

Perancangan Komik Digital Webtoon dengan Genre Horor Misteri sebagai Media Pengenalan *Folklor* Betawi

¹Savira Ainun Nisa dan ²Rabendra Yulistira Alamin

¹Departemen Desain Produk, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

²Departemen Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

e-mail: rabendrayulistira@yahoo.com

Abstrak—Indonesia merupakan negara dengan berbagai macam kebudayaan. Kepercayaan masyarakat terhadap hal-hal gaib melatarbelakangi kebudayaan-kebudayaan tertentu, seperti arwah leluhur, makhluk mitologi dan sejenisnya. Latar belakang tersebut menciptakan *folklor* yang beredar di lingkungan masyarakat. Di era kultur modern, *folklor* dengan tema horor mistis diadaptasi pada berbagai media *storytelling* dengan membuat jalan cerita yang dapat menarik audiens dan aspek yang mendukung untuk membangun pengalaman audiens. Salah satu media yang digunakan untuk wadah *storytelling* adalah komik. Pada masa sekarang, media komik dapat berbentuk digital seperti pada platform LINE Webtoon. Komik dengan genre horor di Webtoon memiliki penggemarnya tersendiri. Namun, masih belum sebanyak penggemar komik dengan genre drama atau komedi sehingga jumlah komik horor di Webtoon masih kalah dengan genre lainnya. Hal ini dikarenakan konten dalam komik horor Indonesia masih kurang menarik audiens. Melihat peristiwa tersebut, penggunaan media modern seperti platform Webtoon dapat menjadi alternatif untuk mengangkat *folklor* dan sejarah kebudayaan Indonesia supaya dapat lebih dikenal terutama di kalangan generasi muda. Pada penelitian ini, penulis mengangkat *folklor* dan asal-usul kebudayaan dari suku Betawi karena masih belum banyak dieksplorasi dan diangkat menjadi komik Webtoon. Konsep dari cerita komik ini adalah horor supranatural yang melibatkan arwah dan makhluk halus dan penceritaan melalui pengalaman tokoh utama.

Kata Kunci—Kebudayaan, *Folklor*, Komik, Horor, Webtoon, Suku Betawi.

I. PENDAHULUAN

KEBUDAYAAN yang ada di Indonesia beraneka ragam. Dilansir dari indonesia.go.id, saat ini di Indonesia terdapat 300 kelompok etnik atau suku bangsa, atau tepatnya 1340 suku bangsa. Setiap etnis di Indonesia memiliki ciri khas berupa kebudayaan yang menjadi identitas masing-masing daerah. Beragam kebudayaan itu tergabung dalam satu istilah yaitu *folklor*. *folklor* merupakan kebudayaan manusia yang diturunkan dari generasi ke generasi dan disalurkan secara lisan atau dari mulut ke mulut. *folklor* berkaitan erat dengan sistem kepercayaan masyarakat setempat. Maka dari itu, *folklor* lokal erat kaitannya dengan unsur mistis dan rasa takut dari masyarakat yang berpengaruh pada kehidupan sehari-hari

Munculnya *folklor* bertema mistis sebenarnya memiliki makna tersirat yaitu amanat dan pesan di dalamnya selain membuat takut masyarakat, contohnya pantangan-pantangan tertentu yang harus dihindari demi kebaikan bersama. Pada era kultur populer, *folklor* tradisional dengan tema mistis diadaptasi ke berbagai media *storytelling* bergenre fiksi horor sehingga menjadi media hiburan populer [1].

Fiksi horor memiliki tujuan khusus yaitu membuat audiens merasa merinding. Unsur-unsur cerita horor berhubungan dengan hal yang *disturbing* atau mengganggu. Salah satu media adaptasi horor lokal yang paling banyak diminati adalah film. Dilansir dari kincir.com, berdasarkan data yang diperoleh dari situs *Film Indonesia* dalam beberapa tahun terakhir selalu ada film bergenre horor yang masuk daftar 15 besar film dengan jumlah penonton terbanyak, Bahkan dalam periode 2016-2018, satu dari empat judul film yang tayang di bioskop adalah film dengan genre horor. Orang Indonesia menyukai film horor karena merasa tertantang akan rasa takut itu sendiri. Selain itu, orang Indonesia masih mempercayai berbagai macam hal gaib, mistis dan mitos. Film horor yang tayang pun masih meliputi konsep konten yang sama yaitu nilai lokal yang berkaitan dengan mistis, supranatural, dan religi.

