jumlah pelanggan, jumlah episode, *rating*, total jumlah "suka", teknik visualisasi sebagai kategori yang bersifat teknis, serta aspek intrinsik cerita yang mencakup penokohan, latar, dan tema.

Hasil dan Pembahasan

Stimulus Rasa Takut pada Film Horor

Joanne Cantor dan Mary Beth Oliver (1996) merangkum beberapa kategori elemen yang memicu perasaan takut, meskipun pengelompokan elemen ini didasarkan kepada pengalaman pengamat terhadap film horor, hal ini juga dapat diaplikasikan terhadap stimulus visual manapun dalam kategori horor fiktif. (Weaver dkk., 2009: 65-80)

Bahaya atau cedera (prevalence of dangers and injuries)

Kategori pertama merupakan stimulus yang secara umum dipersepsi sebagai bahaya atau sumber bahaya yang kemudian memicu rasa takut. Karakteristik dari kategori ini juga mencakup visualisasi korban dan kematian (Schoell, 1985). Penggambaran cedera tubuh juga merupakan salah satu bagian dari kategori pertama seperti *gore*.

Distorsi dari wujud natural (distortions of natural forms)

Distorsi atau deformitas secara naluriah memicu perasaan takut, cemas, serta efek-efek negatif lain pada umumnya. Bagian-bagian tubuh yang termutilasi atau bermutasi juga termasuk ke dalam kategori ini. Bentuk distorsi ini juga biasanya berkaitan dengan perubahan bentuk, warna, ukuran, atau konfigurasi wajah yang sukar dikenali di dunia nyata. Bentuk distorsi yang dapat ditemui di dunia nyata bukan hanya satu-satunya contoh dari kategori kedua, bentuk-bentuk distorsi tubuh lainnya seperti mutan, tuyul, dsb juga memicu respon yang sama. *Body horror* merupakan salah satu contoh dari elemen dari kategori stimulus horor kedua.

Fokus terhadap rasa takut dari karakter utama (focus on the fear and endangerment of major characters)

Kategori ketiga lebih erat kaitannya dengan unsur intrinsik di dalam cerita. Pada banyak kasus, pengamat dikatakan dapat merespons stimulus tidak langsung melalui sudut pandang karakter di dalam cerita, dengan kata lain, empati terhadap karakter memberikan perasaan takut terhadap pengamat karena secara tidak langsung ia menuntun pengamat ke dalam dimensi horor yang dirasakan karakter di dalam cerita.

Teknik pengayaan tertentu yang merangsang rasa takut (arousal-enhancing stylistic techniques)

Sama seperti kedua kategori awal, kategori keempat lebih bersinggungan dengan aspek teknis. Secara umum film dengan genre horor memaksimalkan teknik visual dan audio dalam memberikan perasaan takut kepada pemirsa. Pada media statis seperti komik, teknik ini digantikan dengan memanfaatkan perpindahan halaman dan panel, *jump scare* biasanya diletakkan pada halaman genap atau halaman di belakang lembar halaman ganjil untuk menyampaikan kejutan. Demikian halnya dengan komik web, fungsi gulir dimanfaatkan selayaknya perpindahan halaman pada komik.

Analisis Deskriptif Komik Horor pada Platform Webtoon

Analisis deskriptif dilakukan untuk menguraikan narasi maupun visualisasi komik horor di *webtoon* dalam melihat pola dan kecenderungan yang muncul. Analisis mencakup penulisan nama pengarang, tahun terbit, status, jumlah pelanggan, jumlah episode, rating, total jumlah "suka", serta teknik visualisasi sebagai kriteria yang bersifat teknis. Sementara analisis unsur intrinsik dilakukan melalui pendekatan teori pengkajian fiksi untuk melihat kecenderungan narasi, penokohan, serta latar cerita (Nurgiyantoro, 2000). Stanton (1965, 11-36) membagi unsur-unsur pembangun sebuah karya sastra ke dalam tiga bagian: fakta, tema, dan sarana pengucapan. Fakta (*facts*) mencakup karakter atau penokohan di dalam cerita, plot, serta latar, mereka disebut fakta karena keberadaannya merupakan sesuatu yang dapat pengamat indera dan interpretasi, *facts* acap kali dikenal sebagai struktur faktual (*factual structure*) atau derajat faktual (*factual level*). Tema cerita berkaitan dengan ide pokok atau tujuan utama cerita.

Sarana pengucapan atau sarana kesastraan (*literary device*) adalah teknik yang digunakan pengarang untuk menyusun detail-detail cerita dalam menyampaikan makna kepada pembaca. Sarana pengucapan bertujuan untuk mengarahkan pembaca dalam memaknai cerita dan memungkinkan pembaca melihat fakta, menafsirkan makna, serta merasakan pengalaman sebagaimana ditunjukkan pengarang. Sarana pengucapan mencakup sudut pandang penceritaan, gaya bahasa dan intonasi, simbolisme, dan ironi.

Komik yang akan dianalisis adalah 9 judul komik horor Indonesia pada *platform webtoon* dari tahun 2016 hingga tahun 2020.

Gloomy Sunday

Gloomy Sunday merupakan komik antologi yang tersusun atas kumpulan cerita pendek, cerita dibawakan melalui karakter utama yang ditampilkan melalui sudut pandang orang ketiga (sudut pandang orang ketiga objektif). Pada umumnya identitas karakter bersifat anonim/tidak banyak informasi yang didapat dari identitas karakter selain namanya. Narasi berkutat seputar kejadian-kejadian supernatural, benda-benda ajaib, hantu, monster, dan kutukan-kutukan. Tokoh protagonis pada cerita berperan pasif terhadap nuansa horor yang ditampilkan, mereka tidak berusaha untuk melawan tekanan dari horor itu sendiri.



