

Original article

PERANCANGAN WEBCOMIC INTERAKTIF “HORROR STORIES OF INDONESIA”

¹Anggie PUTIAMARY, ²Alvanov Z. MANSOOR

Institut Teknologi Bandung
¹*anggie.putiamary@gmail.com*
²*nova.zp@gmail.com*

ABSTRACT

In Indonesian culture, fear is one concept that can be found in traditional folklore which can be seen from various mystical stories from all around the archipelago with implicit moral message. In popular culture, ghost themed folklore then adapted in various media. At the presentation, folklore adaptation medium is closely related with ways to tell tales, or storytelling. One of the effective way in delivering content of a story is by including reader's interest in a storyline. For example, by using such storyline, or even adding elements that can attract reader's attention, so the readers may gain different experience in story reading, especially those including visual element.

In further development, horror-themed popular media faces sour response from audience as they fail to present interesting horror content despite the richness of local culture. Meanwhile, as one of the product of media digitalization, webcomic is a form of comic published in a website that can be accesed online. Some Indonesian webcomic sites has enough attention from the readers, but in the content, the comics are still using printed comic visualization standards, which is accessing page by page, and still not using website format content that is more flexible in visualization design and more interactive for readers.

Seeing the condition, experiment of using webcomic in translating the sensation we get from horror genre has potential to lift supernatural-themed folklore culture in Indonesia. Horror stories can be presented as an immersing reading experience using website as a wideworld accesible platform. Mulltimedia's role, such in webcomic is hoped to give novelty in visual narration and also adding insights through the unique side of Indonesian culture.

Keywords: folklore, horror, storytelling, webcomic

1. PENDAHULUAN

Dalam kebudayaan Indonesia, ketakutan merupakan salah satu konsep yang dapat dijumpai dalam folklor tradisional. Hal ini dapat dilihat dari beragam cerita berbau mistik dari seluruh penjuru nusantara, serta peran ketakutan dalam kepercayaan dan cara hidup masyarakat sehari-hari, baik tradisional maupun masa kini. Tema mengenai alam gaib atau supranatural dalam folklor daerah umumnya menceritakan tentang alam gaib, supranatural, dewa-dewa, maupun makhluk-makhluk gaib seperti hantu dengan berbagai macam bentuk dan sifat yang khas dari tiap daerah. Folklor tentang makhluk-makhluk gaib tersebut memiliki beragam varian dari segi penampakan maupun narasi, namun hampir seluruhnya diceritakan dalam konteks horor yang menakutkan dengan muatan pesan moral yang tersirat. Folklor mengenai makhluk gaib terkadang memiliki deskripsi yang serupa, namun dengan detail yang berbeda untuk menyampaikan pesan yang berbeda pula. Folklor mengenai hantu maupun alam gaib dilestarikan secara turun temurun melalui budaya penuturan lisan, yang menyebabkan sebagian besar masyarakat Indonesia masih memiliki kepercayaan terhadap hal-hal gaib. Dalam folklor, yang menjadi fokus bukanlah benar atau tidaknya suatu cerita, namun bagaimana cerita itu beredar dan berkembang dalam suatu masyarakat tertentu. [1]

Dalam budaya populer, folklor bertema hantu kemudian diadaptasi dalam berbagai media. Dalam penyajiannya, media adaptasi folklor berkaitan erat dengan cara bercerita atau *storytelling*. Seperti dijelaskan oleh Eisner [2], salah satu cara bercerita yang efektif dalam

menyampaikan konten dan pesan dari sebuah cerita yaitu dengan melibatkan ketertarikan pembaca dalam sebuah jalan cerita. Misalnya dengan menggunakan alur cerita sedemikian rupa ataupun menambahkan elemen yang dapat menarik perhatian pembaca sehingga pembaca dapat memperoleh pengalaman lain dalam membaca cerita, terutama dalam penyampaian yang melibatkan elemen visual. Sebagai contoh adaptasi yang memanfaatkan elemen visual, film bertema hantu banyak diproduksi secara berkesinambungan pada era modern seperti sekarang.

Sebagai tema yang erat dengan muatan budaya lokal, horor dalam berbagai media di Indonesia seharusnya mampu menjadi media hiburan populer tanpa meninggalkan muatan wawasan dan sisi budaya folklor Indonesia. Namun pada perkembangannya, media bertema horor yang didominasi oleh film-film bertema hantu belum mengeksplorasi secara maksimal potensi tersebut. Produksi film horor terus meningkat, namun terdapat kecenderungan untuk mengulang-ulang cerita dengan menampilkan tokoh hantu yang telah lebih dulu populer seperti pada *Jelangkung 3* (2007), *Kuntilanak 2* (2007), *Kuntilanak 3* (2008), *Pocong 3* (2007), dan masih banyak lainnya, sementara masih banyak karakter hantu khas Indonesia yang berpotensi untuk dimunculkan. Di sisi lain, dengan maraknya media bertema horor, banyak pula bermunculan tayangan horor yang mengeksploitasi unsur seks dan pornografi secara terang-terangan dengan tujuan mengejar sensasi sebagai alat promosi, tanpa terlalu peduli dengan konten horor yang diusung. Hal-hal seperti yang telah dijabarkan sebelumnya berpengaruh pada pandangan dan minat masyarakat yang menurun dalam

mengapresiasi media bertema horor saat ini [3].

Seiring dengan perkembangan teknologi, perubahan media konvensional menjadi bentuk digital mengubah cara pandang manusia dalam hal komunikasi serta perilaku penggunaan media itu sendiri. Contoh yang dapat diamati yaitu seperti fenomena digitalisasi media yang mulai merambah ke berbagai format, yang akhirnya mempengaruhi perilaku membaca masyarakat. *Booming website* sebagai salah satu portal informasi yang dapat diakses secara *online* juga merupakan faktor pergeseran kebiasaan membaca dari format *print out* menjadi data digital. Kehidupan kaum muda pada saat ini pun memiliki hubungan erat dengan media digital seperti komputer, *tablet*, dan *smartphone*, yang digunakan untuk melakukan aktivitas sehari-hari.

Media hiburan seperti bacaan, tayangan televisi, dan kegiatan bersosialisasi kini dapat diakses melalui jaringan internet. Hal ini menyebabkan terbukanya peluang adaptasi multimedia terhadap media-media konvensional seperti novel ataupun komik. Sebagai media *storytelling* yang merupakan kolaborasi antara gambar dengan teks, elemen-elemen narasi visual dalam komik memiliki potensi untuk diaplikasikan dalam media digital dan menghasilkan format *storytelling* yang baru seperti *webcomic*.

Sebagai salah satu produk digitalisasi media, *webcomic* merupakan komik yang media publikasinya berupa *website* yang dapat diakses secara *online*. Dibanding media grafis cetak, *webcomic* memiliki beberapa keunggulan seperti akses pembaca yang lebih luas, biaya publikasi lebih rendah, fleksibilitas dalam konten multimedia, serta serialisasi konten yang

dapat di-*update* sesuai kebutuhan pengarang maupun pembaca. Seperti dijelaskan oleh McCloud [4], konsep *Infinite Canvas* dalam *webcomic* merupakan pemanfaatan peran layar pada media elektronik yang berfungsi sebagai jendela pada sebuah komik digital, sehingga penulis tidak dibatasi oleh format cetak dalam berkarya. Selain itu, aspek multimedia *webcomic* dalam penyusunan *storytelling* berperan dalam menghadirkan sensasi yang biasanya tidak dapat tersampaikan dalam format cetak, seperti atmosfer latar belakang dunia dalam cerita maupun penekanan efek-efek tertentu untuk memicu reaksi dan keterlibatan pembaca.