Walaupun tema horor sudah berkembang di dunia perfilman, namun media perfilman masih memiliki kelemahan dalam mengeksplor keunikan dari *folklor* atau kearifan lokal yang diangkat. Maka dari itu, terdapat beberapa alternatif media yang dapat digunakan untuk mengenalkan *folklor* bertema horor di Indonesia. Salah satu media untuk menyampaikan gagasan secara visual adalah komik. Komik telah menjadi salah satu media untuk memperkenalkan suatu budaya di lingkungan masyarakat. Hal itu dikarenakan melalui komik, maka *folklor* dapat diceritakan dengan lebih detail. Pendekatan-pendekatan baru pada genre horor di Indonesia pun bermunculan melalui subgenre horor yang tidak banyak ditemukan di komik horor lama seperti *subgenre psychological horror* dan horor misteri. Meskipun begitu, komik horor di Indonesia tetap membawa cerita-cerita yang melekat di masyarakat, salah satunya *folklor* dan mitos.

Pada masa sekarang, media komik mengalami modernisasi pada bentuknya. Komik telah bertransformasi dari yang tadinya konvensional yaitu sebagai media cetak menjadi media digital atau yang disebut sebagai komik digital, salah satu platform komik digital adalah LINE Webtoon. LINE Webtoon telah rilis sejak tahun 2014 dan memiliki jumlah pengguna hingga 60 juta dengan jumlah pembaca Indonesia mencapai 2 juta. Di platform Webtoon sendiri, telah terdapat sembilan judul komik bergenre horor asal Indonesia. Jumlah penyuka komik lokal bergenre horor di Webtoon rata-rata melebihi seratus ribu. Dari kondisi itu, terlihat adanya potensi media Webtoon menjadi media *storytelling* untuk menceritakan dan memperkenalkan *folklor* Indonesia yang kaya akan hal-hal gaib yang dapat diadaptasi menjadi komik bergenre horor. Pemilihan konten yang

belum pernah digunakan sebelumnya bertujuan untuk memperkenalkan hal baru pada audiens, misalkan *folklor*



Gambar 1. Komik *kemala*.



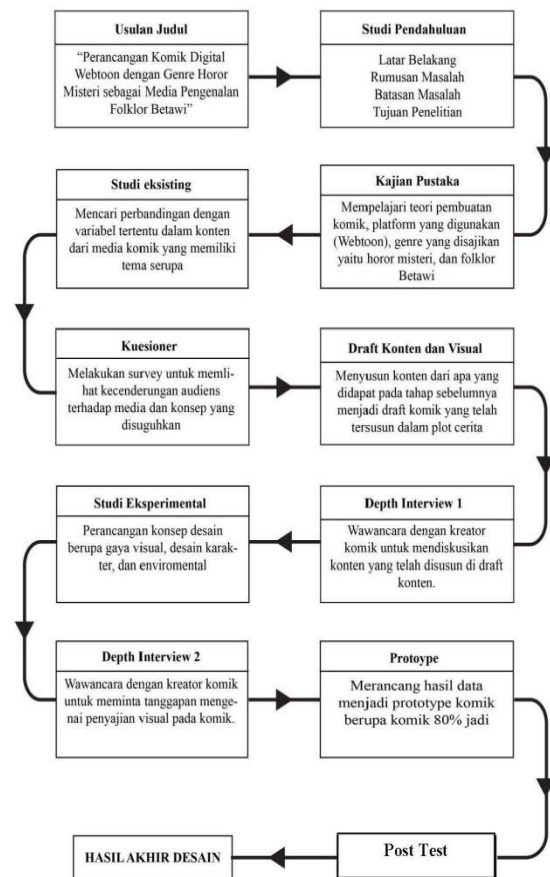
Gambar 2. Komik *creep in*.



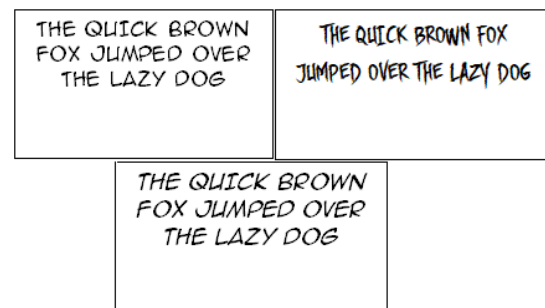
Gambar 3. Komik *gloomy sunday*.

khas suatu daerah atau hal mistis lainnya.

