

ANALISA TEMA CERITA PSYCHOLOGICAL HORROR BERDASARKAN TEORI ELEMEN KOMIK DARI WEBTOON INDONESIA

Syafiah Syafri¹⁾, Banung Grahita²⁾

¹⁾Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung

²⁾Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung

Email: aviegreatest@gmail.com

Abstrak

Industri kreatif Indonesia memiliki berbagai macam bentuk, seperti Film, Animasi, komik, dsb. Salah satu contoh Industri kreatif Indonesia adalah Komik Web. Dalam Komik Web tentu dibutuhkan sebuah proses perancangan karakter dan narasi komik. Dari berbagai kategori di industri web komik di dalam website *Webtoon*, tak banyak yang mengang tema Horror maupun *Psychological Horror*. Genre horor adalah salah satu genre yang paling diminati di Indonesia. Dengan perkembangan teknologi, saat ini genre horor tidak hanya dapat dinikmati dalam bentuk film, tetapi juga komik, dan bentuk terbaru dari komik yaitu *webcomic*. Tak jarang industri kreatif Indonesia hanya ingin mengambil jalan pintas melalui kategori-kategori tersebut agar dapat menarik Khalayak, seperti konten Horror berbau *Psychological*. Indonesia tidak terlalu paham tentang kesehatan mental. Kerap mereka mengabaikan bahkan menyiksa korban gangguan mental. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa dan membandingkan beberapa *Webtoon Indonesia* dengan tema *Psychological Horror* dalam menceritakan hal-hal yang berbau horror dan psikologis, serta struktur-struktur komiknya. Metode yang dipakai adalah menggunakan pendekatan kualitatif, dengan Teknik struktur cerita dan elemen-elemen komik, dan dapat memperlihatkan tema ini kepada banyak pembaca.

Kata Kunci: Komik, *Webtoon*, *Psychological Horror*, Elemen Komik.

Abstract

Indonesia's creative industries have various forms, such as films, animations, comics, etc. One example of Indonesia's creative industry is Web Comics. Out of all various categories in the web comic industry on the Webtoon website, not many mention the theme of Horror or Psychological Horror, even though horror genre is one of the most popular genres in Indonesia. With the development of technology, currently horror genre can not only be enjoyed in the form of films, but also comics, and the latest form of comics is webcomic. Not infrequently the Indonesian creative industry just wants to take shortcuts through these categories in order to attract the audience, such as Psychological Horror content. Indonesia doesn't really understand mental health. Many of the people ignore and even torture victims of mental disorders. This study aims to analyze and compare several Indonesian Webtoons with the theme of Psychological Horror in telling horror and psychological things, as well as the structures of the comics. The method used is a qualitative approach, with story structure techniques and comic element, and represent this genre to a lot more people in said platform.

Keywords: *Comic, Webtoon, Psychological Horror, Comic Elements.*

Correspondence author: Syafiah Syafri, aviegreatest@gmail.com, Bandung, and Indonesia.



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Selama bertahun – tahun lamanya, genre horror menjadi salah satu genre yang paling diminati oleh masyarakat Indonesia. Alasan mengapa masyarakat menyukai film horor adalah isi cerita atau alur cerita yang menyenangkan, misterius, akhir cerita yang sulit ditebak, tidak diselingi adegan seks terlalu banyak, dan banyaknya kejutan yang terjadi saat film berlangsung. Hal ini sejalan dengan pernyataan dari (Rusdiarti, 2015) yang menyatakan bahwa keberhasilan sebuah cerita, termasuk cerita horor terletak pada strategi pertanyaan dan jawaban, kejutan satu ke kejutan lainnya yang mengarah pada “kejutan akhir”. Karena kejutan – kejutan yang dijaga inilah yang menyebabkan genre horor menjadi genre yang *relative* digemari diseluruh dunia.