Di Indonesia, terdapat beberapa situs *webcomic* Indonesia yang cukup mendapat perhatian dari pembaca seperti Komikoo dan NGOMIK yang merupakan *free online publishing website* komik-komik Indonesia. Namun dalam kontennya, judul-judul komik tersebut masih menggunakan standar visualisasi komik cetak yang diakses per halaman. Sebagai salah satu media yang mempunyai potensial interaktif, *webcomic* di Indonesia seharusnya dapat lebih memanfaatkan konten format *website* yang lebih fleksibel dalam desain visualisasi dan publikasi, serta memanfaatkan potensi interaktivitas bagi pembaca.

Melihat kondisi itu, dapat dilihat adanya potensi media *webcomic* sebagai media *storytelling* alternatif dalam eksperimen memunculkan sensasi (*thrill*) yang berbeda dibandingkan dengan media konvensional dalam memunculkan aspek horor Indonesia. Pemanfaatan *webcomic* berpotensi mengangkat kembali daya tarik horor dalam media hiburan tanpa melupakan nilai budaya dalam folklor

mahluk gaib nusantara. Diharapkan peran media alternatif seperti *webcomic* dapat memberikan kebaruan dalam narasi visual serta menambah wawasan dan informasi mengenai sisi unik kebudayaan Indonesia.

1.1 METODOLOGI

Studi yang dilakukan dalam perancangan *webcomic* ini dilakukan penelitian mencakup studi literatur sebagai landasan teori serta referensi visual, pengumpulan data, analisis dari data yang diperoleh, proses perancangan, dan evaluasi.

Perancangan *webcomic* horor ini menggunakan studi literatur sebagai landasan teori terkait kajian mengenai genre horor, sensasi rasa takut, tema horor dalam kebudayaan Indonesia, translasi media, *storytelling*, dan sebagainya. Dasar visual mengacu pada elemen horor Indonesia melalui analisa media, dengan memasukkan elemen kehidupan masyarakat Indonesia modern agar sesuai dengan kebutuhan media dan target.

Data yang diperoleh kemudian dibandingkan dengan teori sebagai dasar perancangan karya. Dari hasil perbandingan data tersebut kemudian dipilih aspek-aspek yang dibutuhkan sebagai dasar perancangan karya serta penyesuaiannya terhadap media yang digunakan. Perancangan dilakukan melalui tahapan pembuatan konsep cerita, visual, *interface*, serta elemen penunjang lainnya seperti pemrograman.

2. TEORI DAN PENDEKATAN YANG DIGUNAKAN

2.1 Visual Storytelling

Dalam proses menyajikan cerita melalui elemen visual diperlukan aspek-aspek

penyusun mulai dari konten, cara bercerita, gaya visual, dan aspek lainnya yang dibutuhkan selama proses pengembangannya. Menurut Eisner [2], proses bercerita terdiri dari suatu bahan cerita dan penguasaan alat bercerita. Dapat dikatakan bahwa dalam sebuah proses bercerita, media penyajian memiliki peran yang amat penting. Selain itu, cara bercerita atau *storytelling* pada dasarnya terbagi menjadi dua yaitu melalui kata-kata (lisan atau tertulis), elemen visual (gambar atau lukisan), ataupun penggabungan keduanya seperti dalam media komik. Penyampaian sebuah informasi atau cerita dapat diterima dengan baik oleh pembaca apabila elemen-elemen penyusun *storytelling* yang digunakan disusun dengan jelas dan efektif.

Dalam menyusun *visual storytelling*, terdapat empat komponen utama yang perlu diperhatikan. Komponen-komponen ini menentukan bentuk, identitas, dan ruang lingkup, serta menentukan suksesnya sebuah *storytelling*. Penggunaan elemen-elemen dalam narasi visual merupakan metode yang mampu menghadirkan aspek imersi bagi pembaca, menurut Caputo [5], yaitu sebagai berikut.

a. Clarity

Peran seorang ilustrator adalah menyampaikan isi cerita dengan visual yang mudah untuk diikuti dan dimengerti pembaca. Cara mengkomunikasikan informasi melalui visual ini dapat dilakukan melalui penyusunan gambar yang berurutan dan pengaturan komposisi panel. Tahap pertama dalam sebuah *storytelling* yakni menyampaikan latar belakang pada awal cerita. Hal ini berfungsi membentuk mood cerita, yang terbentuk bukan dari penjelasan secara

teks, namun dari segi visual yang merupakan tempat terjadinya cerita secara langsung. Prinsip tersebut juga diterapkan pada alur gerak karakter dari awal hingga akhir cerita. Alur narasi yang mengalir dapat dicapai dari aliran cerita yang natural, konsisten, dan wajar dari waktu ke waktu. Contohnya dalam komik, hal tersebut didukung juga oleh ilusi gerakan seperti garis pendukung, bentuk panel hingga efek latar belakang. Tolak ukur berhasilnya suatu alur narasi yaitu jika pembaca tidak menyadari bagaimana adegan selanjutnya akan terjadi. Untuk mencapai sebuah *clarity* (kejelasan) diperlukan juga prinsip aksi-reaksi. Prinsip tersebut merupakan strategi pengarang dalam memperhatikan akibat atau dampak yang ditimbulkan dari adegan sebelumnya, dan bagaimana hal tersebut mempengaruhi kejadian setelahnya.

b. *Realism*

Merupakan persepsi pembaca terhadap hal yang disampaikan oleh pembuat komik, yaitu pembaca harus diyakinkan melalui apa yang mereka lihat baik berupa teks maupun ilustrasi, bahwa apa yang dilihat merupakan sesuatu yang benar-benar terjadi dalam sebuah cerita. Untuk mencapai aspek *realism* dalam sebuah komik antara lain dengan sedikit menambahkan elemen yang akrab dengan kejadian sehari-hari. Baik dari kebiasaan, objek, hingga fakta yang ada di dunia nyata ke dalam cerita komik. Menurut Caputo [5], unsur lain yang mempengaruhi *realism* yakni pembuatan karakter dan struktur. Struktur *storytelling* sejak dahulu selalu mengandung prinsip struktur klasik, yakni cerita terdiri dari tokoh utama dan tokoh protagonis, dan keduanya

terlibat dalam sebuah konflik dalam suatu kondisi dan lingkungan tertentu, kemudian mengalami titik balik dan diakhiri dengan klimaks yang melibatkan emosi. Kesesuaian gaya gambar dalam sebuah komik menjadi elemen yang penting dalam mendukung *realism*. Selain sebagai pembentuk impresi awal, gaya gambar juga berfungsi untuk membuat pembaca percaya bahwa cerita yang disampaikan benar-benar terjadi. Hal tersebut juga didukung oleh kedalaman dimensi dan perspektif dari objek dalam suatu panel seperti *foreground*, *middle ground*, dan *background*. Elemen-elemen tersebut digambarkan melalui kontras ukuran, pencahayaan, tekstur, render objek, detail, dan warna.

c. *Dynamism*

Merupakan aspek keterlibatan emosi antara pembaca dengan cerita yang dimunculkan melalui ekspresi dan gerak dari karakter berkaitan dengan semua objek di sekitarnya. Dalam visualisasi, ilustrasi dua dimensi memiliki keunggulan dibandingkan dengan animasi tiga dimensi. Kesan dinamis dalam ilustrasi dua dimensi dapat ditonjolkan melalui perspektif, variasi *angle*, dan berbagai macam efek garis yang tidak mudah dicapai oleh ilustrasi 3D. Kesan dinamis berperan besar dalam menyampaikan emosi karakter dalam cerita pada pembaca, dan terkadang gerakan hiperbolis dapat memperkuat efek klimaks dalam suatu adegan.