Salah satu daerah di Indonesia yang memiliki kebudayaan yang khas adalah kota Jakarta. Jakarta memiliki berbagai macam etnis dan suku yang berbeda. Meskipun begitu, Jakarta tetap memiliki suku yang menjadi ciri khas dan bahkan identitas Jakarta yaitu suku Betawi. Suku Betawi merupakan penduduk yang sudah dari awal menempati kawasan Jakarta sejak zaman penjajahan Belanda. Etnis Betawi memiliki beragam kebudayaan yang membedakan mereka dengan suku lain. Mengenai kepercayaan, terdapat beberapa mitos yang merupakan bagian dari *folklor* Betawi dan berkaitan dengan hal-hal gaib seperti jin dan hantu, seperti Si Manis Jembatan Ancol dan Setan Kompek. Namun,



Gambar 4. Alur perancangan.



Gambar 5. Tipografi pada komik.

di balik cerita horor *folklor* Betawi, terdapat makna dan nasihat yang berupa pantangan demi kebaikan manusia. Melihat fenomena di atas, maka *folklor* Betawi memiliki potensi untuk diangkat ke bentuk media lainnya agar terdapat variasi media dalam memperkenalkan *folklor* Betawi. Pemanfaatan media *storytelling* modern berupa komik digital Webtoon memiliki potensi dalam memperkenalkan asal-usul kebudayaan Indonesia, salah satunya kebudayaan suku Betawi yang belum banyak terekspos. Dengan menggunakan Webtoon, *folklor* khas Betawi dapat diekspos dengan lebih mendetail guna menambah informasi bagi pembaca tentang adanya cerita tersebut.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Folklor Betawi

Dilansir dari buku *The Study of American folklore* oleh Jan Harold Brunvand, *folklor* dibagi ke tiga jenis yaitu folklor

Tabel 1.
Tahapan Alur Cerita

Tahapan Alur	Keterangan
Pendahuluan	Tokoh utama melakukan kegiatan sehari-hari namun dengan keadaan barunya yaitu dapat melihat dan berinteraksi dengan makhluk gaib
Identifikasi peristiwa	Terdapat berbagai kasus berkaitan dengan makhluk gaib di sekitar tokoh utama.
Tanjakan cerita	Tokoh utama dengan sahabatnya turun tangan dalam menghadapi kasus-kasus tersebut.
Klimaks	Tokoh utama pun menghadapi makhluk gaib dengan maksud untuk menghentikan mereka untuk mengganggu warga sekitar.
Identifikasi cerita	Tokoh utama berusaha keras agar dapat mendekati makhluk gaib dan mengatasi mereka.
Resolusi cerita	Cerita berakhir dengan tokoh utama berhasil memahami kedatangan makhluk gaib.

Tabel 2.
Archetype Karakter

Karakter	Jenis Peran	Archetype
Wirya	Protagonis	The Hero
Ali	Deutragonis	The Sage
Prima	Deutragonis	The Innocent
Santi	Deutragonis	The Orphan
Mbah Suketi	Antagonis	The Evil Incarnation

lisan (verbal), folklor setengah lisan (partly verbal), dan folklor bukan lisan (non verbal) [2]. Terdapat beberapa folklor Betawi yang memiliki sisi mistis tersendiri, yaitu:

1) *Ondel-ondel*

Ondel-ondel merupakan boneka besar dengan formasi boneka laki-laki dan perempuan yang dulu dipercaya sebagai penolak bala [3].

2) *Setan Kompek*

Setan Kompek merupakan makhluk halus yang suka membawa atau menyembunyikan anak-anak terutama waktu magrib.

3) *Mariam Jembatan Ancol*

Mariam Jembatan Ancol merupakan sebuah kisah atau urban legend Jakarta yang berupa sosok wanita cantik penunggu Jembatan Ancol.

4) *Setan Kambing*

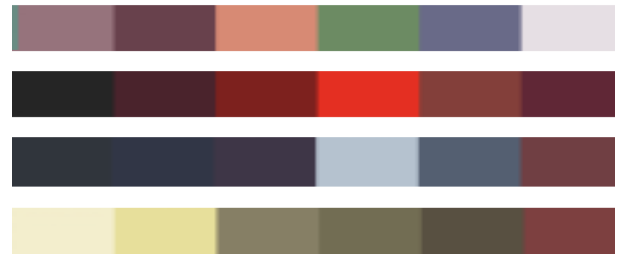
Setan kambing merupakan makhluk halus yang memiliki rupa menyerupai kambing dan mengganggu orang yang sendirian di jalan sepi pada waktu menjelang magrib.

