VISUAL HERITAGE
JURNAL KREASI SENI DAN BUDAYA

Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya
e-ISSN:2623-0305
Vol. 07 No. 01, September 2024
Page 185-193

KAJIAN VISUAL STORYTELLING WEBTOON HORROR KEMALA DILIHAT DARI ASPEK SEKUENS

Raudya Tuzzahra Zulfikarini[1)], Alvanov Zpalanzani Mansoor [2)]

Institut Teknologi Bandung

raudya.zulfikarini@gmail.com[1),] alva@itb.ac.id[2)]

Abstrak

Webtoon telah menjadi media populer untuk mendongeng, terutama karena aksesibilitasnya melalui platform online. Salah satu yang digemari masyarakat Indonesia adalah webtoon bergenre horror. Terdapat kecenderungan tersendiri bagi pembaca webtoon Indonesia untuk mengonsumsi konten horror (Fatha dan Mansoor, 2020). Webtoon Kemala merupakan salah satu webtoon horror Indonesia yang memiliki banyak penggemar, dengan 1,6 juta pembaca pada tahun 2022. Kajian ini bertujuan untuk mengetahui alur cerita webtoon Kemala melalui aspek sekuens. Metode yang digunakan adalah metode *visual storytelling* Mansoor. Metode ini akan menguraikan webtoon Kemala dari aspek teraga, aspek tak teraga, dan aspek sekuens. Aspek sekuens akan didukung dengan menggunakan teori *Visual Narrative Grammar* Cohn. Hasil analisis menunjukkan bahwa selain visual, penggunaan aspek teraga lain seperti *gutter* dapat membawakan impresi yang berbeda kepada pembaca. Ditemukan juga dalam membawakan sebuah narasi visual tidak selalu harus mengikuti struktur dasar yang ada, penggunaan kerangka kategori naratif Cohn memberikan kebebasan bagi para penulis untuk menyesuaikan kebutuhan narasi yang ingin disampaikan agar cerita dapat dipahami pembaca.

Kata Kunci: Komik, Horror, Webtoon, Narasi visual.

Abstract

Webtoons have become a popular medium for storytelling, mainly due to their accessibility through online platforms. One of the favorites among Indonesian reader is the horror genre webtoon. There is a distinct tendency for Indonesian webtoon readers to consume horror content (Fatha and Mansoor, 2020). Kemala webtoon is one of the Indonesian horror webtoons that has many fans, with 1.6 million readers in 2022. This study aims to determine the storyline of the Kemala webtoon through the aspect of the sequence. The method used is the Mansoor visual storytelling method. This method will describe the Kemala webtoon from the tangible, intangible, and sequence aspects. Sequence aspect will be supported using Cohn's Visual Narrative Grammar theory. The results of the analysis show that apart from visuals, the use of other physical aspects such as gutter can bring a different impression to the reader. It was also found that conveying a visual narrative does not always have to follow the existing basic structure, the use of Cohn's narrative category framework gives writers the freedom to adjust the needs of the narrative they want to convey so that the story can be understood by readers.

Keywords: *Comic, Horror, Webtoon, Visual Narrative.*

PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, webtoon telah menjadi fenomena global, memikat penonton dengan perpaduan unik antara penceritaan visual dan interaktivitas. Terdapat total 35 juta pengguna LINE Webtoon di seluruh dunia dan 6 juta pengguna berasal dari Indonesia, sementara pengguna LINE Webtoon didominasi oleh kalangan muda dengan presentase 75% pengguna berusia sekitar 20 tahun (Lestari dan Irwansyah, 2020). Webtoon telah menyediakan

platform bagi seniman dan penulis independen untuk memamerkan karya mereka kepada audiens di seluruh dunia, memungkinkan keragaman konten dan perspektif yang lebih besar. Webtoon horor, khususnya, telah mendapatkan banyak pengikut, dengan kemampuannya menciptakan ketegangan, ketakutan, dan intrik melalui penggunaan citra visual dan teknik bercerita.