d. *Continuity*

Continuity merupakan konsistensi dari keberadaan suatu objek, latar belakang, karakter, serta sifatnya, kecuali pengarang menghendaki perubahan

pada suatu bagian cerita. *Continuity* (keberlanjutan) menjadi objek identifikasi utama dari sebuah visual *storytelling*. Dalam sebuah adegan, walaupun alur cerita dibuat naik turun, namun keadaan dari semua objek yang dipengaruhi oleh suatu kejadian harus dipertimbangkan secara konsisten, sehingga alur narasi dapat ditampilkan pada pembaca tanpa terasa tersendat. Contohnya elemen garis pada suatu objek harus dipertahankan sebagai identifikasi pembaca terhadap sifat benda tersebut, sehingga pembaca mengenali benda tersebut sebagai benda yang sama dengan gambar yang ditunjukkan sebelumnya.

Selain itu diperlukan kesesuaian keterangan pada teks penjelas, seperti keterangan jarak yang harus konsisten dengan jarak yang ditampilkan secara visual. Keseluruhan elemen tersebut digabungkan dengan tujuan untuk membuat sebuah alur secara total pada sebuah cerita. Dengan memanfaatkan pertimbangan elemen-elemen *storytelling* seperti dijelaskan di atas, identitas dari sebuah bentuk media narasi visual akan selalu terjaga. Ketika pembaca larut dalam sebuah cerita, maka kemungkinan mereka dapat menolerir jika ada sebuah adegan yang kurang sesuai secara visual dan isi cerita, sehingga stabilitas sebuah *storytelling* tetap terjaga.

2.2 Komik

Dalam pembuatan komik, *storytelling* ditentukan sendiri oleh pembuat komik. Jika pembuat komik ingin menampilkan beberapa gerakan ke dalam satu panel maka hal tersebut mungkin untuk dilakukan, begitu pula dengan elemen lainnya seperti pencahayaan, sudut pandang, hingga dialog yang dilakukan oleh karakter-karakter dalam komik. Hal

lain yang perlu diperhatikan adalah bagaimana menarik perhatian pembaca agar mengikuti jalan cerita. Salah satu sasaran pencerita adalah empati dari para pembaca.

Seperti dijelaskan oleh Eisner [2], empati yang ada di tiap-tiap manusia dapat digunakan sebagai jalur utama untuk mengirimkan sebuah pesan dalam cerita. Empati dipengaruhi oleh rasa keterlibatan yang dialami pembaca terhadap sebuah cerita, yang kemunculannya dapat dicapai melalui suatu kesepakatan tertentu. Tugas seorang pencerita atau pengarang adalah menentukan kesepakatan yang mampu dipahami oleh pihak pengarang maupun pembaca. Salah satu cara utama untuk mencapai kesepakatan tersebut adalah mengontrol pembaca dengan cara menyesuaikan hubungan cerita dengan ketertarikan dan pemahaman pembaca.

Eisner [2] juga menjelaskan bahwa dalam sebuah komik, kontrol terhadap pembaca terbagi ke dalam dua tahapan, yaitu *attention* dan *retention*. *Attention* dapat dicapai melalui tampilan visual penggambaran yang provokatif dan atraktif. Sedangkan *retention* dapat dicapai melalui logika dan kejelasan gambar yang disusun. Salah satu upaya untuk menjaga daya tarik sebuah cerita dalam komik terhadap pembaca adalah dengan menyisipkan elemen kejutan pada cerita. Salah satu strategi untuk menyisipkan efek kejutan bagi pembaca adalah dengan mempertimbangkan ritme pembaca yang berbeda-beda. Efek kejutan dapat ditampilkan pada satu aspek, contohnya pada aspek tokoh utama yang cenderung memiliki keterikatan dengan pembaca seiring berjalannya cerita. Namun, tidak tertutup kemungkinan untuk menampilkan *retention* dalam cara lain untuk

memunculkan efek yang ingin dicapai oleh pengarang.

2.3 Webcomic

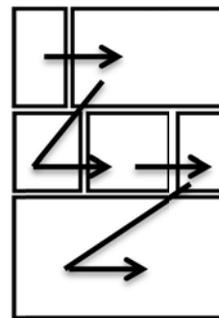
Aplikasi *storytelling* dalam media *website* dapat dilihat dalam bentuk *webcomic*. Pengertian *webcomic* sendiri masih diperdebatkan oleh beberapa pihak, namun salah satu penggagas pengertian *webcomic*, yaitu Scott McCloud [4], memaparkan *webcomic* sebagai komik yang menggunakan media digital *online* seperti *website* sebagai media publikasinya. Awal kemunculan *webcomic* dapat dilihat pada tahun 1985 dengan terbitnya *Witches and Stiches* oleh *Eric Milikin* yang diterbitkan secara *online* oleh *Compuserve*. *Webcomic* memiliki potensi untuk menggunakan fitur-fitur pada *website* untuk mengembangkan format baru baik dalam standar pembuatan komik maupun mengembangkan format komik sebagai bentuk seni yang baru dan terus berkembang.

Media *webcomic* memiliki beberapa kelebihan, salah satu yang paling menonjol adalah biaya produksi yang jauh lebih murah dibandingkan dengan komik cetak. Seperti dijelaskan oleh Nathaniel [6], penerbitan *webcomic* dalam media *online* memiliki potensi dalam mencapai angka pembaca yang lebih besar. Meskipun beberapa penerbit besar komik cetak tidak begitu antusias dalam mengaplikasikan metode penerbitan digital, pengarang-pengarang komik independen menyambut *webcomic* sebagai salah satu cara efektif dalam menjangkau minat pembaca baik secara luas maupun pada grup tertentu.

Seperti yang dijelaskan Cleber & Martin [7], yang menjabarkan bahwa perubahan media konvensional menjadi bentuk digital mengubah cara pandang manusia dalam

hal komunikasi serta perilaku penggunaan media itu sendiri. Perubahan teks dan gambar menjadi kode biner yang diproyeksikan melalui layar (*screen*) menjadi format media *baan* yang banyak digunakan khususnya oleh generasi muda yang terbiasa dengan penggunaan *gadget*, seperti komputer, *laptop*, *tablet*, dll.

Perubahan komik cetak menjadi komik digital interaktif mempengaruhi cara baca dan kesepakatan ritme pembaca pada umumnya. Komik cetak memiliki kesepakatan cara baca dan ritme membaca yang sudah dikenal, seperti cara baca dari kanan ke kiri (atau kiri ke kanan untuk beberapa negara Asia), dan dari atas ke bawah, seperti yang terlihat pada gambar.