B. *Genre Horror Misteri*

Genre horror merupakan salah satu genre literatur atau sinema baik fiksi atau nonfiksi. Genre horror memiliki ciri khas yaitu mengandung unsur mengerikan, *disturbing*, dan dapat membuat bulu kuduk merinding.

C. *Platform Media LINE Webtoon*

LINE Webtoon adalah sebuah platform komik digital yang didirikan oleh Naver Corporation. LINE Webtoon menawarkan pengalaman membaca komik yang praktis, dengan tampilan menu yang mudah diakses. Berbagai kategori komik tersedia, seperti drama, romantis, horor, dan fantasi



Gambar 6. Skema warna.



Gambar 7. Balon kata pada komik.



Gambar 8. Karakter komik *beyond the senses*.

D. *Teori Komik*

Komik adalah serangkaian pictorial dan gambar-gambar lain yang disusun dengan urutan yang direncanakan dan bertujuan untuk menyampaikan informasi dan/atau untuk menghasilkan respon yang estetik pada pembaca [4]. Pembentukan *clarity* dibutuhkan pemilihan momen, *frame* atau sudut pandang, gambar, kata-kata, dan alur.

E. *Studi Kompetitor*

Studi kompetitor meliputi:

1) *Kemala*

Komik pada Gambar 1 menggunakan *tone* hitam putih untuk keseluruhan gambar, kecuali pada darah dan luka yang menggunakan warna merah. Di komik ini juga terdapat panel animasi untuk mendukung adegan *jumpscare*.

2) *Creep In*

Komik pada Gambar 2 mengandalkan gambar yang *gore* yaitu adegan berdarah dan menjijikan level tinggi. Pemanfaatan adegan *jumpscare* sangat terasa di komik ini dengan figur manusia atau hantu yang memiliki rupa tidak beraturan.

3) *Gloomy Sunday*

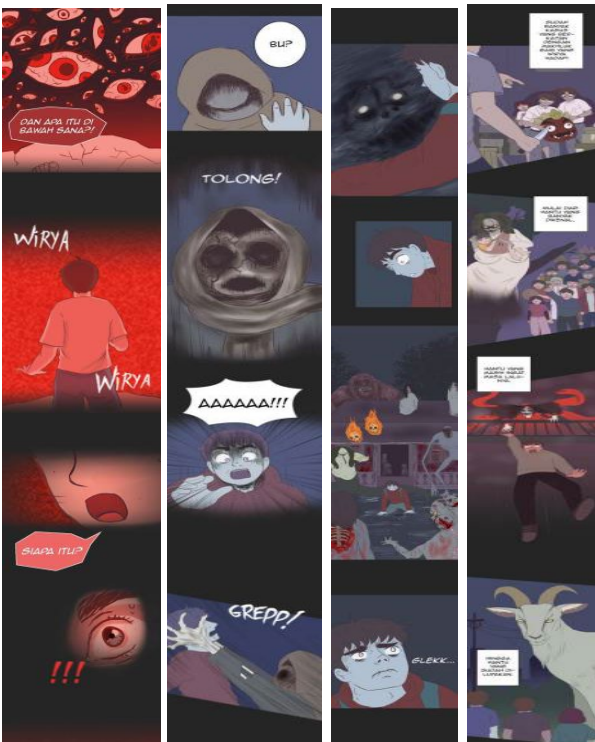
Komik pada Gambar 3 memiliki *tone* yang cenderung gelap. Selain itu, terdapat juga panel animasi untuk meningkatkan adegan *jumpscare*. Di komik ini juga terdapat banyak adegan *gore*, kekerasan dan *body horror*.



Gambar 9. Desain latar pada komik.



Gambar 11. Sampul komik beyond the senses.



Gambar 10. Komik final.



Gambar 12. Implementasi sampul komik ke ui webtoon.