Karya	: fankycon
Tahun terbit	: 2016 (<i>ongoing</i>)
Pelanggan	: 798 ribu
Episode	: 167
Rating	: 9,45
Total "suka"	: 5,2 juta
Rata-rata "suka"	: 31.138/episode
Elemen cerita	: hantu, kutukan
Teknik visualisasi	: <i>Jump scare</i> dengan pemanfaatan gambar bergerak, adegan berdarah (<i>moderate level gore</i>), <i>body horror</i> .

Gambar 1 *Gloomy Sunday* karya Fankycon. Sumber: Fankycon, 2016

Penokohan: Karakter protagonis merupakan "si baik" atau orang biasa yang menyaksikan pengalaman horor melalui sudut pandangnya. Pada beberapa cerita, kisah dibawakan melalui sudut pandang "si jahat". Tokoh jahat tidak dapat dimasukkan ke dalam kelompok kategori manusia dan bukan pula merupakan bagian dari kelompok kategori hantu atau makhluk astral lainnya. Meskipun demikian mereka dapat didefinisikan sebagai makhluk supernatural (bagian dari kejadian ajaib). Tokoh baik digambarkan sebagai manusia biasa.

Narasi dan latar cerita: Pada beberapa cerita narasi mengisahkan tokoh jahat dengan benda-benda aneh yang membawa tokoh baik ke dalam skema horor. Di dalam cerita yang lain tokoh baik mengalami kejadian-kejadian mengerikan pada fisiknya seperti bertransformasi menjadi binatang atau benda-benda mati. Kekerasan, pembunuhan, dan adegan keji menjadi tema pada *webtoon Gloomy Sunday*. Cerita dibawakan melalui latar fiktif dengan unsur lokal, hal ini dapat dilihat dari seragam sekolah yang mereka kenakan.

Creep

Creep (Septian, 2016) merupakan komik antologi yang terbangun atas kumpulan cerita-cerita pendek, berbeda dengan *Gloomy Sunday* yang tiap ceritanya tamat dalam beberapa episode, cerita-cerita pendek pada *Creep* tamat dalam satu episode. Karakter yang ditampilkan pada cerita berperan pasif terhadap kejadian horor yang dialaminya.

Penokohan: Cerita dibawakan melalui sudut pandang karakter protagonis sebagai pengamat dari kejadian-kejadian horor yang mereka alami (sudut pandang orang ketiga terbatas). *Creep* pada dasarnya tidak memiliki tokoh antagonis karena cerita mengikuti satu pola yang repetitif, ia condong kepada pemanfaatan teknik visualisasi (*jump scare*) dalam memberikan perasaan takut kepada pembaca.

Narasi dan latar cerita: Secara keseluruhan cerita yang dibawakan hanya memiliki satu tema yaitu penampakan (*sightings*). Panel-panel introduksi hanya berperan sebagai pembangun atmosfer yang memberikan perasaan cemas terhadap pembaca sebelum menampilkan adegan klimaks. Cerita dibawakan melalui latar fiktif dengan impresi lokal, hal ini dapat dilihat dari struktur bangunan yang ada pada cerita.

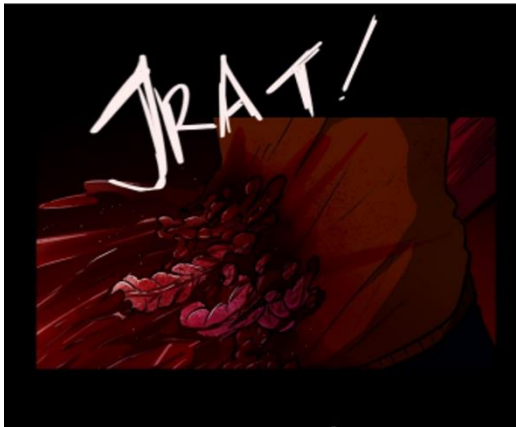


Karya	: Ino Septian
Tahun terbit	: 2016 (tamat)
Pelanggan	: 1 juta
Rating	: 9,70
Total "suka"	: 3,6 juta
Episode	: 94
Rata-rata "suka"	: 38.298/episode
Elemen cerita	: hantu
Teknik visualisasi	: <i>Jump scare</i> dengan pemanfaatan gambar bergerak, <i>body horror</i> .

Gambar 2 *Creep* karya Ino Septian. Sumber: Septian, 2016

Dark Spirits

Berbeda dengan dua komik yang telah disebutkan sebelumnya, cerita dibawakan melalui karakter utama yang juga berperan sebagai *hero* dan karakter tersebut memiliki peran aktif di dalam skema horor pada cerita.



Karya	: M.E.A.W
Tahun terbit	: 2016 (tamat)
Pelanggan	: 309 ribu
Rating	: 9,47
Total "suka"	: 381.323
Episode	: 14
Rata-rata "suka"	: 27.237/episode
Elemen cerita	: iblis, kutukan
Teknik visualisasi	: Pemanfaatan gambar bergerak, adegan berdarah (<i>extreme level gore</i>).

Gambar 3 *Dark Spirits* karya M.E.A.W. Sumber: M.E.A.W., 2016

Penokohan: Cerita dibawakan melalui sudut pandang ketiga melalui karakter-karakter protagonist (sudut pandang orang ketiga terbatas). Meskipun pada akhirnya cerita tidak memiliki akhir bahagia, para tokoh protagonis berusaha memperbaiki keadaan di sepanjang alur cerita.