Komik horror telah lama menjadi salah satu genre populer di kalangan masyarakat Indonesia. Sejak dahulu kala, masyarakat Indonesia memiliki kepercayaan mistis yang kuat terhadap makhluk-makhluk gaib dan fenomena supranatural. Hal ini menjadi salah satu faktor utama mengapa komik horror sering diangkat dan diminati oleh masyarakat Indonesia. Selain itu, memang masih terdapat kecenderungan untuk mengonsumsi konten bergenre horror diantara pembaca Webtoon Indonesia (Fatha dan Mansoor, 2020).

Banyak webtoon horor memasukkan unsur-unsur cerita rakyat, legenda, dan mitos untuk menggambarkan nilai kepercayaan lokal. Seperti cerita mengenai kutukan, pesugihan, konsep neraka, dan sosok hantu lokal seperti pocong, kuntilanak, tuyul, dan genderuwo. Komik horror dengan latar belakang budaya lokal ini memberikan nilai tambah bagi pembaca, karena mereka dapat merasakan kedekatan dengan cerita dan karakter yang dihadirkan. Selain itu, komik horror juga dapat menjadi sarana untuk mengajarkan nilai-nilai budaya kepada generasi muda. Dalam beberapa cerita, terdapat pesan moral yang disampaikan melalui adegan-adegan horor yang menegangkan yang disajikan melalui visual yang menyeramkan serta melalui aspek narasi dalam membangun impresi pembaca.

Objek kajian yang dipilih adalah sebuah karya Webtoon horror Indonesia ciptaan Sweta Kartika. Kemala dirilis pada tahun 2020. Kemala memiliki 48 episode dan terdiri dari 2 *season* yang berakhir pada tahun 2022 silam dengan total 1,6 juta pembaca. Karya ini dipilih karena Webtoon kemala direncanakan akan diangkat menjadi film animasi horror pertama Indonesia oleh Batavia Pictures (Yuristiawan, 2021). Kemala sebagai webtoon horror tidak hanya mengangkat tema mistis dengan latar lokal, tetapi juga terdapat banyak eksplorasi aspek gelap dari sifat manusia dan mengangkat budaya mistis yang didukung oleh visual yang menyeramkan dan disajikan dalam struktur narasi yang membuatnya semakin menarik.

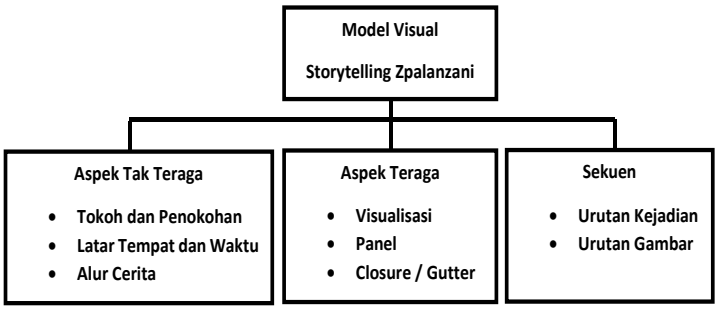
Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menelaah bagaimana alur cerita Webtoon Kemala dapat membangun atmosfer horror melalui aspek sekuens dan narasi visual. Penelitian ini berfokus pada plot dan visual yang disajikan, dan diharapkan dapat memberikan gambaran lebih detail terkait struktur penceritaan horror yang menarik berdasarkan teori visual narasi dan menambah referensi bagi para penikmat komik horror Indonesia.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam kajian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Memberikan informasi menggunakan data analisis berupa potret gambar dari salah satu episode webtoon Kemala yang kemudian dijabarkan secara deskriptif. Model yang digunakan untuk menganalisis webtoon adalah model penceritaan visual Alvanov Zpalanzani Mansoor (2012) dengan penyesuaian terhadap struktur webtoon.