Seiring berkembangnya zaman, genre horor tidak hanya dapat dinikmati melalui film saja, tapi juga dalam bentuk komik. Komik adalah bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Dengan perkembangan teknologi, perubahan media konvensional menjadi bentuk digital mengubah cara pandang manusia dalam hal komunikasi serta perilaku penggunaan media itu sendiri (Anggie & Alvanov, 2015). Sehingga di era modern ini, membaca komik tidak harus dalam bentuk fisik, namun bisa dalam bentuk *digital reading*. *Digital reading* adalah yaitu proses membaca yang melibatkan kemampuan untuk bernavigasi ke halaman *hypertexts*; memahami dan menyatukan berbagai sumber informasi; serta evaluasi dari sebuah informasi (Lestari, 2020). Contoh bentuk dari digitalisasi komik dalam bentuk *digital reading* adalah Webcomic. 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 (Anggie & Alvanov, 2015). Banyak sekali bentuk Webcomic yang beredar di internet, seperti LINE Webtoon atau biasa dikenal dengan Webtoon. Pada tahun 2016, Webtoon memiliki 6 juta pengguna aktif di seluruh dunia (Lestari, 2020). 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 (Mawla Fatha & Mansoor, 2020). Berdasarkan pemaparan ini, penulis tertarik untuk membuat penelitian tentang komik horror di Indonesia, untuk menambah literasi tentang komik horor di Indonesia, terutama yang berkaitan dengan elemen – elemen desain komik.

Dengan perbandingan ini, diharapkan dapat ditemukannya penemuan – penemuan baru atau perbedaan yang dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan kualitas Webtoon Indonesia secara keseluruhan dalam tema *Psychological Horror* dan struktur yang tepat dalam penyampaian ceritanya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dilakukan adalah menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif dilakukan dengan cara mencari studi literatur terkait dengan elemen-elemen desain yang dibutuhkan dalam pembuat komik yang kemudian digunakan sebagai pembandingan antara kedua Webtoon. Pemaparan teori dan hasil penelitian dilakukan dengan pendekatan deskriptif yaitu dengan menjelaskan data yang didapatkan dengan kata-kata. Dalam pembuatan komik atau yang biasa di sebut *graphic novel*, dibutuhkan elemen-elemen yang digunakan untuk menstruktur sebuah komik dengan narasi menarik. Ada beberapa teori yang membahas tentang

konstruksi cerita yang dapat dipakai kedalam sebuah literasi. Ada beberapa komponen yang membuat suatu cerita menjadi efektif, seperti sebuah *Setting*, *Build Up*, *Crisis*, *Learning*, dan bagaimana cara cerita tersebut mempengaruhi perilaku karakter (Morgan & Dennehy, 1997). Selain itu, sebuah struktur pembuatan komik juga diperlukan, dikarenakan butuh sebuah proses dalam menciptakan visual-visual komik. Dalam perkomikan digital, sistem yang digunakan sedikit berbeda dari komik pada umumnya, seperti *Panel*, *Frame*, *Gutter*, *Bleed*, *Graphic Weight*, *Caption*, *Speech Bubble*, *Thought Bubble*, *Special Effects Sounds*, *Layout*, dan *Close-up* (Rose Hamlyn, 2017). Adapun 2 objek Webtoon yang akan dianalisa adalah Webtoon karya *author* Indonesia yang berjudul *Garden of The Dead Flower* serta *Bloody Gaze*.

- *Setting/Latar Belakang*
Latar belakang merupakan deskripsi waktu, tempat, karakter, dan konteks yang disediakan pada pembaca. Biasanya hal-hal ini dibuat agar pembaca dapat merasa ‘terhubung’ dengan cerita tersebut.
- *Build Up/Progress Cerita*
Susunan *event/kejadian* yang memberi informasi kepada pembaca bahwa ada suatu kejadian yang akan terjadi dalam sebuah cerita (seperti konflik) yang akan terjadi. Hal ini menciptakan kesan ‘ketegangan’, minat, dan perhatian dari pembaca.
- *Crisis/Krisis*
Klimaks atau puncak dari sebuah cerita. Ini juga berguna untuk membangun elemen baru yang diperkenalkan kepada pembaca serta sebuah titik balik cerita.
- *Learning/Pembelajaran*
Makna dari cerita yang disediakan penulis kepada pembaca. Makna-makna itu seperti pelajaran-pelajaran yang diterima para pembaca.
- Pengaruh Cerita terhadap Karakter
Ada beberapa elemen dalam tahap ini, yaitu seperti kelakuan, kesadaran, dan kemampuan karakter dan pengaruhnya terhadap jalannya cerita, begitu pula sebaliknya. Contohnya seperti *character development*.

Dalam perkomikan digital, sistem yang digunakan sedikit berbeda dari komik pada umumnya, seperti *Panel*, *Frame*, *Gutter*, *Bleed*, *Graphic Weight*, *Caption*, *Speech Bubble*, *Thought Bubble*, *Special Effects Sounds*, *Layout*, dan *Close-up* (Rose Hamlyn, 2017).