Gambar 1. Arah baca dalam format komik cetak

Komik cetak memerlukan perhitungan berdasarkan format cetak yang menjadi landasan perancangan panel dan aspek visual pada tiap halaman. Komik digital seperti *webcomic* memiliki elemen visual, sistem navigasi, serta struktur yang disesuaikan dengan media penyajiannya. Visual yang ditampilkan dapat menggunakan warna yang kompleks tanpa menggunakan pertimbangan seperti pada media cetak. Pengaturan panel pada komik juga menjadi lebih bebas dan berorientasi pada *platform*. Kecenderungan *webcomic* dalam menampilkan satu gambar dalam

keseluruhan bidang layar mengakibatkan kecenderungan pengarang untuk bereksplorasi lebih jauh dalam menyiasati bidang dan menyusun struktur panel baru yang tidak dapat diwujudkan dalam format cetak [6]. Sistem navigasi pada *webcomic* juga berkaitan dengan teknologi perangkat. Pertimbangan jenis navigasi berperan besar dalam menghadirkan alur cerita yang mengalir atau dapat digunakan untuk memanipulasi ritme pembaca untuk menghadirkan efek tertentu sesuai kebutuhan pengarang.

Hal ini juga mempengaruhi media narasi visual yang mulai menggunakan data digital sebagai dasar penyusunannya. Seperti yang dijelaskan oleh Miller [8], yang menyebutkan bahwa pergeseran media digital menimbulkan faktor media baru dalam narasi visual yang dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. *Interface* dan navigasi

Pengguna media dapat berpartisipasi dan mengambil kendali dalam penggunaan suatu media, serta memahami cara kerjanya. Pengguna dituntut agar aktif mencari tahu dan bereksplorasi. Contoh *tools* yang berfungsi dalam *interface* seperti menu, *icon*, *navigation bar*, kursor, peta, simbol, dll.

b. Sistem

Sebuah media interaktif seharusnya memiliki sistem dasar logis yang memicu terjadinya kelanjutan cerita, *event* ataupun *punishment & reward*.

c. Peran pengguna media

Dalam media interaktif, peran aktif pengguna memiliki peran penting. Pengguna dapat memegang kendali dalam eksplorasi suatu media sebagai diri sendiri, avatar, maupun orang lain.

Sebagian besar kegiatan dalam media tersebut membutuhkan peran dari pengguna.

d. Kombinasi multimedia

Tidak seperti media linear, di mana berbagai bentuk media hanya dapat dinikmati dalam satu *frame*, media interaktif membebaskan penggunaannya dalam mengeksplorasi berbagai jenis media dalam waktu yang terpisah, maupun secara kesatuan.

e. Pemanfaatan ruang dan waktu

Dalam media interaktif, faktor ruang dan waktu dapat dimanfaatkan secara dinamis.

Berbagai eksperimen lebih lanjut dalam narasi pada media digital kemudian turut berpengaruh pada pengertian komik itu sendiri. Menurut Dittmar [9], dengan pengaplikasian multimedia dalam *storytelling* seperti pada *webcomic*, media komik sendiri dapat dipertanyakan posisinya. Dengan perubahan yang melibatkan media digital sebagai dasar dalam penyusunan sebuah *storytelling*, dapat dipertanyakan apakah media tersebut merupakan komik yang beradaptasi dengan format digital, atau melainkan sebuah media *hybrid* baru yang berada pada kategori sendiri.

Sebagai komik berbasis media digital, *webcomic* dapat memuat aturan-aturan konvensional dalam komik, ataupun mematahkannya dengan memperkenalkan aturan-aturan dan kesepakatan baru yang berupa *pacing* cerita yang berbeda dan sulit dicapai bila diaplikasikan dalam format konvensional [9]. Contohnya seperti penggunaan satu *image* dalam satu tampilan layar yang terhitung sebagai satu panel dalam komik digital. Pergeseran

perhitungan tampilan dari media cetak berpengaruh besar terhadap keputusan *storytelling* dan pesan yang ingin disampaikan pada pembaca, dimana hasil yang diharapkan berbeda dan belum tentu dapat tercapai dalam media konvensional.

3. KAJIAN TEMA HOROR INDONESIA DAN WEBCOMIC HOROR

Secara umum, horor dapat diartikan sebagai pengalaman psikologis yang berkaitan dengan ketakutan, kengerian, kecemasan, kejijikan, dan hal tidak nyaman lainnya. Seperti dijelaskan oleh Nickel [10], nilai horor dalam kehidupan sehari-hari datang dari kerapuhan manusia dalam mempercayai rasa aman dan stabilitas di dunia yang mereka jalani. Untuk memicu emosi dan rasa takut, horor seringkali menggunakan detail dari kehidupan normal sehari-hari dan didramatisir menjadi sebuah situasi yang absurd. Hal ini secara implisit mengingatkan penonton bahwa hal-hal mengerikan mungkin saja terjadi pada kehidupan yang mereka anggap normal, tergantung dari seberapa realistis presentasi dari media horor yang mereka resapi.

Indonesia sebagai negara dengan kekayaan budaya yang beragam, juga memiliki produk budaya bertema horor dalam bentuk folklor dan mitos. Karen Armstrong [11] menjelaskan bahwa manusia merupakan makhluk yang mempunyai kecenderungan untuk selalu menciptakan mitos sebagai upaya untuk memahami hal-hal yang terjadi di luar nalar mereka. Hal-hal seperti alam gaib, kematian, dan ritual kepercayaan, merupakan beberapa dasar utama yang mendukung keberadaan sebuah mitos.

Mengenai rasa takut manusia akan kematian, atau hal-hal lainnya yang mengantar mereka menuju kebinasaan merupakan dasar dalam terciptanya suatu mitos [11]. Rasa takut akan kematian kemudian berkaitan dengan kepercayaan mengenai alam gaib, atau alam kehidupan setelah mati, serta makhluk-makhluk penghuninya yang bukan berasal dari kehidupan manusia. Kepercayaan tersebut bila diyakini oleh lebih banyak orang akan melahirkan penggambaran sebuah situasi yang memuat nilai-nilai tertentu dalam masyarakat dan digunakan sebagai kontrol sosial. Sebagai contoh, Indonesia mengenal mitos mengenai 'kuntilanak' dan 'sundel bolong'. Meskipun memiliki deskripsi yang sedikit berbeda-beda di berbagai daerah nusantara, makhluk itu memiliki kesamaan dalam ciri utamanya, yaitu wanita berambut hitam panjang dan berbaju putih, serta dengan tujuan keberadaan yang sama, yaitu membalas dendam terhadap sosok lelaki yang membuat mereka menderita semasa hidup. Pembalasan arwah terhadap manusia merupakan contoh titik ekstrim penggambaran sifat menurut imajinasi manusia dalam sebuah mitos. Penggambaran mitos mengenai makhluk-makhluk gaib memiliki beragam varian yang unik dan khas dalam tiap masyarakat tertentu, dikarenakan perbedaan dalam kondisi alam, sejarah, ritual keagamaan, adat, tradisi, pola pikir, serta berbagai faktor lainnya.

Di sisi lain folklor merupakan produk budaya narasi Indonesia yang memuat berbagai tema, salah satunya folklor mengenai alam gaib. Kepercayaan akan mitos mengenai hal-hal supernatural dapat ditemui dalam cerita rakyat Indonesia, yang biasanya melibatkan tokoh-tokoh

seperti hantu, jin, setan, makhluk halus, binatang jejudian, dan lainnya.

Dalam perkembangannya, tema hantu dan alam gaib dalam folklor terus mengalami perubahan dalam detail dan adaptasi, namun bentuk dasarnya tetap bertahan hingga sekarang. Media adaptasi folklor pada awalnya berupa cerita tertulis yang penceritaannya biasanya menggambarkan hubungan antara makhluk gaib dengan manusia. Tema horor dalam folklor Indonesia banyak menggunakan pendekatan mitos sebagai titik ekstrim penggambaran konstruksi nilai-nilai dalam masyarakat, yang berfungsi sebagai alat pendidikan moral dan kontrol sosial. Seiring dengan perkembangan zaman, tema horor kemudian juga diadaptasi ke dalam media hiburan populer seperti komik, *game*, film, maupun acara televisi. Di Indonesia, seperti halnya di seluruh dunia, tema horor dalam film merupakan genre yang populer dan banyak diminati.