Model Visual Storytelling Mansoor

Model ini merupakan hasil adaptasi modifikasi struktur penceritaan visual dengan struktur narasi, yaitu aspek teraga, aspek tak teraga, dan sekuens. Aspek teraga merupakan aspek yang terlihat, seperti visual, panel, dan *closure*. Untuk menyesuaikan tampilan webtoon, *closure* akan dibahas sebagai *gutter.* Aspek tak teraga antara lain: tokoh, penokohan, latar, dan alur cerita. Sementara sekuens menjadi pengikat antara kedua aspek tersebut, menampilkan urutan gambar dan peristiwa yang membentuk sebuah cerita. Aspek sekuens kemudian diperkuat dengan penggunaan teori *Visual Narrative Grammar* Cohn.



Gambar 1 Model struktur penceritaan visual

Teori *Visual Narrative Grammar* Cohn

Teori *Visual Narrative Grammar* (VNG) digagas oleh Neil Cohn pada tahun 2013. Teori ini memberikan kerangka kerja untuk memahami bagaimana narasi visual bekerja dan bagaimana mereka menciptakan makna bagi penonton. Teori VNG ini dapat diterapkan pada media statis seperti komik, dan digunakan untuk mengeksplorasi struktur naratif film pada media dinamis. Kategori naratif dasar VNG meliputi:

- *Establisher:* Mengatur awal interaksi dalam *scene*
- *Initial:* Meningkatkan antisipasi dan ketegangan alur cerita
- *Peak:* Klimaks, puncak ketegangan naratif dan titik tertinggi dan merepresentasikan keseluruhan peristiwa
- *Release:* Melepaskan ketegangan interaksi

Kategori-kategori ini jika digabungkan akan membentuk struktur naratif yang koheren. Alur yang paling umum digunakan dalam menempatkan kategori-kategori tersebut adalah skema naratif kanonis (E-I-P-R) Tetapi, kategori ini tidak bersifat preskriptif dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan narasi. Tiap kategori juga dapat mengembangkan fasenya sendiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Webtoon Kemala terdiri atas narasi yang disampaikan dalam bentuk visual dan disusun sedemikian rupa untuk menyampaikan pesan kepada pembacanya. Berikut adalah analisis Webtoon Kemala dilihat dari aspek tak teraga dan teraga menurut metode *visual storytelling* Mansoor.

Tabel 1. Visualisasi Karakter Webtoon Kemala

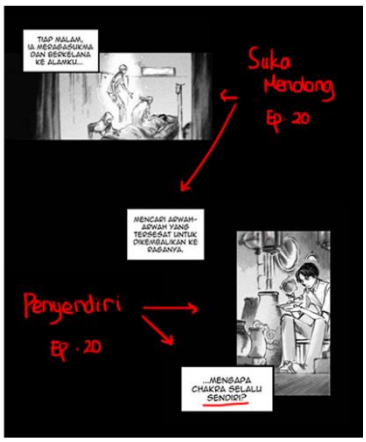
Tokoh	Visualisasi	Ciri-ciri
Kemala		Hantu berwujud remaja perempuan berambut hitam pendek dengan bando, mengenakan seragam sekolah dengan kardigan.
Chakra		Remaja lelaki berwajah serius. Memiliki rambut berwarna gelap di wujud manusia, dan rambut berwarna terang saat meragasukma, terlihat bersinar.
Sulastri		Dukun bertubuh besar mengenakan gaun kuno panjang. Sejatinya merupakan seorang pria berjanggut dengan rambut pendek.

Tokoh & Penokohan

Kemala merupakan tokoh utama dalam webtoon "Kemala". Dalam serinya, ia digambarkan sebagai hantu gadis muda yang suka menolong, menjunjung keadilan, simpatik, serta pantang menyerah. Sikapnya yang suka menolong dapat dilihat dari caranya menolong orang atau hantu untuk mendapatkan keadilan dan ketenangan. Kemala juga sering memperlihatkan emosi yang kuat. Hal ini sering digambarkan melalui ekspresi Kemala, seperti sedih atau marah, ketika mendengar kisah dibalik kehidupan para hantu di berbagai episode. Sifat penasarannya dapat dilihat melalui dirinya yang selalu bertanya kepada Dieter tentang suatu hal yang tidak ia ketahui. Dan pada episode yang akan dianalisis, diperlihatkan perjuangan pantang menyerah Kemala melawan Sulastri.