- *Panel*
Panel adalah kotak atau segmen yang berisi gambar-gambar dan teks.
- *Frame*
Frame adalah batasan yang ada di sekitar dan berisi panel.
- *Gutter*
Gutter adalah jarak diantara panel.
- *Bleed*
Bleed adalah dimana gambar di dalam panel keluar dari garis.
- *Graphic Weight*
Graphic Weight adalah berat atau intensitas garis/blok bayangan dari gambar. Semakin detail blok bayangan dalam visualnya, membuat gambar tersebut lebih menonjol.
- *Caption*
Caption adalah kotak atau bagian teks yang memberikan sebuah detail tentang latar belakang dan adegan. Berbeda dari balon dialog dan dialog pikiran, biasanya di taruh di bagian atas panel.
- *Speech Bubble*
Speech Bubble atau balon dialog berisi perkataan yang diucapkan setiap karakter dalam sebuah adegan. Biasanya berbentuk ‘balon’, namun bisa juga memakai bentuk lain yang sesuai dengan adegan.
- *Thought Bubble*

Mirip seperti *Speech Bubble*, *Thought Bubble* berisi dialog internal dari seorang karakter dan biasanya berbentuk awan atau yang lainnya.

- *Special Effects Sounds*

Special Effects Sounds adalah kata-kata yang memberikan kesan suara di setiap adegan, (Contohnya suara tembakan: *Bang!*, atau suara langkah kaki : *Tap tap*). Di dalam beberapa adegan khusus, ada kalanya seorang *author* meningkatkan ketebalan tulisan *special effects ini* untuk menambahkan kesan dramatis yang lebih besar, dan bisa juga pakai *font* khusus.

- *Layout*

Layout adalah konfigurasi semua elemen pada halaman, seperti bentuk bingkai, *panel*, balon dialog, dan lain-lain.

- *Close-up*

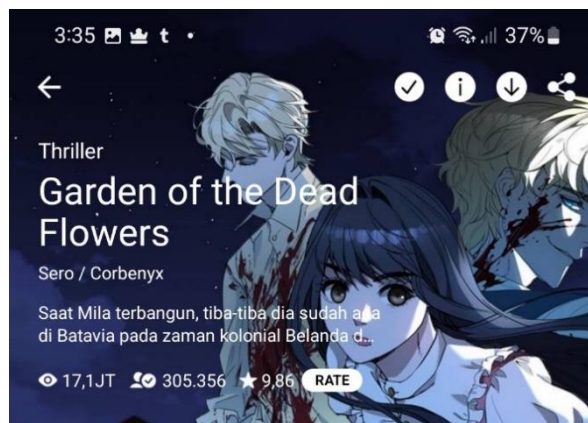
Close-up adalah adegan yang memperbesar gambar, seperti tampilan dekat wajah karakter, memberikan kesan dramatis. Teknik ini kadang-kadang digunakan untuk menyampaikan perasaan keintiman antara pembaca dan karakter, seperti ketika karakter sedang mengungkapkan jalan pikiran mereka atau sebuah penerangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Webtoon yang menjadi rujukan penelitian kali ini adalah berasal dari platform *Naver Webtoon*, *Garden of The Dead Flower* karya Sero dan Corbenyx serta *Bloody Gaze* karya Takamiwa dan Fatal Lemon. Kedua *Webtoon* ini memiliki genre yang sama yaitu *Horror/Thriller*, yang sesuai dengan *genre Horror* dan *Thriller*.

1. *Garden of The Dead Flower*

Webtoon Garden of The Dead Flower ini merupakan hasil karya lokal yang terbit di platform *Naver Webtoon* di tahun 2020. Tema dari *Webtoon* ini adalah *Thriller/Horror* dan awalnya terbit di bagian *webtoon challenge*. *Webtoon* ini adalah hasil karya *author* Sero dan Corbenyx, dua *author* asli Indonesia. *Genre* dari *Webtoon* ini adalah *Drama*, *Thriller*, dan *Horror*. Rilis di Indonesia serta *author* asli Indonesia, *Webtoon* ini telah dibaca oleh sekitar 17 juta pengguna aplikasi *Webtoon Indonesia*, dan 300 ribu pengikut. *Rating* dari *Webtoon* ini pun berada di 9,86/10. *Webtoon* ini mempunyai 2 season, Season 1 berjumlah 28 episode, dan season 2 berjumlah 28 episode, serta 2 episode penutup (*epilog*).