Seperti dipaparkan oleh Rusdiarti [12], menurut sejarah, film dengan genre horor di Indonesia berkembang di seputar tema hantu dan horor psikologis, dimana tema hantu mendominasi dalam hal penerimaan dan jumlah penonton. Setelah produksi film Indonesia yang kian surut pada tahun 1990an, kehadiran film *Jelangkung* (2001), seperti pada gambar di bawah, yang mendapat apresiasi yang besar dari masyarakat memicu kehadiran film-film dengan tema serupa.



Gambar 2. Poster film Jelangkung (2001)
(sumber:

<http://muviblast.com/category/more/indo/>, 07 Juni 2015)

Kisah yang diangkat masih seputar mitos dan legenda tradisional, namun dengan pendekatan narasi dan latar belakang yang disesuaikan dengan budaya modern. Contoh film-film tersebut antara lain seperti *Kafir* (2002), *Tusuk Jelangkung* (2003), *Pocong 2* (2006), dan *Kuntilanak* (2006). Pada perkembangan selanjutnya, film horor Indonesia mulai banyak mengadaptasi legenda urban, serta dengan pendekatan berbagai sub-genre seperti horor komedi, horor psikologis, dan seringkali mengawinkan tema hantu dengan muatan pornografi.

Dari berbagai film bertema horor di Indonesia sejak periode lama (1926), hingga sekarang, terdapat beberapa pola yang nampak pada perkembangan genre horor Indonesia. Salah satunya yaitu berupa ikonografi horor yang ditampilkan dalam karakter makhluk-makhluk supernatural seperti hantu, setan, binatang jejudian, dan lainnya. Cerita yang diangkat umumnya berkaitan dengan kepercayaan

mistis, perdukunan, dan ilmu hitam yang berakibat bangkitnya karakter hantu untuk membalas dendam. Penyelesaian dalam film terletak pada karakter protagonis seperti ustadz, atau orang dengan ilmu agama yang tinggi. Kisah horor yang diangkat umumnya mengacu pada latar folklor tradisional, yaitu alam pedesaan. Aspek umum yang terdapat dalam film-film periode lama yaitu penggambaran karakter masyarakat Indonesia yang hidup di tengah-tengah kepercayaan dan legenda tradisional.

Sementara pada periode modern, titik kebangkitan kembali film horor Indonesia dapat dilihat dari film *Jelangkung* (2001). Dengan penekanan narasi melalui visual, *editing*, dan suara, film ini memicu tren baru dalam perkembangan film horor Indonesia. Ikonografi yang digunakan umumnya masih mengambil bentuk sosok hantu dan kejadian, namun dengan tambahan tokoh-tokoh hantu yang terdapat dalam legenda urban. Cerita yang diangkat umumnya berkaitan dengan fenomena teror sosok hantu yang terjadi dalam kehidupan masyarakat, dan diikuti dengan pengungkapan masa lalu (akibat-sebab). Penyelesaian masalah dalam film bervariasi, atau malah tidak terdapat penyelesaian yang berarti, sehingga menyisakan akhir terbuka yang membuat penonton bertanya-tanya. Karakter sentral dalam film umumnya remaja perkotaan dengan latar tempat-tempat dengan potensi situs angker pada lansekap perkotaan, seperti jembatan layang, rumah kosong, rel kereta api, dan sebagainya. Berbeda dengan periode lama, film-film horor pada periode modern cenderung menampilkan karakter masyarakat yang menemui konflik dalam situs yang akrab dengan keseharian, namun kemudian

menjadi sumber ancaman dan teror akibat masa lalu yang tidak terselesaikan.

Melalui perbandingan elemen film horor dari periode yang berbeda, terdapat aspek khas dalam genre horor Indonesia, yaitu penggunaan tokoh hantu populer sebagai ikonografi horor. Tokoh-tokoh hantu menjadi daya tarik utama penonton dalam mengikuti kisah dalam film, karena dengan demikian kepercayaan terhadap hal-hal supernatural diberi ruang untuk merasionalisasi peristiwa-peristiwa yang tidak dapat dijelaskan. Secara konsisten, horor Indonesia menghadirkan sosok hantu seperti kuntilanak, pocong, sundel bolong, dan sebagainya, meskipun dengan pendekatan cerita dan visual yang berbeda-beda.

3.1 Rumusan *Webcomic* Horor

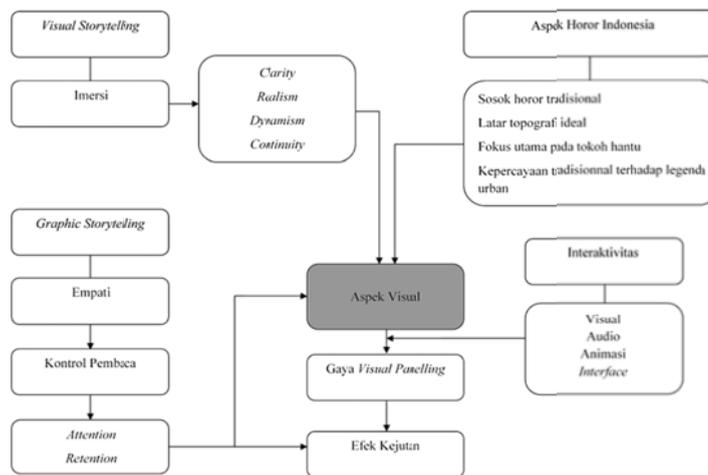
Genre horor dalam perkembangannya juga merambah media alternatif seperti *webcomic*. Pengarang *webcomic* dapat menggunakan eksplorasi media dalam upaya menghasilkan efek horor yang diinginkan, baik dari segi visual seperti *artwork*, maupun dengan media tambahan lainnya seperti animasi, suara, dan efek kejutan.

Elemen kejutan pada media horor, atau populer dengan istilah *jumpscare*, merupakan salah satu elemen yang sering digunakan untuk memunculkan reaksi ketakutan dari penonton. Konsep *jumpscare* banyak digunakan dalam film horor dalam menghadirkan sosok hantu atau adegan klimaks dalam teror yang terjadi dalam jalan cerita film. Menurut penjelasan Bishop [13], penggunaan konsep *jumpscare* pada film horor umumnya dimulai dengan karakter yang dihadapkan pada situasi berbahaya, kemudian terungkap penjelasan mengenai

situasi tersebut yang membuat penonton mengira bahwa ketegangan telah terlewati. Saat penonton lengah, adegan mengejutkan berupa kemunculan sosok hantu dengan efek suara atau musik muncul secara tiba-tiba. Dalam perkembangannya, efek *jumpscare* juga diaplikasikan dalam media horor seperti game atau pada media *online* seperti *webcomic* dan *online video*, atau hanya berupa *image* dengan dengan muatan *script*. Pada media online, konsep *jumpscare* yang banyak ditemui umumnya dihadirkan tanpa adegan pendahuluan seperti pada film. Penggunaan *jumpscare* tanpa pertimbangan yang jeli dapat mengakibatkan konsep tersebut menjadi klise, dan alih-alih merasa takut, pembaca atau pengguna media akan merasa terganggu dan bosan. Namun, penggunaan konsep *jumpscare* dengan pertimbangan yang tepat dapat memicu reaksi dan ketertarikan pembaca, contohnya seperti pada *webcomic Bong Cheon-Dong Ghost Story* (2011) oleh Studio Horang. Meskipun dengan teknis sederhana, efek kejutan dibangun secara efektif melalui *storytelling* dengan media visual dan kemudian memanfaatkan kelengahan pembaca

dalam menghadirkan sosok hantu dengan muatan audio dan animasi.