Narasi dan latar cerita: Cerita mengisahkan perihal kutukan, praktek perdukunan, pemanggilan setan melalui permainan jelangkung dengan bubuhan adegan eksplisit berdarah di hampir setiap episodenya. Karakter utama, Okto, berusaha menyelamatkan teman-temannya dari amukan iblis meskipun ia gagal pada akhirnya. Cerita berlatar fiktif dengan unsur lokal, hal ini dapat dilihat dari seragam yang dikenakan para tokoh.

Sing Bahu Rekso

Cerita dalam komik ini dibawakan melalui sudut pandang ketiga melalui beberapa tokoh utama (sudut pandang orang ketiga terbatas). Tokoh utama wanita, Diah, berperan aktif terhadap jalannya cerita sebagai tokoh yang diselamatkan *hero*, sementara tokoh utama pria, Parlan, berperan aktif di dalam cerita sebagai tokoh yang menyelamatkan tokoh utama lainnya dari marabahaya.



Karya	: Alfa Robbi/Papillon Studio
Tahun terbit	: 2017 (tamat)
Pelanggan	: 172 ribu
Rating	: 9,52
Total "suka"	: 879.196
Episode	: 72
Rata-rata "suka"	: 12.211/episode
Elemen cerita	: fiksi ilmiah, monster
Teknik visualisasi	: Adegan berdarah (<i>moderate to extreme level gore</i>).

Gambar 4 Komik *Sing Bahu Rekso* Karya Alfa Robbi (Studio Papillon). Sumber: Papillon, 2017

Penokohan: Cerita dibawakan melalui sudut pandang ketiga melalui beberapa karakter utama dan karakter tritagonis yang berusaha menguak misteri di balik kemunculan buaya-buaya mutasi.

Narasi dan latar cerita: *Sing Bahu Rekso* berkisah seputar kejadian-kejadian yang menimpa tokoh utama sejak pertama kali mereka berpapasan dengan Rekso, buaya mutan raksasa yang menjadi tokoh antagonis pada cerita, saat banjir besar melanda kampung halaman Diah. Kota Surabaya menjadi latar cerita meskipun tema yang dibawakan bersifat fiktif.

Creep In

Penokohan: *Creep In* mengambil sudut pandang karakter hantu sebagai salah satu tokoh utama bersama tokoh utama lainnya yang menjadi rekannya. Sesosok gadis hantu berambut putih dengan raut yang lebih bersahabat membantu rekannya, Arya, dalam melawan hantu-hantu lainnya yang berniat mencelakakan orang-orang tidak bersalah. Meskipun cerita dibawakan melalui sudut pandang beberapa karakter utama, di dalam beberapa cerita narasi dibawakan melalui sudut pandang karakter-karakter tritagonis yang hanya relevan terhadap tiap-tiap *arc* cerita (sudut pandang orang ketiga serba tahu).

Narasi dan latar cerita: *Creep In* pada dasarnya berkisah mengenai eksorsisme yang dilakukan dengan cara yang tidak konvensional melalui satu tokoh hantu yang melawan hantu-hantu jahat lainnya. Terdapat narasi-narasi pendek untuk tiap-tiap *arc* yang berisi beberapa episode dengan alur cerita yang berbeda, namun keseluruhannya masih dalam satu kesatuan dengan narasi besar cerita, berbeda dengan *Gloomy Sunday* atau *Creep*. Latar cerita bersifat fiktif dengan unsur lokal, hal ini dapat dilihat dari struktur bangunan yang ada.



Karya	: Ino Septian
Tahun terbit	: 2019 (<i>ongoing</i>)
Pelanggan	: 496,9 ribu
Rating	: 9,88
Total "suka"	: 2,8 juta
Episode	: 71
Rata-rata "suka"	: 39.437/episode
Elemen cerita	: hantu, kutukan
Teknik visualisasi	: <i>Jump scare</i> dengan pemanfaatan gambar bergerak, <i>body horror</i> .

Gambar 5 *Creep In* karya Ino Septian. Sumber: Septian, 2019

Curse of Tomorrow

Komik ini dirilis pada tahun 2019 oleh Thoma Prayoga dan sudah tamat dengan jumlah episode 31 (Prayoga, 2019).

Penokohan: *Curse of Tomorrow* merupakan serial yang tamat dalam satu musim. Cerita dibawakan melalui sudut pandang satu karakter utama yang berperan sebagai polisi dalam menguak rahasia di balik sebuah kutukan (sudut pandang orang ketiga terbatas). Satu karakter utama berperan aktif di dalam alur cerita sehingga keberadaannya menjadi relevan, berbeda dengan *Sing Bahu Rekso* yang dibawakan melalui penokohan beberapa karakter utama dengan berbagai sudut pandang.



Karya	: Thoma Prayoga
Tahun terbit	: 2019 (tamat)
Pelanggan	: 101,3 ribu
Rating	: 9,65
Total "suka"	: 356.432
Episode	: 31
Rata-rata "suka"	: 11.497/episode
Elemen cerita	: <i>zombie</i>
Teknik visualisasi	: Adegan berdarah (<i>mild level gore</i>), <i>body horror</i> .