Gambar 1 Banner Webtoon 'Garden of The Dead Flower'

- *Sinopsis*

Webtoon ini bermula pada cerita tokoh utama, Camellia Hadinata atau "Mila", kembali ke tahun 1940, masa-masa penjajahan Indonesia. Mila bertemu dengan kakeknya, Willem De Jager/Wim, yang ternyata seorang pembunuh berantai. Selama terjebak di masa lalu, Mila berusaha mencari tahu alasan mengapa kakeknya menjadi

seorang pembunuh, namun menemukan bahwa sebenarnya kakeknya mempunyai saudara kembar, Vincent De Jager. Ternyata seorang pembunuh berantai yang Mila kira kakeknya, merupakan seorang saudara kembar kakeknya yang tak pernah Mila ketahui. Mila yang wajahnya persis seperti neneknya, Seruni, mulai menjalankan hidupnya layak gadis tahun 1941, sambil mencari cara agar bisa kembali ke waktu asalnya, yaitu masa depan.

- **Setting/Latar Belakang**

Setting utama dari *Webtoon* ini adalah Batavia pada zaman kolonial Belanda. Latar waktu 4 tahun sebelum kemerdekaan Indonesia, yaitu di tahun 1941. Konteks dari cerita ini adalah usaha Mila menguak misteri dibalik Kakek dan kembaran kakeknya, lalu mencoba menghentikan kegiatan keji Vincent. Karakter utama dari cerita ini adalah Mila, Wim dan Vincent. Adapun karakter sampingan lainnya seperti teman-teman Mila di masa-masa dia menetap di masa lalu.

- **Build Up/Progress Cerita**

Sepanjang Cerita, Mila menjalankan hidupnya sebagai Seruni, neneknya yang kebetulan memiliki wajah yang mirip dengan Mila. Mila bertemu dengan teman-teman seruni semasa sekolah, dan menjalankan kehidupannya layaknya gadis pribumi yang hidup pada zaman itu. Karena pribumi dianggap rendah oleh bangsa belanda, Mila melewati beberapa tantangan dalam usahanya mencari tahu kebenaran dibalik kakeknya. Di pertengahan jalan cerita, Mila menemukan kakeknya Wim, ternyata mempunyai saudara kembar yang tak pernah ia ketahui. Vincent-lah yang selama ini membunuh wanita-wanita yang telah menghilang, Vincent juga mengubur wanita-wanita tersebut di taman bunga-nya. Setelah mengetahui itu, Mila berusaha untuk membongkar rahasia Vincent.

- **Crisis/Krisis**

Krisis dimulai saat Mila terlalu ikut campur ke dalam masalah Vincent, yang berujung kematian teman Mila, Catharina, yang diracun oleh Vincent. Kejadian ini membuat Mila terpukul, namun di lain sisi Wim, yang awalnya tak mempercayai perkataan Mila, mulai curiga akan gerak gerik Vincent. Wim dan Mila melakukan investigasi Bersama, tentang apa yang terjadi pada Vincent semasa kecil. Ternyata terkuak bahwa Vincent kecil diperlakukan kejam oleh ayah mereka sendiri, Johannes De Jager, serta tak sengaja membunuh istrinya, Ibu Wim dan Vincent. Klimaks dari cerita ini adalah disaat Wim setuju membantu Mila, namun berujung insiden dimana Vincent sengaja menembak Wim. Karena kehilangan harapan, Mila nekad melawan Vincent karena Vincent mulai melukai teman Mila yang lain. Sebelum itu, Mila akhirnya sempat bertemu dengan Seruni yang asli, yaitu neneknya. Karena tak ingin diam saja, Seruni mengikuti Mila menuju rumah Vincent, disana, Mila terluka setelah berusaha melawan Vincent. Mila pasrah karena Wim, yang selama ini dia kira sebagai kakeknya yang asli, 'dibunuh' oleh Vincent. Saat Vincent sedang berusaha membunuh Seruni, Mila menusuk Vincent dari belakang, tak terima Vincent yang kelihatannya akan menjadi kakek Mila di masa depan. Mila menghilang dan meninggalkan seruni dengan Vincent yang sekarat. Namun tiba-tiba, Ayah Vincent, Johannes, datang dan menembak Vincent, sampai akhirnya Vincent meninggal di tempat.