Gambar 2 Analisis Visualisasi Penokohan Kemala
(sumber: Kartika, 2020)

Chakra merupakan seorang indigo yang memiliki banyak pusaka ghaib dan mampu meragasukma. Digambarkan memiliki sifat yang mirip dengan Kemala, yaitu suka menolong, serius, dan suka menyendiri. Di sepanjang seri, Chakra digambarkan senang meragasukma untuk menolong jiwa manusia yang tersesat. Pada episode 19, Chakra terlihat selalu menyendiri, dan tidak pernah terlihat bersama dengan karakter lain selain Kemala. Chakra yang merupakan generasi emas indigo, memiliki kekuatan ghaib yang kuat. Dalam episode 21 kali inipun, ia berhasil untuk lolos dari kejaran dukun.



Gambar 3 Analisis Visualisasi Penokohan Chakra
(sumber: Kartika, 2021)

Latar Tempat & Waktu

Episode 21 yang berjudul "Raga Tak Bertuan" memiliki latar waktu yang tempat yang berbeda. Di episode sebelumnya, Kemala dan Chakra sedang melakukan perjalanan ke masa lalu, namun kemudian mereka berpisah ketika Kemala berpisah dengan Chakra dan memasuki dimensi lain. Latar tempat Kemala memijakkan kaki adalah kediaman Sulastri. Dapat dilihat dari kepala-kepala manusia yang dikoleksinya dalam lemari. Latar tempat dan waktu yang ditempati kemala ditandai dengan warna monokrom biru pucat.

Latar kedua adalah tempat sukma Chakra berada. Masih memiliki latar yang sama dengan episode sebelumnya, yakni di sebuah rumah dengan latar waktu di masa lalu dan ditandai dengan panel bernuansa merah. Sementara tubuh fisik Chakra tengah tertidur di kamarnya, dengan latar waktu masa kini. Ditandai dengan warna panel hitam putih.

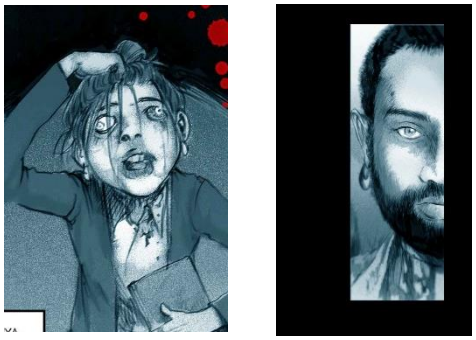
Alur Cerita

Episode dibuka oleh keadaan Kemala yang terpenggal oleh Sulastri. Kemala berusaha untuk bergerak dengan mencoba memakai kepala-kepala koleksi Sulastri untuk mendapatkan energi darinya. Sementara itu, Chandra tengah kewalahan melawan tiga dukun betina, tetapi, ia berhasil memanggil bala bantuan. Ketika energinya terkumpul. Kemala menyerang Sulastri dan merebut kembali kepalanya. Namun Sulatri belum kalah dan mengambil kepalanya yang asli. Terungkap sebuah fakta bahwa Sulastri merupakan seorang laki-laki. Ia adalah dukun cangik.

Unsur Teraga

Unsur teraga yang diambil dari model Alvanov Zpalanzani Mansoor terdiri atas visualisasi, panel, *closure*, dan *gutter*. *Closure* dan *gutter* merupakan unsur yang saling terikat, karena *closure* terjadi di dalam *gutter* (McCloud, 1993). McCloud mendefinisikan *closure* sebagai sebuah fenomena mengamati potongan bagian cerita, namun memahaminya secara keseluruhan, sedangkan *gutter* merupakan jarak antar panel yang memberikan kesan kontinuitas dari sebuah cerita. Namun, karena jarak antar panel relatif jauh pada struktur webtoon, selanjutnya saya akan menggunakan istilah *gutter* dalam membahas istilah ruang antar panel.