Gambar 6 *Curse of Tomorrow* karya Thoma Prayoga. Sumber: Prayoga, 2019

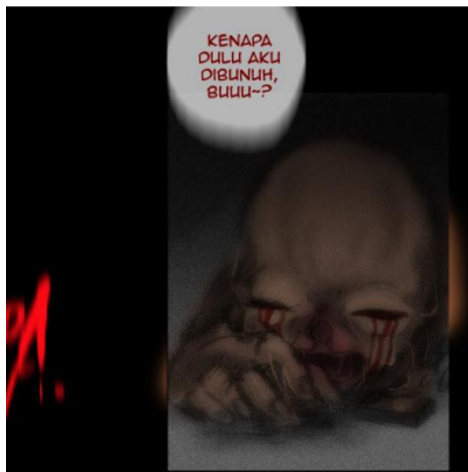
Narasi dan latar cerita: *Curse of Tomorrow* berkisah seputar seorang polisi yang mengalami kutukan-kutukan disebabkan karena kelalaiannya dalam menolong orang-orang yang meminta bantuannya, orang-orang tersebut kemudian bangkit dan berusaha membunuh tokoh utama. Cerita berlatar fiktif dengan unsur lokal, hal ini dapat terlihat dari seragam polisi yang dikenakan tokoh utama.

Kemala

Penokohan: Narasi dibawakan melalui sudut pandang satu karakter utama (sudut pandang orang ketiga terbatas). Tidak seperti *Creep In* yang menghadirkan sesosok hantu sebagai karakter utama kedua, pada *Kemala*, sosok hantu menjadi karakter utama yang membawa alur cerita. Meski demikian, seperti pada *Creep In*, pada setiap *arc*-

cerita Kemala hanya menjadi pendengar atau orang kedua terhadap narasi, ia memiliki peran pasif pada jalannya cerita di beberapa episode.

Narasi dan latar cerita: Sesuai judulnya, Kemala berkisah seputar karakter utama bernama Kemala yang tanpa sepengetahuannya berubah menjadi hantu. Perubahan ini membuat Kemala mendapatkan kemampuan berinteraksi dengan hantu lainnya dan mendengarkan kisah mereka, di saat yang bersamaan Kemala juga mencari tahu apa yang sebenarnya terjadi terhadapnya. Cerita berlatar fiktif dengan latar utama sekolah dengan nuansa lokal, hal ini dapat terlihat dari struktur bangunan dan pakaian adat Jawa yang dikenakan beberapa karakter, serta cerita-cerita mengenai kekejian kolonialis Belanda dan praktik-praktik perdukunan lokal seperti santet dan susuk pada beberapa *arc* cerita.



Cerita	: Sweta Kartika dan I Wayan Suma Bagia
Visual	: Dedy Koerniawan dan Pierre Rangga
Tahun terbit	: 2020 (<i>ongoing</i>)
Pelanggan	: 102,9 ribu
Rating	: 9,87
Total "suka"	: 230.890
Episode	: 14
Rata-rata "suka"	: 16.492/episode
Elemen cerita	: Hantu
Teknik visualisasi	: Adegan berdarah (<i>moderate to extreme level gore</i>), <i>body horror</i> , gambar bergerak.

Gambar 7 *Kemala* karya kolaboratif 4 komikus. Sumber: Kartika dkk., 2020

10 PM

Komik berjudul 10PM ini adalah karya Arvidan dan tamat untuk musim pertama (Arvidan, 2019). Penokohan: Narasi dibawaikan melalui sudut pandang beberapa karakter utama, pada episode-episode awal narasi dibawaikan melalui penokohan karakter-karakter tritagonis (seperti halnya pada *Creep In* dan *Kemala*) karena ia belum berfokus pada karakter-karakter utama pada episode-episode pertengahan dan menjelang akhir. Salah satu karakter utama berperan sebagai narator pada episode-episode awal sebelum akhirnya ia menjadi salah satu bagian dari narasi besar cerita.

Narasi dan latar cerita: Secara garis besar *10 PM* berkisah seputar seorang penyiar radio yang menceritakan kisah-kisah seram tiap jam 10 malam, kisah-kisah seram ini secara ajaib bersesuaian dengan penalaman-pengalaman horor yang dialami pendengar radio. Pada episode-episode awal, *10 PM* merupakan sekumpulan cerita-cerita pendek yang dibawaikan dari sudut pandang karakter sampingan dengan karakter utama sebagai narator, peran karakter narator menjadi lebih relevan terhadap narasi besar pada episode-episode pertengahan menjelang akhir. Cerita berlatar fiktif dengan unsur lokal, hal ini dapat terlihat dari struktur bangunan yang ada pada cerita.



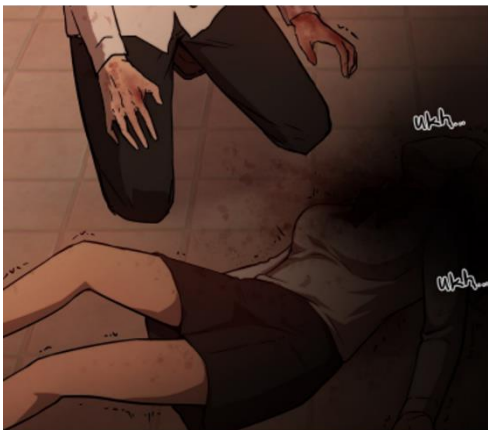
Karya	: Arvidan
Tahun terbit	: 2019 (Musim 1 selesai)
Pelanggan	: 369,8 ribu
Rating	: 9,89
Total “suka”	: 1,7 juta
Episode	: 48
Rata-rata “suka”	: 35.417/episode
Elemen cerita	: Hantu
Teknik visualisasi	: adegan berdarah (<i>moderate level gore</i>), <i>body horror</i> , <i>jump scare</i> dengan pemanfaatan gambar bergerak.

Gambar 8 Karya Arvidan yang berjudul *10 PM*. Sumber: Arvidan, 2019

Bloody Gaze

Penokohan: Narasi dibawakan melalui sudut pandang satu tokoh utama sebagai protagonist atau “si baik” di dalam cerita (sudut pandang orang ketiga terbatas), tokoh utama kedua adalah tokoh antagonis yang mengancam keselamatan tokoh protagonis.