Epilog dari *webtoon* ini adalah disaat setelah kejadian semua itu, Johannes membunuh dirinya sendiri. Seruni dan temannya menemukan bahwa Wim masih hidup. Wim dikirim ke Inggris untung menjalankan perawatan intensif. Setelah dijenguk oleh Seruni, Wim diberitahu semua kebenaran tentang Mila, cucu mereka yang datang dari masa depan. Bertahun-tahun setelah itu, Wim Kembali ke Indonesia dan melanjutkan hidupnya Bersama Seruni. Di masa Mila berasal, Wim yang telah menjadi kakek mencari cucunya yang tiba-tiba menghilang. Ternyata Mila yang menghilang ke masa lalu tiba-tiba muncul Kembali ke hadapannya. Setelah menceritakan tentang apa yang terjadi selama ini, Mila akhirnya dapat melanjutkan hidupnya Kembali.

- **Learning/Pembelajaran**

Pencipta *Webtoon* ini ingin menyampaikan pesan untuk jangan menilai atau menghakimi seseorang dari penampilan luar, tanpa mengetahui lebih dalam tentang mereka. Topik ‘kesehatan’ mental juga sangat ditekankan disini. Disarankan jika ada seseorang yang mengalami masalah mental, untuk tidak sungkan mencari bantuan tenaga profesional, karena meminta tolong untuk Kesehatan mental itu bukanlah kelemahan.

- **Pengaruh Cerita terhadap Karakter**

Setiap karakter mempunyai berbagai *Character development*. Mila yang bertekad untuk menguak rahasia Vincent, Wim yang awalnya bersikap dingin, namun lama-kelamaan luluh, dan teman-teman Mila yang dekat dengan dirinya.

2. *Bloody Gaze*



Gambar 2 Banner *Webtoon Bloody Gaze*

Webtoon Bloody Gaze adalah *webcomic* karya Takamiwa dan Fatal Lemon di platform *Webtoon* Indonesia. Terbit di tahun 2020, *webtoon* ini bertema Horror, Thriller, dan Supernatural. *Webtoon* ini juga cukup dikenal oleh para pembaca *Webtoon* Indonesia, dengan pembaca sekitar 18 juta, pengikut 365 ribu, dan rating yang mencapai 9,63/10.

- **Sinopsis**

Webtoon ini menceritakan tentang kisah seorang laki-laki bernama Rion. Rion selama ini berpikir hidupnya akan biasa saja, namun semenjak kedatangan siswi baru, Bell, semuanya berubah buruk. Bell mempunyai kemampuan aneh dimana dia bisa membuat orang yang menatap matanya menyerang diri mereka sendiri, kemampuan ini Bernama ‘*Bloody Gaze*’. Siswi ini berkata bahwa Rion telah menghancurkan hidupnya dan berniat untuk balas dendam. Namun Rion sendiri tak ingat tentang Bell dan masa lalunya. Seiring cerita berjalan, Rion menemukan bahwa ingatan dia dihapus akibat penderitaan-penderitaan yang dialami di masa lalu, yang berujung mengusik kejiwaan dirinya. Cerita ini mengulik tentang perjalanan karakter-karakter melalui masa-masa traumatic dengan dibumbui genre *horror*, *thriller*, serta supernatural.

- **Setting/Latar Belakang**

Setting dari cerita ini merupakan dunia fiksi. Nama-nama karakter dari *webtoon* ini pun diambil dari nama-nama orang asing.

- **Build Up/Progress Cerita**

Cerita *Bloody Gaze* dari awal memang terkesan ‘mengerikan’. Namun ceritanya mulai intens pada saat Rion dan orang-orang yang ia sayangi disakiti oleh Bell. Disini Rion sadar dia harus mengingat masa lalunya, ternyata masa lalunya itu sendiri adalah sebuah kenangan traumatic yang sempat merusak diri Rion. Bell ternyata saudara beda Ibu dari Rion. Ibu Rion dibunuh oleh kemampuan mata Bell dan dibuat seolah-olah ia membunuh dirinya sendiri. Saat Rion tahu akan hal ini, dia bertekad untuk balas dendam kepada Bell dan Ayahnya. Alasan ayah Rion melakukan ini adalah karena dia tahu bahwa Rion mempunyai imun atas kekuatan ‘*Bloody Gaze*’ milik Bell, dan juga dia

sendiri ingin Rion tinggal bersama dirinya karena ayahnya sendiri tak suka dengan ibu Rion.