Dari analisis yang telah dilakukan, beberapa temuan mengenai aspek horor Indonesia kemudian dikombinasikan dengan *storytelling* dalam *webcomic*. Cerita yang akan diangkat dalam *webcomic* mengacu kepada elemen-elemen yang terdapat dalam horor Indonesia, serta sosok hantu Indonesia yang diadaptasi dalam cerita dengan latar belakang yang disesuaikan dengan kehidupan masyarakat pada masa sekarang. Cerita disusun berdasarkan karakteristik yang ingin ditampilkan dari tiap sosok makhluk gaib pilihan. Karakteristik hantu yang dimunculkan akan berperan dalam menentukan *storytelling* dan efek dalam interaktivitas untuk memicu sensasi horor. Selain itu, platform *website* yang terstruktur akan digunakan sebagai identitas dari *webcomic*. Target dari *webcomic* yaitu menarik pembaca secara luas dalam jangka waktu berkelanjutan, sehingga penerbitan cerita akan dibuat dalam serialisasi mingguan. Susunan rumusan dapat dijelaskan pada skema di bawah.



Gambar 3. Rumusan *webcomic* horor

4. KONSEP PERANCANGAN *HORROR STORIES OF INDONESIA*

4.1 Konsep umum

Webcomic Horror Stories of Indonesia merupakan *webcomic* yang mengangkat tema horor Indonesia untuk memperkenalkan kembali karakter-karakter hantu khas Indonesia dalam ruang lingkup kehidupan masyarakat pada masa kini dengan memanfaatkan teknologi dalam *website* sebagai bagian dari *storytelling* atau cara bercerita. Agar *webcomic* ini dapat menarik perhatian pembaca serta dapat dikenali diantara judul-judul *webcomic* lainnya, konsep perancangan *webcomic* ini akan berfokus pada konten visual, *storytelling*, audio, dan animasi. Selain itu, identitas visual seperti judul, logo, dan *user interface*, juga menjadi pertimbangan dalam mendesain *webcomic*.

Narasi dalam *webcomic* ini akan menggunakan konsep *storytelling* dalam komik yang mencakup *clarity*, *realism*, *dynamism*, dan *continuity*. Selain itu, kontrol pembaca melalui elemen *attention* diwujudkan dalam visual karakter hantu, serta elemen *retention* berupa kejutan dari karakter hantu yang dimunculkan dengan memanfaatkan *script* pada *website*. Tiap cerita pada *webcomic* ini bertujuan untuk menampilkan karakteristik khusus yang dimiliki oleh masing-masing karakter hantu dan interaksi mereka dengan tokoh utama manusia.

Webcomic bertema horor ini akan diawali dengan *homepage* pada *website* yang memuat navigasi mencakup menu pemilihan *chapter* terbaru dan *chapter-chapter* terdahulu sebuah cerita, serta menu menuju penjelasan mengenai *website* dan pilihan *subscribe*. *Webcomic*

ini akan menampilkan karakter-karakter hantu lokal Indonesia, diawali dengan lima tokoh hantu yang populer di masyarakat, yaitu:

- Kuntilanak
- Pocong
- Genderuwo
- Tuyul
- Palasik

Cerita mengenai tiap karakter hantu dibagi ke dalam beberapa *chapter* dan tiap *chapter* akan di-*update* setiap minggu. Pada akhir *chapter*, pembaca dapat menyebarkan (*share*) *link webcomic* ini pada berbagai media sosial. Pada perkembangannya, tidak tertutup kemungkinan untuk mengangkat karakter hantu Indonesia lainnya yang belum terlalu dikenal masyarakat, namun memiliki karakteristik khas dalam budaya Nusantara, ke dalam cerita di *webcomic* ini.

4.2 Konsep *storytelling*

Konsep *storytelling* dalam *webcomic Horror Stories of Indonesia* menggunakan empat elemen utama yaitu *clarity*, *realism*, *dynamism*, dan *continuity* [5], serta kontrol pembaca dengan menitikberatkan pada aspek teknis dan visual untuk menarik empati pembaca. Dalam perancangan *storytelling*, aspek media *website* sebagai wadah merupakan pertimbangan utama dalam tampilan serta aspek interaktivitas yang digunakan. Berdasarkan analisis *storytelling* yang dilakukan, berikut beberapa batasan aspek yang digunakan dalam perancangan *webcomic*:

- a. Cerita

Struktur cerita dapat bervariasi tergantung dari plot kisah yang diangkat, namun diperlukan penyesuaian dari cerita asli, sehingga

durasi serta ukuran *file webcomic* tidak memberatkan akses pembaca. Poin-poin penting yang merupakan identitas sebuah cerita perlu ditentukan, sehingga dalam pengemasannya dapat dikenali walaupun alur cerita dipersingkat sebagai penyesuaian dengan aspek teknis.

b. Visual

Aspek visual merupakan bagian penting dalam *storytelling*, yakni untuk menjelaskan pesan dan informasi kepada audiens. Visual menentukan kesan pertama pembaca terhadap *webcomic*, sehingga pembaca tertarik untuk membaca lebih lanjut.

c. *User Interface*

Storytelling yang baik dan efektif harus mempertimbangkan porsi interaktivitas agar kisah yang disajikan tetap berfokus pada penyampaian cerita. Sebagai bagian dari fitur interaktif, *user interface* berfungsi sebagai navigasi

penghubung antara pembaca dengan cerita. Navigasi dapat ditampilkan berupa visual seperti tombol sebagai kontrol untuk memulai cerita, maupun sebagai navigasi dalam membaca cerita, dengan pertimbangan penempatan pada area yang nyaman dan tidak mengganggu perhatian pembaca.

d. Elemen kejutan

Dalam memunculkan sensasi dalam cerita horor, selain atmosfer yang dibangun melalui visual dan audio, diperlukan elemen kejutan yang ditampilkan melalui teknologi pada halaman *website*. Elemen kejutan yang dihadirkan bervariasi sesuai dengan karakteristik sosok hantu yang menjadi fokus masing-masing cerita. Pada saat elemen kejutan muncul, pembaca dibuat seolah kehilangan kontrol atas navigasi pada saat membaca cerita untuk memicu reaksi spontan. Batasan media pada elemen kejutan dapat ditentukan sebagai berikut:

Tabel 1. *Interface* media pada karakter

Cerita	Karakter Hantu	Karakteristik	<i>Interface</i>
1.	Kuntilanak	Berkulit pucat, rambut hitam panjang, bergaun putih, suara tawa melengking.	Audio, Animasi (<i>frame by frame</i>)
2.	Pocong	Sosok terbungkus kain kafan, bergerak dengan melompat-lompat.	Animasi (<i>frame by frame</i>)
3.	Genderuwo	Bertubuh besar menyeramkan, menyamar dengan berubah wujud.	Animasi (<i>prompted</i>)
4.	Tuyul	Bertubuh kecil dan mudah melarikan diri, suara tawa seperti anak kecil.	Audio, <i>animated gif</i>
5.	Palasik	Kepala wanita dengan organ tubuh yang bergelantungan.	Animasi (<i>frame by frame</i>)