Narasi dan latar cerita: *Bloody Gaze* berkisah mengenai tokoh utama yang terancam keselamatannya karena obsesi tidak sehat dari tokoh antagonis terhadap dirinya. Cerita berlatar fiktif dengan nuansa nonlokal, hal ini dapat dicermati dari struktur bangunan dan latar kota, serta nama-nama karakter yang tidak lazim terhadap pembaca lokal.



Karya	: Takamiwa dan Fatal Lemon
Tahun terbit	: 2020 (<i>ongoing</i>)
Pelanggan	: 262,9 ribu
Rating	: 9,62
Total “suka”:	743.508
Episode	: 32
Rata-rata “suka”	: 23.235/episode
Elemen cerita	: <i>Psychological</i>
Teknik visualisasi	: adegan berdarah (<i>moderate to extreme level gore</i>)

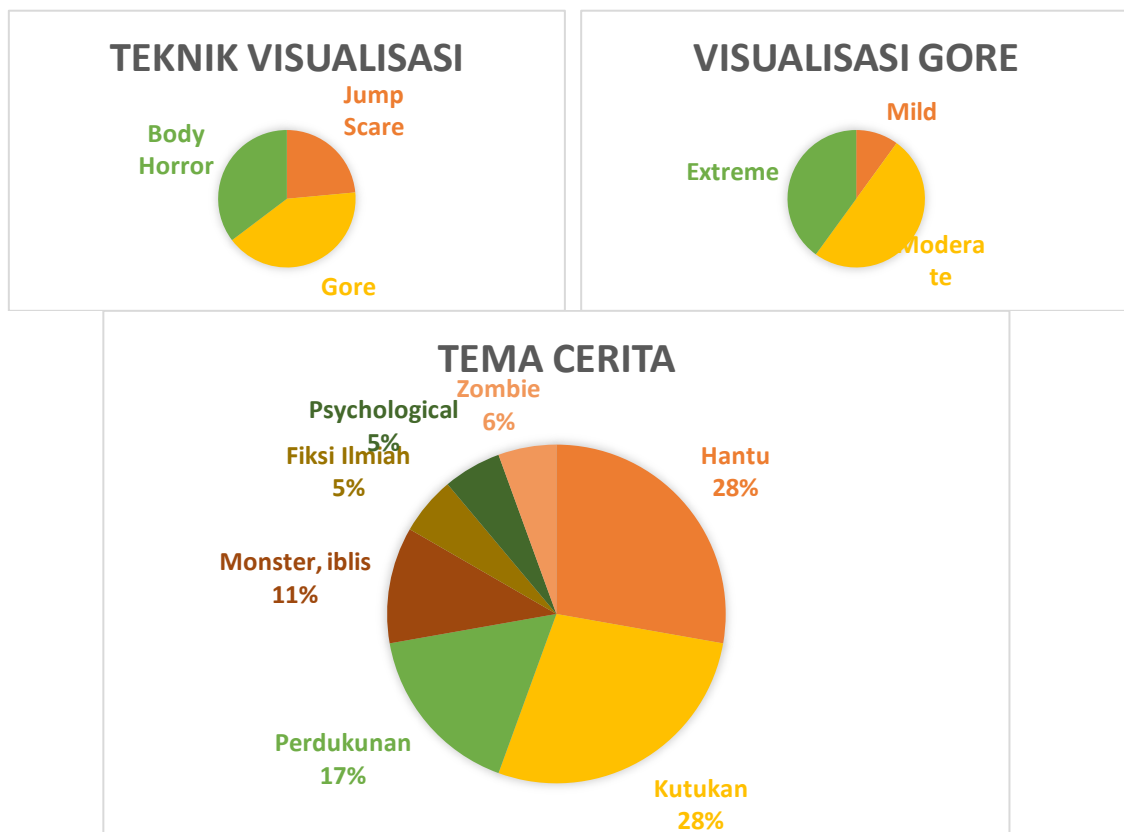
Gambar 9 *Bloody Gaze* karya Takamiwa dan Fatal Lemon. Sumber: Takamiwa dan Lemon, 2020

Tabel 1 Hasil pemetaan komik horor Indonesia pada *platform webtoon* periode 2016 - 2020.

Judul	Penulis	Tahun Terbit	Status	Jumlah Pelanggan	Rating	 (Terhitung pertengahan Januari 2021)	Jumlah Episode	Rata-rata Jumlah  di Tiap Episode	Teknik Visualisasi					Elemen Cerita	Latar
									Jump scare	Gore			Body horror		
										Mild	Moderate	Extreme			
Gloomy Sunday	fankycon	2016	masih berjalan	798 ribu	9,45	5.200.000	167	31.138						Hantu, kutukan, perdukunan	Lokal
Creep	Ino Septian	2016	tamat	1 juta	9,7	3.600.000	94	38.298						Hantu	Lokal
Dark Spirits	MEAW	2016	tamat	309 ribu	9,47	381.323	14	27.237						Iblis/monster, kutukan	Lokal
Sing Bahu Rekso	Alfa Robbi (Papillon studio)	2017	tamat	172 ribu	9,52	879.196	72	12.211						Monster, fiksi ilmiah	Lokal
Creep In	Ino Septian	2019	masih berjalan	496,9 ribu	9,88	2.800.000	71	39.437						Hantu, kutukan, perdukunan	Lokal
10 PM	Arvidan	2019	musim pertama tamat	369,8 ribu	9,89	1.700.000	48	35.417						Hantu	Lokal
Curse of Tomorrow	Thoma Prayoga	2019	tamat	101,3 ribu	9,65	356.432	31	11.498						Zombie, kutukan	Lokal
Bloody Gaze	Takamiwa	2020	masih berjalan	262,9 ribu	9,62	743.508	32	23.235						Psychological	Nonlokal
Kemala	Sweta Kartika dan I Wayan Suma Bagia, Dedy Koerniawan, Pierre Rangga	2020	masih berjalan	102,9 ribu	9,87	230.890	14	16.492						Hantu, kutukan, perdukunan	Lokal