- **Crisis/Krisis**

Bloody Gaze saat ini termasuk *webtoon* yang masih berjalan. Pacar Rion, Nancy, ternyata seorang mata-mata yang dikirim untuk mengawasi Rion oleh kaum yang bernama *Moirey*, suku yang dibuat oleh Armon, pemilik *Bloody Gaze* Asli. Krisis besar yang dimunculkan dalam cerita ini adalah masa lalu Rion dimana semua kenangan-kenangan traumatik yang dia lupakan mulai terkuak. Rion yang baru saja kehilangan ibunya, mendatangi kediaman ayahnya dengan membunuh ayahnya sendiri beserta Belle, saudara se-bapaknya.

- **Learning/Pembelajaran**



Dari cerita ini, di perlihatkan bahwa bila lingkungan di sekitar dapat mempengaruhi kondisi psikis dari seseorang. Kondisi sekitar Rion sebelum bertemu dengan Nancy sebagian besar negatif. Hal-hal ini berpengaruh dengan kondisi psikisnya yang berakibatkan dirinya membunuh ayahnya sendiri dan hampir membunuh adiknya, Belle. Setelah ingatan Rion di hapus dan bertemu dengan Nancy yang sangat *supportive*, Rion dapat berubah menjadi pribadi yang lebih tenang. Penderita-penderita gangguan jiwa tidak bisa kita abaikan saja, karena mereka juga membutuhkan dukungan dari orang lain.

- **Pengaruh Cerita terhadap Karakter**


Pada awalnya, Rion tidak mengingat masa lalu kelamnya, pamannya menghapus memori-memori itu agar Rion tak lagi mengalami trauma. Semenjak itu sifat Rion berubah menjadi lebih tenang, ditambah dengan kedatangan Nancy yang mendukungnya. Namun saat Bell kembali, kondisi psikis Rion kembali tidak kembali. Semua hal itu memuncak disaat Rion kembali mengingat masa lalunya.

Analisa Tema Cerita Psychological Horror dengan menggunakan teori Elemen-elemen Komik

Tabel 1. Analisa Tema Cerita Psychological Horror menggunakan teori Elemen-elemen Komik

Elemen- Elemen Komik	<i>Garden of The Dead Flower</i>	<i>Bloody Gaze</i>
Panel/Frame	 <p>Gambar 3 Panel/Frame GoTDF</p> <p>Frame-frame dari Webtoon ini dibuat dengan rapi. Dan untuk sistem pembacaannya dari atas ke bawah. Panel yang digunakan <i>webtoon</i> ini tak</p>	

	<p>hanya dalam bentuk kotak, di gambar diatas, panel digambar dalam bentuk pandangan Mila, yaitu sebuah bentuk kelopak mata.</p>	<p>Gambar 4 <i>Panel/Frame Bloody Gaze</i></p> <p>2 Panel diatas menunjukkan sebuah situasi traumatik yang dialami oleh Rion, dan ayahnya yang mendorong Rion ke dalam keadaan tersebut, tiap panel digunakan untuk menunjukkan reaksi masing-masing karakter.</p>
<p>Gutter</p>	<div data-bbox="560 595 780 1258" data-label="Image"> </div> <p>Gambar 5 <i>Gutter GoTDF</i></p> <p>3 panel diatas menunjukkan adanya gutter diantara panel. <i>Gutter</i> ini kerap digunakan untuk memberi jarak antara panel agar balon dialog dapat ditempatkan di posisi yang tepat.</p>	<div data-bbox="970 595 1310 1234" data-label="Image"> </div> <p>Gambar 6 <i>Gutter Bloody Gaze</i></p> <p>Gutter yang digunakan dalam adegan ini berguna untuk menaruh monolog Rion, dan setiap panelnya memiliki monolog sendiri.</p>
<p>Bleed</p>	<div data-bbox="504 1632 836 2009" data-label="Image"> </div>	<div data-bbox="986 1632 1294 2009" data-label="Image"> </div>