III. METODE PENELITIAN

Berdasarkan diagram pada Gambar 4, terdapat perancangan awal yaitu mengusulkan judul dan studi pendahuluan. Lalu, dilakukan kajian pustaka. Kajian pustaka diperoleh dari buku, artikel jurnal, dan bentuk publikasi penelitian lainnya. Pada perancangan ini, topik yang menjadi fokus utama dalam kajian pustaka adalah *folklor* Betawi dengan rujukan buku yaitu *folklor Betawi* dan *Betawi Tempo Doeloe: Menelusuri Sejarah Kebudayaan Betawi* karya Abdul Chaer dengan referensi mengenai visual komik dari buku *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga, and Graphic Novels* oleh Scott McCloud.

Tahap selanjutnya yaitu penelitian sekunder yang dilakukan dengan mengamati data yang ada yang telah dilakukan sebelumnya, termasuk studi komparator dan kompetitor. Selanjutnya, dilakukan kuesioner kepada target audiens yaitu remaja hingga dewasa berusia 18-24 tahun untuk mengetahui kecenderungan mereka terhadap komik horor tema *folklor* lokal Betawi sekaligus memperkuat latar belakang perancangan. Setelah mendapatkan data, dilakukan

penyusunan draft konten berupa *logline* dan *plot point* cerita yang kemudian menjadi bahan untuk *depth interview 1* bersama Annisa Dhia Baswedan selaku kreator komik Webtoon *Sarimin*.

Setelah melakukan *depth interview 1*, maka dilakukan studi eksperimen dengan hasil konsep visual, desain karakter dan sampel komik awal. Hasil studi eksperimen menjadi bahan pada *depth interview 2* bersama Kathrinna Rakhmavika selaku author Komik Takhta. Selanjutnya, dilakukan evaluasi untuk ke tahap berikutnya yaitu pembuatan prototip. Prototip akan dikembangkan menjadi desain final berdasarkan hasil riset keseluruhan.

IV. KONSEP DESAIN

A. Target Audiens

Pada perancangan ini, target audiens yang disasar yaitu remaja hingga dewasa berusia 18-24 tahun yang menyukai cerita horor misteri.

B. Deskripsi Perancangan

Perancangan ini menghasilkan komik digital yang tersedia

di *platform* LINE Webtoon. Komik ini nantinya akan berjumlah tujuh *chapter* dengan tiga hingga empat *subchapter* di setiap *chapter* nya. Konsep media yang digunakan dalam komik ini adalah dengan menggunakan genre horor misteri di mana tokoh utama akan mengalami kejadian-kejadian aneh yang menyimpannya. *folklor* Betawi menjadi tema utama dalam komik ini, termasuk latar belakang kesenian tertentu, kepercayaan masyarakat, dan urban legend setempat. Dalam cerita ini akan memiliki unsur supranatural dan menitikberatkan pada interaksi antar tokoh. Elemen horor yang akan disajikan yaitu teror, hantu lokal, dan *gore disturbing*. Di setiap *chapter* nantinya akan memiliki nilai luhur dan moral masing-masing sesuai dengan *folklor* Betawi yang disajikan.

C. Judul Komik

Untuk komik kali ini diberi judul yaitu *Beyond The Senses* atau 'Di Luar Indera'. Judul ini digunakan karena menjelaskan situasi tokoh utama bernama Wirya, seorang remaja yang tiba-tiba mendapatkan 'kutukan' berupa kemampuan berinteraksi dengan makhluk halus. Judul ini berkaitan dengan orang-orang indigo atau yang memiliki indera lebih peka dibandingkan orang lain.

D. Kriteria Desain

Kriteria desain meliputi:

1) Struktur Konten

Pada komik *Beyond the Senses*, terdapat tujuh *chapter* dengan tiga hingga empat *sub chapter* setiap *chapter* nya. Terdapat empat *folklor* Betawi yang diangkat yaitu Ondel-ondel, Setan Kompek, Si Manis Jembatan Ancol, dan Setan Kambing.

2) Alur Konten

Dalam pembuatan cerita fiksi, terdapat kerangka cerita yang menjadi formula pada setiap *chapter* sehingga sebuah cerita memiliki ciri khas. Tabel 1 adalah tahapan alur pada komik.

3) Gaya Gambar

Pada komik ini, gaya gambar yang digunakan yaitu perpaduan antara manhwa dengan western. Warna yang digunakan menyesuaikan adegan yang berlangsung.

4) Panelling

Terdapat panel yang dinamis dan yang statis tergantung situasi. Layout panel yang dinamis digunakan saat menghadapi situasi genting, seperti saat karakter utama bertemu arwah untuk meningkatkan suspensi. Sementara panel yang statis untuk adegan lambat seperti kegiatan sehari-hari.