Pemetaan Komik Horor *Webtoon* Indonesia Berdasarkan Teknik Visualisasi

Dari tabel di atas dapat diambil satu kesimpulan dari adanya kecenderungan pola bahwa 4 judul komik dengan jumlah “suka” di atas angka 30.000 pada tiap episodenya menerapkan teknik visualisasi *jump scare* dalam memberikan pengalaman horor, bilangan ini lebih besar bila dibandingkan dengan judul-judul komik lain yang tidak memanfaatkan teknik *jump scare*. Visualisasi cedera (*gore*) ditampilkan melalui tiga pendekatan dengan tingkatan yang berbeda: kategori *mild gore* diperuntukkan bagi visualisasi cedera ringan seperti sedikit luka dan darah, kategori *moderate gore* menampilkan adegan cedera yang lebih eksplisit dibandingkan *mild gore* namun ia belum menampilkan adegan eksplisit seperti mutilasi dan ekspos terhadap organ tubuh, jumlah ceceran darah lebih banyak dan ukuran bukaan luka lebih besar, kategori *extreme gore* merujuk kepada visualisasi cedera eksplisit yang menghadirkan penggambaran cedera dalam tingkat ekstrem seperti adegan mutilasi yang digambarkan secara gamblang atau organ tubuh yang terburai. Kategori *body horror* mengacu kepada segala bentuk penggambaran fisik yang menyimpang termasuk di dalamnya hantu atau keadaan-keadaan fisik di luar batas wajar seperti pada komik *Gloomy Sunday*. Enam dari sembilan judul komik menampilkan *body horror* pada visualisasi tokoh hantu atau iblis, *Gloomy Sunday* merupakan satu-satunya judul komik yang menampilkan *body horror* tidak melalui karakter hantu atau iblis.



Gambar 10 Diagram Teknik Visualisasi (kiri atas), Visualisasi Gore (kanan atas), dan tema cerita (bawah)

Pemetaan Komik Horor *Webtoon* Indonesia Berdasarkan Tema Cerita

Secara umum, formulasi komik horor dapat pula ditemui pada media dengan genre horor lainnya seperti film sehingga unsur-unsur intrinsik pembangun cerita akan mirip antara satu dengan yang lainnya. (Tirtaatmadja, dkk, 2012: 87) Tema hantu dan kutukan menjadi tema yang dominan dari keseluruhan judul komik yang dianalisis, 3 judul komik

membawakan tema yang erat kaitannya dengan kepercayaan lokal seperti praktik perdukunan, 5 judul komik membawakan tema hantu, tema-tema lainnya seperti *zombie*, horor psikologikal, monster, fiksi ilmiah, dan iblis, menjadi tema-tema yang tidak memiliki persentase yang signifikan bila dibandingkan dengan tema hantu, kutukan, dan praktik perdukunan lokal. Dari 9 judul komik yang dijabarkan, hanya satu judul yang memiliki latar nonlokal atau tidak dapat diidentifikasi karakteristik lokalnya. Karakteristik unsur lokal pada komik horor di *platform webtoon* dapat diketahui dari struktur bangunan pada latar, penokohan -yang mencakup di dalamnya nama tokoh dan bahasa yang mereka gunakan serta seragam sekolah yang mereka kenakan-, serta ciri budaya lokal yang lebih bersifat *intangible* seperti narasi mengenai praktik perdukunan atau eksorsisme berdasarkan kepercayaan setempat.



Gambar 11 Halte bus pada salah satu adegan dalam *Creep In* dan Halte Trans Koetaradja di Aceh. Sumber: Septian, 2019 (kiri), dishub.acehprov.go.id, 2016 (kanan)



Gambar 12 Seragam sekolah pada salah satu adegan dalam *Gloomy Sunday* dan seragam sekolah murid SMA di Indonesia. Sumber: fankycon, 2020 (kiri), fimela.com, 2016 (kanan)

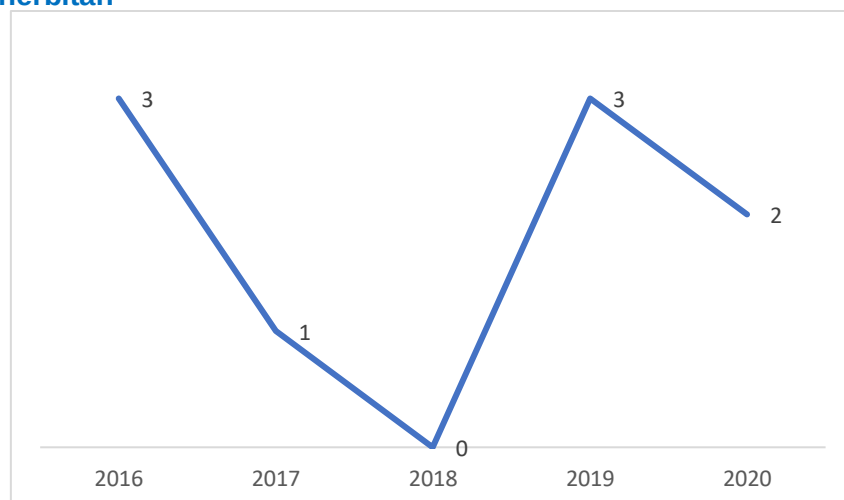


Gambar 13 Praktik perdukunan pada salah satu adegan dalam *Kemala*, perabotan dari bambu dan gerabah serta dinding dari anyaman bambu mengindikasikan adanya nuansa lokal.