	<p style="text-align: center;"><i>Gambar 7 Bleed GoTDF</i></p> <p><i>Bleed</i> yang ada di <i>Webtoon</i> ini dipakai saat karakter lebih penting daripada latar belakangnya. Terlihat karakter mila yang sedang melakukan monolog, namun dalam adegan yang dramatis.</p>	<p style="text-align: center;"><i>Gambar 8 Bleed Bloody Gaze</i></p> <p><i>Bleed</i> dalam panel adegan ini memperlihatkan karakter Rion dalam sebuah adegan. Adegannya terlihat cukup dramatis dimana Rion sedang bertemu dengan orang yang tak terduga.</p>
<p style="text-align: center;">Graphic Weight</p>	<div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;"><i>Gambar 9 Graphic Weight GoTDF</i></p> <p><i>Graphic Weight</i> dari <i>Webtoon</i> ini adalah dalam bentuk <i>cell shading</i>. <i>Cell shading</i> adalah teknik pewarnaan yang kerap dipakai dengan tujuan menghasilkan sebuah gambar yang simpel dan <i>flat</i>. Dan terlihat secara menyeluruh <i>Garden of the Dead Flower</i> menggunakan tone warna biru gelap.</p>	<div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;"><i>Gambar 10 Graphic Weight Bloody Gaze</i></p> <p><i>Graphic Weight Webtoon Bloody Gaze</i> menggunakan bentuk <i>cell shading</i>, dan menggunakan tone coklat gelap.</p>
<p style="text-align: center;">Caption</p>	<div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;"><i>Gambar 11 Caption GoTDF</i></p>	<div style="text-align: center;">  </div>

	<p>Balon <i>Caption</i> yang dipakai adalah bentuk standar, yaitu kotak bergaris hitam, yang isinya berwarna putih. Tulisan berwarna hitam.</p>	<p>Gambar 12 <i>Caption Bloody Gaze</i></p> <p>Balon <i>Caption</i> menjelaskan narasi kondisi Rion saat itu, agar pembaca tahu bagaimana cerita sedang berjalan.</p>
<p>Speech Bubble</p>	 <p>Gambar 13 <i>Speech Bubble GoTDF</i></p> <p>Balon dialog yang dipakai adalah bentuk standar, 259 api ada beberapa adegan yang memakai balon dialog hitam. Balok dialog hitam kerap dipakai oleh Vincent di adegan-adegan yang terlihat mengerikan atau menegangkan.</p>	 <p>Gambar 14 <i>Speech Bubble Bloody Gaze</i></p> <p>Balon dialog pada adegan disini memperlihatkan balon dialog yang hampir mirip dengan <i>Garden of the Dead Flower</i>, dimana ayah dari tokoh utama menjadi sumber trauma.</p>
<p>Thought Bubble</p>	 <p>Gambar 15 <i>Thought Bubble GoTDF</i></p>	 <p>Gambar 16 <i>Thought Bubble Bloody Gaze</i></p>

	<p><i>Thought bubble</i> yang dipakai <i>Webtoon</i> ini berwarna putih. Namun terlihat disini menggunakan format yang simpel.</p>	<p>Disini menjelaskan mengenai monolog Rion yang baru mengingat masa lalunya yang sangat gelap. <i>Thought Bubble</i> yang dipakai lebih rumit.</p>
<p>Special Effects Sounds</p>	<div data-bbox="580 506 762 954" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="485 987 855 1043">Gambar 17 <i>Special Effects Sounds GoTDF</i></p> <p data-bbox="443 1081 895 1249">Di <i>webtoon</i> ini, <i>Special effect sound</i> menggunakan berbagai macam <i>font</i> yang ada. <i>Font</i> yang dipakai disesuaikan dengan adegan yang tengah terjadi.</p>	<div data-bbox="1024 495 1262 927" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="956 960 1326 1016">Gambar 18 <i>Special Effects Sounds Bloody Gaze</i></p> <p data-bbox="919 1055 1366 1352">Adegan ini memperlihatkan adegan yang dinamis dimana Rion sedang melempar sebuah <i>handphone</i>. Masing-masing <i>Special Effect</i> efek suara yang berbeda, seperti 'WUUSH' yang memberi kesan barang yang terbang dan 'KRAK' disaat <i>handphone</i> itu terhempas di lantai.</p>
<p>Layout</p>	<div data-bbox="512 1424 826 1935" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="523 1973 815 2002">Gambar 19 <i>Layout GoTDF</i></p>	<div data-bbox="1011 1424 1273 1935" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="967 1973 1315 2002">Gambar 20 <i>Layout Bloody Gaze</i></p>