Webtoon Kemala memiliki *art style* semi realistis dengan garis yang agak berantakan. Karakter dalam Kemala juga digambar dengan berbagai fitur wajah dan bentuk tubuh yang berbeda dan *body horror* digambar dengan cukup detail. Ekspresi karakter juga cenderung muram, jarang sekali terlihat sedang tersenyum. Warna yang digunakan juga selalu monokrom, menambah kesan suram serta menjadi ciri khasnya tersendiri.



Gambar 4 *Art style* Webtoon Kemala
(sumber: Kartika, 2021)

Pada episode 21, latar tempat dan waktu dibagi menjadi dua, untuk dua karakter yang berbeda. Latar kediaman dukun tempat Kemala berada, dan latar masa lalu tempat Chandra terjebak. Pada latar kediaman dukun, tidak diperlihatkan latar waktu dan tempat dengan jelas. Latar tempat digambarkan sebagai ruangan besar dengan lemari koleksi yang berjejer seperti

labirin. Terdapat dua jenis latar belakang atau background menurut fungsinya, yakni *background* sebagai penanda lokasi dan *background* sebagai pengaturan spasial (Mansoor, Ahmad dkk, 2022). Mengacu pada gagasan ini, latar tempat Kemala berada dapat dikategorikan menjadi *background* sebagai penanda lokasi, meskipun tidak terdapat informasi waktu. Namun hal ini bisa dipahami karena dalam cerita, Kemala sedang berada dalam dimensi ghaib yang tidak diketahui. Sementara itu, latar tempat Chakra berada tidak menggambarkan lokasi maupun waktu sama sekali. *Background* digambar seadanya dan tidak terdapat penggambaran properti maupun setting ruang yang jelas. Karena itu, latar ini dapat dikategorikan dalam *background* sebagai pengaturan spasial, dimana *background* hanya berfungsi sebagai pendukung *mood* peristiwa yang sedang terjadi. Transisi antara kedua latar ini ditandai dengan warna panel, dengan latar Kemala berwarna biru, dan Chakra berwarna merah.

Gambar 4 Dua Latar yang Berbeda
(sumber: Kartika, 2021)

Dalam menyampaikan narasi, webtoon Kemala menggunakan *first person point of view*. Hal ini dapat dilihat dari kotak monolog berwarna putih pada gutter hitam. Penggunaan *gutter* hitam pada webtoon Kemala membangun tanggapan tertentu tehadap pembaca. Warna hitam sering kali dikaitkan dengan sesuatu yang misterius, dan digunakan untuk merepresentasikan sesuatu yang tidak diketahui atau *unknown* (Byren, 2006). Sehingga ketika membaca kotak monolog dengan *gutter* hitam, akan menimbulkan perasaan takut dan mencekam pada pembacanya. Selain itu, *gutter* yang berwarna hitam membantu pembaca untuk lebih fokus ke panel dengan warna yang lebih terang.

Ukuran panel yang kecil dengan *gutter* yang cukup lebar dapat membangun tensi dan memberikan kesan waktu yang lambat, berpotensi membuat pembaca merasa awas akan hal yang terjadi selanjutnya. Hal ini menjadi menguntungkan untuk struktur webtoon, karena pembaca mau tidak mau harus melihat panel selanjutnya. Hal ini berbeda dengan komik cetak dimana pembaca dapat melewati halaman begitu saja (Fatha dan Mansoor, 2021). Kesan lambat atau *slow motion* juga bisa didapatkan dari transisi *panel-to-panel* (McCloud, 1993).