Sumber: Kartika dkk., 2020 (kiri), investvine.com, 2013 (kanan)

Pada *Creep In*, *Bloody Gaze*, dan *Kemala*, tokoh perempuan berperan sebagai tokoh hantu atau tokoh monster utama, baik sebagai protagonis (pada *Kemala* dan *Creep In*) maupun sebagai tokoh antagonis (*Bloody Gaze*), bersama-sama dengan tokoh perempuan pada *Sing Bahu Rekso*, mereka memiliki peran aktif terhadap jalannya cerita.

Tahun Penerbitan



Gambar 14 Diagram garis perilsan judul komik horor Indonesia di platform webtoon

Jumlah komik horor Indonesia pada *platform webtoon* mengalami penurunan pasca tahun 2016, di tahun 2018 *webtoon* tidak merilis judul komik horor Indonesia baru. Pada tahun 2019 jumlah komik horor Indonesia pada *platform webtoon* Kembali meningkat dengan adanya tiga judul komik baru.

Simpulan

Komik horor Indonesia pada *platform webtoon* periode 2016 - 2020 menunjukkan satu pola atau kecenderungan akan narasi yang berkaitan dengan hantu serta mistisisme lokal masyarakat Indonesia. Para komentator budaya Indonesia mencoba menjelaskan kecenderungan ini, mereka meyakini bahwa genre horor masih sangat lekat dengan “kejiwaan” (*psyche*) masyarakat Indonesia terkait nilai-nilai ketimuran yang masih berhubungan erat dengan mistisisme dan kejadian-kejadian supernatural. (van Heeran, 2012: 137)

Teknik visualisasi dengan *gore* dan *body horror* (atau kategori pertama dan kedua stimulus rasa takut pada film horor) merupakan teknik visualisasi yang lebih lumrah ditemui bila dibandingkan dengan teknik visualisasi *jump scare*, kendati demikian, popularitas komik horor yang memanfaatkan teknik visualisasi *jump scare* secara eksekutif memiliki persentase yang lebih tinggi bila dibandingkan dengan komik horor yang lebih cenderung memanfaatkan teknik visualisasi dengan *gore* dan *body horror*. Kemunculan pola ini juga semakin kentara dengan fakta bahwa komik-komik horor yang mengaplikasikan pendekatan antiarus utama seperti *Curse of Tomorrow* (dengan rata-rata jumlah suka 11.498 di tiap episodenya) atau *Sing Bahu Rekso* (dengan rata-rata jumlah suka 12.211 di tiap episodenya) memiliki rata-rata jumlah suka yang lebih sedikit bila dibandingkan dengan komik-komik populer yang memanfaatkan teknik visualisasi *jump scare*. Temuan ini sesuai dengan pernyataan Marak (2015) yang menyebutkan bahwa efektivitas horor ditentukan oleh penontonnya itu sendiri, ia bergantung kepada aspek-aspek arbitrer dan kondisional yang masih berkaitan dengan lingkungan budaya para pengamatnya.

Dari segi narasi, komikus horor Indonesia telah mengembangkan potensi-potensi cerita yang ada sehingga muncul variasi cerita yang lebih kaya bila dibandingkan dengan pola narasi pada fiksi horor di media pasca-Orde Baru dengan narasi eksorsisme dan unsur religinya yang monoton (Downes, 2014: 16). Kendati demikian sisa-sisa pengaruh media lama dalam membentuk fiksasi kultural pada komik horor kontemporer Indonesia masih dapat dicermati melalui karakterisasi tokoh wanita terhadap alur cerita serta klenikisme sesuai kepercayaan penduduk lokal. Peran tokoh wanita pada komik horor Indonesia di *platform webtoon* memiliki tiga peran yang signifikan terhadap narasi: sebagai subjek yang diselamatkan tokoh utama pria (*Dark Spirits*, *Sing Bahu Rekso*, *10 PM*, dan *Curse of Tomorrow*), sebagai tokoh yang berperan dalam membawakan pengalaman horor itu sendiri (*Bloody Gaze*, *Kemala*, dan *Creep*), ataupun sebagai tokoh yang menjadi mediator atas pengalaman horor antara dimensi dunia manusia dan dimensi dunia gaib (*Kemala* dan *Creep In*). Kategori ketiga merupakan bentuk pendekatan baru pada fiksi horor Indonesia karena karakter hantu tidak lagi berperan sebagai tokoh antagonis di dalam cerita. Benshoff (2017: 454) mengungkapkan fenomena tokoh antagonis wanita pada fiksi horor sebagai bentuk pelanggaran (*transgression*) atas peran wanita atau perempuan yang sejatinya memiliki peran mengayomi dan melindungi dalam lingkungan masyarakat Indonesia.

Komikus horor Indonesia telah mulai sadar dengan pembangunan latar cerita yang memperlihatkan karakteristik dari unsur-unsur lokal seperti struktur, material, serta gaya bangunan, mereka telah memiliki pemahaman yang mumpuni atas fungsi latar *tangible* sebagai pemberi gambaran situasional kepada pembaca, tidak lagi terbatas hanya sebagai pengisi ruang kosong pada gambar.