4.3 Konsep media

Perancangan halaman *webcomic* akan berfokus pada *PC* atau *desktop* untuk mendapatkan hasil maksimal. Pertimbangan yang diambil mencakup fitur dan *script* yang tidak dapat dimunculkan dengan baik apabila menggunakan perangkat lain seperti *mobile*. Dalam perancangan *website*, ukuran standar resolusi layar yang digunakan adalah ukuran lebar 1024 *pixel* dan ukuran tinggi 768 *pixel*. Ukuran tersebut tidak terlalu kecil untuk perangkat *desktop*, namun juga tidak terlalu besar untuk perangkat *mobile*. perancangan difokuskan pada *Google Chrome*, *Firefox*, dan *Safari*, karena ketiga *browser* tersebut memiliki kapasitas memadai dan sifat yang tidak terlalu berbeda dalam membaca teknologi *script* yang akan digunakan. Selain itu, dengan perbedaan *operating system* yang digunakan oleh pembaca, *Google Chrome* dan *Firefox* digunakan agar dapat ditampilkan dalam perangkat *Windows*, sementara *Safari* untuk perangkat *Apple*.

4.4 Konsep visual

Gaya visual dalam *webcomic Horror Stories of Indonesia* secara garis besar menggunakan ilustrasi gaya visual manga dengan pertimbangan gaya gambar

tersebut sebagai gaya visual populer yang dikenali oleh pembaca komik di Indonesia. Konsep *panelling* dalam *webcomic Horror Stories of Indonesia* menggunakan *panelling* terbuka untuk memaksimalkan penggunaan visual *background* sebagai pembangun atmosfer horor dalam cerita. Aspek horor Indonesia dalam *webcomic* ditampilkan melalui penggambaran detail tokoh-tokoh hantu, interaksi tokoh utama dengan karakter hantu melalui elemen kejutan, penggambaran detail topografi lokal pada latar belakang, serta elemen teknologi dan realitas yang disisipkan dalam cerita.

4.4.1 Konsep Latar Belakang

Konsep latar belakang dalam *webcomic* menggunakan latar lingkungan yang akrab dengan masyarakat, yang ditampilkan melalui visualisasi gambar dengan gaya realis dan detail objek yang akrab dengan kehidupan sehari-hari. Elemen horor Indonesia pada latar belakang cerita pertama dimunculkan melalui penggunaan topografi lokal, yaitu lanskap kota dan kompleks perumahan. Untuk cerita tokoh hantu yang berbeda, latar belakang yang digunakan juga akan berbeda-beda, namun tetap menggunakan referensi kondisi topografis Indonesia modern.



Gambar 4. Konsep latar belakang kota dalam *webcomic*

4.4.2 Konsep Karakter

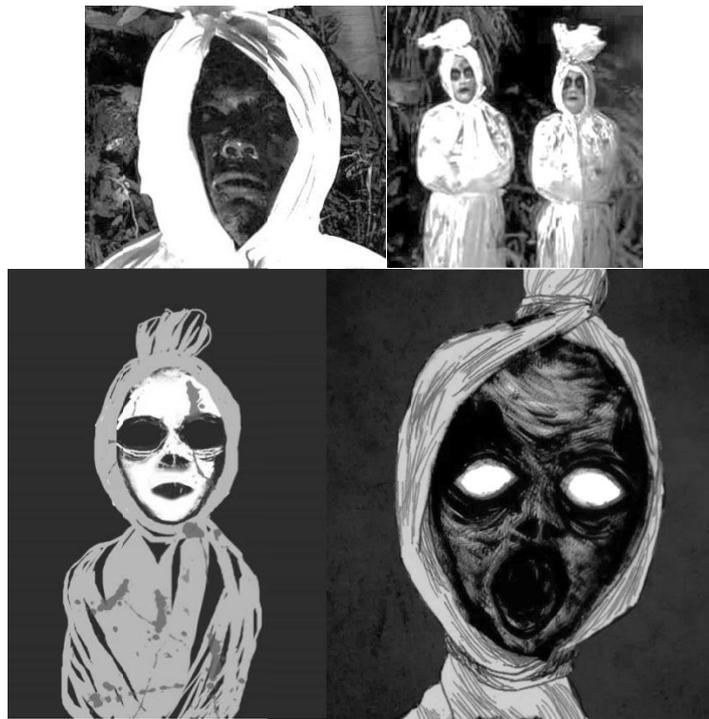
Karakter-karakter yang menjadi fokus pada *webcomic* ini adalah sosok hantu yang populer di masyarakat, dengan ciri khas karakter masing-masing. Salah satu aspek horor Indonesia terletak pada kemunculan tokoh hantu sebagai fokus utama dalam sebuah cerita. Visualisasi tokoh hantu dibuat berdasarkan gambaran umum yang melekat pada masyarakat mengenai sosok hantu tersebut. Selain tokoh hantu, terdapat tokoh utama manusia pada tiap cerita sebagai perwakilan sudut pandang orang pertama. Pada awalnya lima tokoh hantu populer di Indonesia yang menjadi fokus tiap cerita, namun pada perkembangan *webcomic*, tidak tertutup kemungkinan dimunculkannya karakter

hantu lain yang kurang dikenal masyarakat secara nasional.

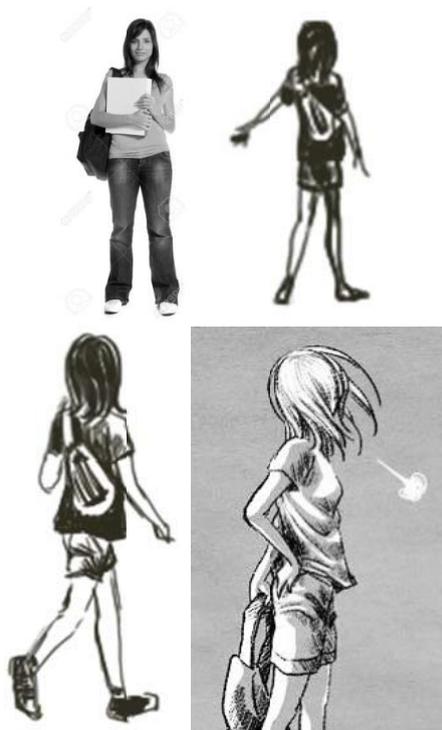
Sebagai contoh, visualisasi Kuntilanak pada cerita ini berdasarkan gambaran umum Kuntilanak dalam kisah-kisah yang telah dikenal masyarakat luas. Visualisasi karakter kuntilanak digambarkan secara ilustratif dengan penggunaan kontras warna merah sebagai indeks darah sebagai aspek horor. Referensi karakter kuntilanak mengacu pada visualisasi hantu perempuan dalam berbagai film horor Indonesia dan film horor Asia pada era modern, dengan pertimbangan kecenderungan penonton yang lebih familiar dengan gaya visual tersebut.



Gambar 5. Eksplorasi desain visualisasi karakter Kuntilanak



Gambar 6. Eksplorasi desain visualisasi karakter Pocong



Gambar 7. Eksplorasi desain visualisasi tokoh utama manusia

4.4.3 Konsep Interaksi

Konsep interaksi yang digunakan pada *user interface* menggunakan bentuk visual yang umumnya digunakan dalam tampilan perangkat desktop. Berdasarkan pertimbangan teknis *website* dan muatan multimedia pada *webcomic*, konsep interaksi pada *website* diwujudkan secara minimalis namun memiliki fitur-fitur penting yang mendukung komunikasi pembaca dengan muatan *webcomic* dan pengarang.