5) Latar Tempat

Latar perkotaan Jakarta menjadi latar tempat utama pada komik ini. Selain itu, pada adegan kilas balik latar berubah menjadi Jakarta pada zaman dshulu.

6) Archetype Karakter

Pembagian sifat karakter pada komik ini dibagi berdasarkan archetypenya pada Tabel 2.

E. Kriteria Visual antar Genre

Pada komik ini, digunakan kriteria visual yang mencakup lima jenis genre yang mendefinisikan tiap adegan yaitu:

pemaparan, mimpi, drama, *flashback*, dan aksi horor.

F. Tipografi

Dalam komik ini terdapat beberapa *typeface* yang digunakan untuk percakapan karakter maupun efek suara. *Typeface* yang digunakan mengikuti kriteria visual genre yang telah ditetapkan. Untuk percakapan memakai font AnimeAce 2.0 BB dan untuk efek suara menggunakan font DHF Story Brush (Gambar 5).

G. Skema Warna

Skema warna yang digunakan sebagian besar cenderung tidak terlalu mencolok, kecuali untuk adegan tertentu. Skema warna merah untuk adegan mimpi, warna biru gelap untuk adegan aksi horor dan warna sepia untuk adegan *flashback* (Gambar 6).

H. Balon Kata

Gambar 7 adalah desain balon kata pada komik. Untuk warna balon kata disesuaikan dengan kriteria adegan dan untuk bentuknya juga menyesuaikan kondisi karakter.

I. Desain Karakter

Gambar 5 adalah desain karakter pada perancangan komik digital horor misteri pengenalan *folklor* Betawi.

J. Desain Latar

Sesuai dengan judul perancangan mengenai *folklor* Betawi, sebagian besar pengambilan latar di komik ini adalah latar perkotaan Jakarta. Latar waktu diambil pada masa sekarang, namun terdapat juga adegan *flashback* ke masa lampau (Gambar 8).

V. IMPLEMENTASI DESAIN

A. Komik Final

Hasil akhir komik berupa tiga *subchapter* cerita (Gambar 9 dan Gambar 10) yang meliputi: Barongan (bagian 1), Barongan (bagian 2), dan Akhir dari Segalanya (bagian 1).

B. Sampul Final

Gambar 11 adalah sampul final yang akan muncul pada halaman awal komik.

C. Implementasi Sampul pada Webtoon

Gambar 12 adalah implementasi sampul komik ke user interface *platform* Webtoon.

VI. KESIMPULAN

Pada perancangan komik digital Webtoon dengan genre horor misteri sebagai pengenalan *folklor* Betawi, dapat ditarik kesimpulan seperti berikut: (1) Komik *Beyond the Senses* mengenalkan empat *folklor* Betawi yang dikemas dengan konsep cerita horor. Dari penelitian yang dilakukan, konsep cerita ini cocok dan sesuai karena *folklor* yang diangkat memiliki nasihat yang berupa larangan dan pantangan sesuai kepercayaan yang umum seperti hadirnya makhluk halus diakibatkan oleh kelakuan manusia itu sendiri. (2) Metode penyampaian cerita yang digunakan yaitu dengan pembawaan alur dimulai dari pendahuluan yang berisi pengenalan, lalu identifikasi peristiwa, kemudian adegan klimaks yang berisi aksi dan *flashback* yang menjelaskan

tentang *folklor* tertentu. (3) Dilakukan studi eksperimental terhadap tema yang diangkat. Studi eksperimental terdiri dari pembuatan sinopsis cerita dan alternatif desain yang meliputi desain karakter, *environmental*, dan teknis komik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Ilamsyah, R. Wulandari, and R. R. Fahreza, "Web design visual comic communication as a visual based learning media," *IAIC Trans. Sustain. Digit. Innov.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–10, 2020, doi: 10.34306/itsdi.v2i1.22.
- [2] A. Chaer, *Folklo Betawi: Kebudayaan & Kehidupan orang Betawi*, 1st ed. Jakarta: Komunitas Bambu, 2012.
- [3] A. R. Dewanti, "Ondel-ondel Sebagai Ikon Seni Tradisi Betawi." *Prosiding Seminar Nasional Seni Tradisi Keragaman Tradisi sebagai Warisan Budaya*, Jakarta, pp. 208–215, 2014.
- [4] S. McCloud, *Making Comics*, 1st ed. New York: Harper, 2006.