Tujuh dari sembilan judul komik horor yang telah dijabarkan merupakan karya perseorangan, satu judul komik merupakan karya perseorangan di bawah naungan studio, dan satu judul komik lainnya merupakan karya dari kelompok yang terdiri atas gabungan penulis dan ilustrator. Penulis komik horor Indonesia masih didominasi oleh pria, hanya terdapat satu judul komik (*Bloody Gaze*) yang dikarang oleh komikus wanita.

Pemetaan komik horor Indonesia yang populer pada *platform webtoon* dapat menjadi pijakan dalam pengembangan fiksi horor Indonesia khususnya melalui media komik, serta dapat pula dimanfaatkan dalam menganalisis pasar komik horor di Indonesia dan menentukan target pembaca atau pasar sehingga industri komik horor Indonesia dapat lebih berkembang.

Daftar Pustaka

- Ahmad, Hafiz, Beny Maulana, dan Alvanov Zpalanzani. *Histeria! Komikita*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2006.
- Arvidan, Arvidan. "10 PM." [www.webtoons.com](https://www.webtoons.com/id/horror/10pm/list?title_no=1783), 2019. https://www.webtoons.com/id/horror/10pm/list?title_no=1783.
- Benshoff, Harry M. (Ed). *A Companion to the Horror Film*. New Jersey: Wiley-Blackwell, 2017.
- Downes, Meg. "Horor Kampung versus Moralitas Populer: Mempertanyakan Definisi Film Nasional yang Bermutu." *Jurnal Komunikasi Indonesia* 3, no. 1 (2014).
- fankycon, fankycon. "GLOOMY SUNDAY." [www.webtoons.com](https://www.webtoons.com/id/horror/gloomy-sunday/list?title_no=711&webtoon-platform-redirect=true), 2016. https://www.webtoons.com/id/horror/gloomy-sunday/list?title_no=711&webtoon-platform-redirect=true.
- Kartika, Sweta, Dedy Koerniawan, Pierre Rangga, and I Wayan Suma Bagia. "Kemala." [www.webtoons.com](https://www.webtoons.com/id/horror/kemala/list?title_no=2266), 2020. https://www.webtoons.com/id/horror/kemala/list?title_no=2266.
- Kasmana, Kankan, Setiawan Sabana, dan Iwan Gunawan. "The Range of Sundanese Horror Comics that Escapes in the Treasure of Indonesian Comics." *Art and Design Studies* 47 (2016): 18 – 33.
- Kasmana, Kankan, Setiawan Sabana, Iwan Gunawan, and Hafiz A. Ahmad. "The Sundanese Comic Ririwa Nu Mawa Pati-An Intertext of Sundanese-Islam Cosmology." *Mudra Jurnal Seni Budaya* 33, no. 3 (2018): 341–48.
- M.E.A.W., M.E.A.W. "DARK SPIRITS." [www.webtoons.com](https://www.webtoons.com/id/horror/darkspirits/list?title_no=686), 2016. https://www.webtoons.com/id/horror/darkspirits/list?title_no=686.
- Marak, Katarzyna. *Japanese and American Horror: A Comparative Study of Film, Fiction, Graphic Novels, and Video Games*. North Carolina: McFarland & Company, Inc., 2015.
- Nan Nan, Nan Nan. "Re:ON Comics - Grandpa Is Here." [www.reoncomics.com](https://www.reoncomics.com/comic/grandpa-is-here). Re:On, 2017. <https://www.reoncomics.com/comic/grandpa-is-here>.
- Nurgiyantoro, Burhan. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2000.
- Papillon, Studio. "Sing Bahu Rekso." [www.webtoons.com](https://www.webtoons.com/id/horror/singbahurekso/list?title_no=1237), 2017. https://www.webtoons.com/id/horror/singbahurekso/list?title_no=1237.
- Prayoga, Thoma. "Curse of Tomorrow." [www.webtoons.com](https://www.webtoons.com/id/horror/curse-of-tomorrow/list?title_no=1530), 2019. https://www.webtoons.com/id/horror/curse-of-tomorrow/list?title_no=1530.
- Schoell, William. *Stay Out of the Shower: 25 Years of Shocker Films Beginning with "Psycho"*. New York: Dember Books, 1985.

- Septian, Ino. "Creep In." [www.webtoons.com, https://www.webtoons.com/id/horror/creep-in/list?title_no=1742](https://www.webtoons.com/id/horror/creep-in/list?title_no=1742). 2019.
- Septian, Ino. "Creep." [www.webtoons.com, https://www.webtoons.com/id/horror/creep/list?title_no=684&page=1](https://www.webtoons.com/id/horror/creep/list?title_no=684&page=1). 2016.
- Stanton, Robert. *An Introduction to Fiction*. Washington: University of Washington, 1965.
- Takamiwa, Takamiwa, and Fatal Lemon. "BLOODY GAZE." [www.webtoons.com, https://www.webtoons.com/id/horror/bloody-gaze/list?title_no=2079](https://www.webtoons.com/id/horror/bloody-gaze/list?title_no=2079). 2020.
- Tirtaatmadja, Irawati, dkk. "Pemetaan Komik Indonesia Periode Tahun 1995-2008." *Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia Wimba* 04, no.1 (2012): 75 – 91.
- van Heeran, Katinka. *Contemporary Indonesian Film: Spirits of Reform and Ghosts from the Past*. Netherland: KITLV Press, 2012.
- Weaver, James B., Ronald C. Tamborini, Joanne Cantor, and Mary Beth Oliver. Essay. In *Horror Films: Current Research on Audience Preferences and Reactions*, 63–80. New York: Routledge, 2009.
- .