	<p><i>Layout</i> dari komik <i>webtoon</i> bisa di bilang lebih simpel dari komik cetak, karena format bacanya dari atas ke bawah. Panel-panel yang disusun pun bisa dibuat se-kreatif mungkin. jarak-jaraknya tak terlalu jauh, agar memberikan kesan ‘luas’, karena jika panel terlalu dekat, hanya akan memberikan kesan ‘sempit’. Alur dari <i>Layout</i>-pun terlihat jelas, karena arah baca dari atas dan kebawah, pembacaan <i>webtoon</i> ini cukup jelas.</p>	<p><i>Layout</i> dari komik <i>webtoon</i> bisa di bilang lebih simpel dari komik cetak, karena format bacanya dari atas ke bawah. Panel-panel yang disusun pun bisa dibuat se-kreatif mungkin. jarak-jaraknya tak terlalu jauh, agar memberikan kesan ‘luas’, karena jika panel terlalu dekat, hanya akan memberikan kesan ‘sempit’. Alur dari <i>Layout</i>-pun terlihat jelas, karena arah baca dari atas dan kebawah, pembacaan <i>webtoon</i> ini cukup jelas.</p>
<p>Close-up</p>	<div data-bbox="518 768 823 1267" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="512 1301 831 1330">Gambar 21 <i>Close-up GoTDF</i></p> <p data-bbox="448 1368 895 1599">Adegan <i>Close-up</i> dipakai apabila biasanya terdapat karakter sedang menyadari sesuatu hal yang tidak disangkai oleh karakter. Ini juga memperlihatkan ekspresi ‘ketakutan’ dari Vin, yang mendapatkan tindakan kekerasan dari ayahnya sendiri.</p>	<div data-bbox="1002 768 1281 1261" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="959 1301 1326 1330">Gambar 22 <i>Close-up Bloody Gaze</i></p> <p data-bbox="919 1368 1366 1563">Adegan <i>Close-up Rion</i> diatas menggambarkan adegan dengan hal-hal yang tak kita pikirkan. <i>Zoom in</i> ke arah matanya mengartikan bahwa dirinya sedang membuat pernyataan yang membuat pembaca tercengang.</p>

SIMPULAN

Dari analisa diatas, disimpulkan bahwa *Webtoon Garden of The Dead Flower* dan *Bloody Gaze* memang sudah dipersiapkan dengan matang dan mempresentasikan sebuah komik bertemakan *Psychological Horror* dan berfokus kepada kondisi mental karakternya. Dari struktur elemen komik dalam menciptakan suatu cerita menjadi efektif, seperti sebuah *Setting, Build Up, Crisis, Learning*, dan bagaimana cara cerita tersebut mempengaruhi perilaku karakter yang mengalami situasi psikologis yang sangat traumatis. *Webtoon* pertama, *Garden of The Dead Flower* menunjukkan seorang lelaki yang dari kecil di siksa oleh ayahnya sendiri dan kehilangan ibunya lalu menjadi psikopat yang memburu wanita-wanita. Penulisan dan adegan-adegan dalam komik ini memperlihatkan sebuah kesan ‘kengerian’ yang dari seorang *pembunuh berantai*,

dengan sebuah masa lalu kelam. Begitu pula dengan *Bloody Gaze*, walau pendekatannya agak berbeda, namun alur penceritaannya kurang lebih mirip, dimana salah satu karakter utama mempunyai masa lalu yang kelam.

Untuk kedepannya, para *author* Indonesia dapat menggunakan elemen-elemen cerita dan komik yang berfokus kepada suatu karakter untuk menceritakan tema *psychological horror* karena pendekatan ini dirasa cukup tepat dalam penceritaan sebuah konsep komik yang dapat dinikmati pembaca, dan menyampaikan pesan-pesan tertentu agar penyandang gangguan mental dapat mendapat perhatian lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggie, P., & Alvanov, Z. M. (2015). *Perancangan Webcomic Interaktif*.
- Lestari, A. F. (2020). *LINE WEBTOON SEBAGAI INDUSTRI KOMIK DIGITAL*. <http://jurnal.utu.ac.id/jsourc>
- Mawla Fatha, B., & Mansoor, A. Z. (2020). Analisis Identitas Komik Horor Indonesia pada Platform Webtoon Periode 2016 - 2020. *DESKOMVIS: Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual, Seni Rupa Dan Media*, 1(3), 184–200. <https://doi.org/10.38010/dkv.v1i3.27>
- Morgan, S., & Dennehy, R. F. (1997). The power of organizational storytelling: a management development perspective. *Journal of Management Development*, 16(7), 494–501. <https://doi.org/10.1108/02621719710169585>
- Rose Hamlyn, C. (2017). *Getting To Know Graphic Novels*.
- Rusdiarti, S. R. (2015). *Film Horor Indonesia: Dinamika Genre*.