Gambar 6 Jarak dan Transisi *panel-to-panel* yang Menimbulkan Efek *Slow Motion* dan Jarak *Gutter* yang Menimbulkan Perasaan Takut
(sumber: Kartika, 2021)

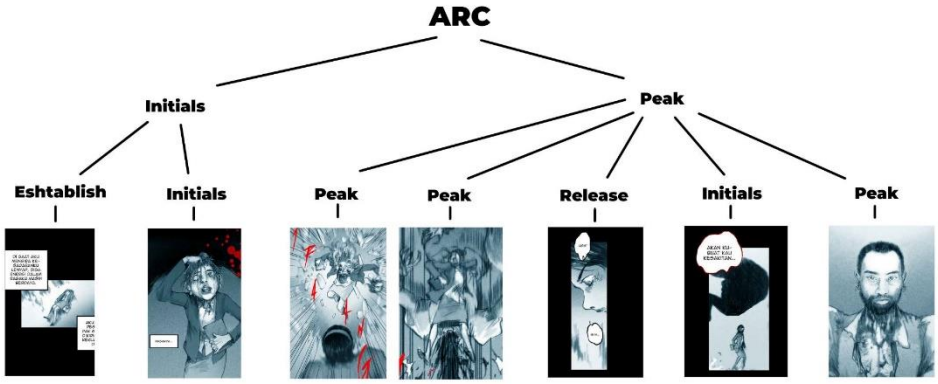
Sekuens

Urutan kejadian pada episode 21 yang berjudul "Raga Tak Bertuan" akan dianalisis menggunakan teori *Visual Narrative Grammar* milik Neil Cohn pada kategori naratif dasar yang kemudian dibuat dalam skema naratif kanonis untuk memecah suatu fase peristiwa.

Cerita dimulai dari tumbangnya tubuh Kemala setelah kepalanya diambil oleh Sulastri. Ia tidak mampu bergerak untuk beberapa saat sampai akhirnya ia mendapat energi dari Dieter dan harus mengejar Sulastri. Bagian ini termasuk ke dalam kategori *establish.*

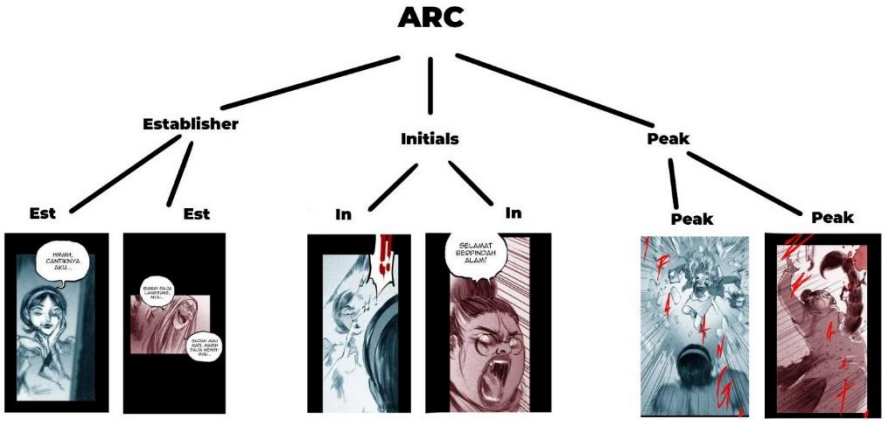
Pada kategori *initials,* Kemala berjalan melintasi ruangan penuh kepala dan memutuskan untuk menggunakan kepala itu sebagai sumber energi. Di bagian ini tensi mulai meningkat. Kemala diperlihatkan residu memori dari tiap kepala yang dipakainya, memperlihatkan kekejaman Sulastri dalam membunuh pengikutnya. Kemala pun semakin dekat dengan Sulastri.