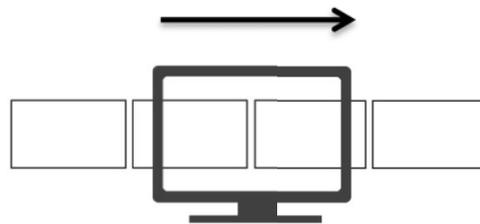
Tampilan halaman utama *website* menggunakan warna gelap untuk menegaskan tema horor pada *background* dan kontras warna pada menu utama. Halaman utama *website* terdiri dari logo *webcomic*, serta menu utama yang terdiri dari pilihan *chapter selection*, *about*, *blog*, dan *subscribe*. Pengurutan *chapter* pada tiap cerita disusun berdasarkan waktu *update*, contohnya *chapter* terbaru akan berada di posisi paling atas, diikuti dengan *chapter* sebelumnya, dan seterusnya ke bawah hingga *chapter* pertama.



Gambar 8. Tampilan *Homepage*

Ketika memasuki tampilan cerita, navigasi menggunakan sistem *scrolling* secara horizontal dimulai dari kiri ke kanan sesuai dengan arah baca masyarakat Indonesia

pada umumnya. Pada bagian kanan bawah juga terdapat pilihan tombol navigasi untuk menggeser tampilan layar ke kanan dan kiri. Navigasi dibuat seminimalis mungkin untuk memberi kesan pada pembaca bahwa *webcomic* ini hanya memuat elemen visual saja. Pilihan pengaturan suara juga sengaja tidak ditampilkan, karena efek kejutan yang ditampilkan menggunakan audio yang bertujuan merangsang reaksi terkejut dari pembaca. Pada akhir *chapter*, pembaca dapat memilih untuk kembali ke *homepage* atau menyebarkan tentang *webcomic* pada berbagai media sosial.



Gambar 9. Arah baca *webcomic* pada layar PC

Aspek *retention* dalam *storytelling* ditampilkan melalui elemen kejutan. Selain berfungsi untuk menarik perhatian pembaca, elemen kejutan juga merupakan salah satu elemen dalam memunculkan aspek horor Indonesia. Dalam menampilkan sensasi horor dalam narasi visual, efek kejutan ditampilkan pada beberapa titik dalam panel cerita. Saat pembaca mencapai titik tertentu, elemen audio dan animasi akan muncul secara otomatis dan tidak dapat dikontrol oleh pembaca. Dengan hilangnya kontrol sesaat, efek kejutan bertujuan untuk memicu reaksi spontan dari pembaca. Efek kejutan dimunculkan melalui elemen visual serta audio yang terdapat sepanjang halaman *chapter*, dengan aktivasi menggunakan *script* pada *website*.

Elemen kejutan berupa animasi sederhana dimunculkan dengan memanfaatkan *javascript* sebagai bahasa pemrograman *website* untuk menampilkan efek kejutan pada narasi. Seperti pada elemen audio, efek kejutan akan muncul pada titik tertentu dalam cerita, dan pembaca tidak dapat mengontrol efek tersebut. Efek kejutan yang dimunculkan menggunakan animasi *frame by frame*, dan apabila pembaca telah melewati poin tersebut, efek kejutan tidak akan terulang. Gambar terakhir yang tampak bagi pembaca setelah melewati poin kejutan adalah *frame* terakhir dari konten animasi. Efek kejutan dapat muncul kembali jika pembaca *me-load* halaman *chapter* dan mengulang membaca cerita dari awal.



Gambar 10. Efek kejutan dengan animasi

5. KESIMPULAN

Dalam penyajian cerita bertema horor Indonesia ke dalam *webcomic*, dibutuhkan penyesuaian yang meliputi aspek visual *storytelling*, konten cerita, interaktivitas, dan elemen kejutan dengan komposisi yang seimbang. Penyesuaian tersebut perlu dilakukan agar aspek konten horor dan *storytelling* dapat menjadi kesatuan yang menarik minat pembaca. Begitu juga dengan pengangkatan aspek horor Indonesia. Apabila disusun dengan baik akan mampu mengangkat wawasan budaya lokal.

Dari segi konten, aspek horor Indonesia mendapat pengaruh dari aspek *Western Horror* maupun *Asian Horror* dengan muatan mitos pada kebudayaan lokal. Aspek horor pada *webcomic* dihadirkan menggunakan penyusunan elemen visual dan kombinasi elemen audio dan animasi. Efek kejutan pada *webcomic* merupakan daya tarik dalam upaya menjawab antisipasi pembaca terhadap muatan horor dalam *webcomic*.

Dalam penyusunan *webcomic*, faktor *website* sebagai *platform* memegang peranan penting dalam penyusunan desain *storytelling* dan visualisasi. Faktor interaktivitas berperan dalam menarik perhatian pembaca serta menarik pembaca untuk kembali mengunjungi media *website*. *Platform website* dalam menyajikan tampilan visual juga menjadi dasar pertimbangan visualisasi dalam menyajikan cerita.

Dalam pengemasan *storytelling* dalam media *website*, teknologi dalam

memunculkan efek kejutan sebaiknya juga disesuaikan dengan penggunaan multimedia dan elemen interaktif. Elemen multimedia dan interaktif merupakan aspek penentu keberhasilan suatu cerita dalam memicu reaksi dan imersi pada penonton. Selain itu, pembaca memiliki peranan penting dalam strategi pemasaran *webcomic* yang penyebarannya menggunakan *link* pada berbagai media sosial.

6. DAFTAR PUSTAKA

[1] Chaer A. Folklor Betawi: Kebudayaan dan Kehidupan Orang Betawi. Jakarta: Komunitas Bambu; 2012.

[2] Eisner, W. Comics and Sequential art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist. New York: W. W. Norton & Company, Inc.; 2008.

[3] Pasaribu, A. J. Risalah 2012: Menjaga Momentum Film Indonesia. <http://filmindonesia.or.id/article/risalah2012menjagamomentumfilmindonesia#.VcklrXGqqk>. Diakses tanggal 12 januari 2013.

[4] McCloud S. *Reinventing Comics*. New York: HarperCollins; 2000.

[5] Caputo T. Visual Storytelling: The Art and Technique. New York: Watson-Guption Publications; 2003.

[6] Nathaniel S. Digital Comics: Panel Structure in a Digital Environment. Philadelphia: Digital Media Faculty, Drexel University; 2011.

[7] Creeber G, Martin R. Digital Cultures. Berkshire: Open University Press; 2009.

[8] Miller CH. Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment. Burlington: Focal Press; 2004.

[9] Dittmar JF. Experiments in Digital Comics: Somewhere between Comics and Multimedia Storytelling. <http://comicsforum.org>. Diakses pada tanggal 14 Maret 2015.

[10] Nickel JP. Horror and the Idea of Everyday Life: On Skeptical Threats in Psycho and The Birds. In: Fahy T, Editor. The Philosophy of Horror. Lexington: The University Press of Kentucky; 2010. p. 14-32.

[11] Armstrong K. A Short History of Myth. Edinburg: Canongate Books Ltd; 2005.

[12] Rusdiati SR. Film Horror Indonesia: Dinamika Genre. Depok: Universitas Indonesia; 2009.

[13] Bishop B. 'Why Won't You Die?' The Art of the Jump Scare. <http://www.theverge.com/2012/10/31/3574592/art-of-the-jump-scare-horror-Movies>. Diakses tanggal 4 Februari 2013.