Kategori *peak* adalah ketika Kemala berhasil menyerang Sulastri yang tengah mengenakan kepala miliknya. *Release* adalah ketika Kemala berhasil mendapatkan kembali kepalanya. Namun di akhir cerita terdapat sebuah *twist* yang menjadikan panel setelah release menjadi *initials,* kemudian panel yang berisi *twist* sebagai *peak.* Struktur narasi dapat dilihat pada gambar 7 dengan skema kanonis (I-P) yang setelah dikaji memiliki skema narasi berulang, yakni (E-I-P-P-R-I-P).



Gambar 7 Struktur Naratif 1
(sumber: Kartika, 2021)

Dari gambar 8, dapat dilihat skema kanonis yang digunakan adalah E-I-P. Namun, masing-masing kategori memiliki dua fase yang berulang, memperlihatkan dua karakter di tempat berbeda dengan struktur narasi yang sama. Repetisi ini menimbulkan suatu tegangan ganda. Membagi adegan menjadi beberapa bagian, memungkinkan ritme naratif terbangun, hingga mencapai puncaknya.



Gambar 8 Struktur Naratif 2
(sumber: Kartika, 2021)

SIMPULAN [Times New Roman 11pt, Bold]

Struktur *visual storytelling* episode "Raga Tak Bertuan" terdiri aras aspek teraga, aspek tidak teraga, dan aspek sekuens yang didukung dengan teori *Visual Narrative Grammar* Cohn. Aspek tak teraga berhasil memberikan gambaran karakter dalam webtoon Kemala yang diwujudkan dalam aspek teraga. Aspek teraga seperti visual dan dialog dengan gaya monolog *first point of view* membawa pembaca lebih dekat dengan karakter Kemala. Didukung dengan penggunaan *gutter* serba hitam yang dapat membangun kesan ngeri dan mencekam dari pembaca.

Kemala episode 21 memiliki struktur narasi yang tidak linear. Dengan struktur narasi pada gambar 7 berpola (E-I-P-P-R-I-P), dan (E-E-I-I-P-P) pada gambar 8. Hal ini menjadikannya menarik karena tidak bergantung pada struktur kategori narasi dasar, dan narasi yang disampaikan melalui visual berhasil tersampaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Byrne, A. (2006). Color and the Mind-Body Problem. Dialectica, 60(3), 223–244. https://doi.org/10.1111/j.1746-8361.2006.01061.x

Chindany, A. L., & Mansoor, A. Z. (2020). Struktur Visual Storytelling Animasi Edukasi Pelecehan Seksual â€œKu Jaga Dirikuâ€• . Wimba: Jurnal Komunikasi Visual, 11(1). https://doi.org/10.5614/jkvw.2020.11.1.1

Cohn, N. (2013a). Visual Narrative Structure. Cognitive Science, 37(3), 413–452. https://doi.org/10.1111/cogs.12016

Fatha, B. M., & Mansoor, A. Z. (2021). Analisis Struktur Penceritaan Webtoon Horor Creep Episode 11. Ultimart, 14(1), 1–9. https://doi.org/10.31937/ultimart.v14i1.2015

Fatha, B. M., & Mansoor, A. Z. (2022). The structural analysis of indonesian horror webtoon's visual and narrative. South Florida Journal of Development, 3(1), 1624–1636. https://doi.org/10.46932/sfjdv3n1-126

Lestari, A. F. (n.d.). LINE WEBTOON SEBAGAI INDUSTRI KOMIK DIGITAL. http://jurnal.utu.ac.id/jsource

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

McCloud, S. (1993). Understanding comics.

Transition and Gutters. (2013, December 16). Understanding Comics. https://understandingcomics177.wordpress.com/about/1-2/2-2/

Yuristiawan, R. (2021, October 29). Punya Potensi, Webtoon Diary Kemala Akan Dikembangkan Dalam Format Film Animasi. fimela.com. https://www.fimela.com/amp/4697157/punya-potensi-webtoon-diary-kemala-

Zpalanzani, A. (2012). â€˜Bahasa Rupaâ€TM dalam Komik Perempuan Indonesia Tahun 2000 â€“ 2010. Panggung, 22(2). https://doi.org/10.26742/panggung.v22i2.59