

## ANALISIS STRUKTUR PENCERITAAN WEBTOON HOROR CREEP EPISODE 11

Basyarayni Mawla Fatha<sup>1</sup>  
Alvanov Zpalanzani Mansoor<sup>2</sup>

Diterima Mei. 01, 2021; Disetujui Mei. 22, 2021.

**Abstrak:** Webtoon merupakan salah satu bentuk narasi grafis yang tersusun atas panel-panel dan teks seperti layaknya komik cetak. Walaupun demikian, orientasi vertikal pada webtoon merupakan salah satu dari beberapa faktor yang memasukkan webtoon ke dalam kategori komik tersendiri yang lebih spesifik. Seperti genre lain dalam grafis naratif, webtoon horor juga menyesuaikan struktur narasinya melalui pemanfaatan beberapa aspek pembangun webtoon yang khas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana atmosfer horor pada webtoon horor populer Indonesia berjudul Creep karya Ino Septian dibangun dengan menelaah salah satu episode yang representatif. Analisis dilakukan dengan menerapkan model analisis triangulasi Zpalanzani yang dilengkapi dengan penambahan teori efek struktural pada cerita oleh Brewer dan Lichtenstein. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan beberapa aspek pembangun webtoon seperti ruang gutter, orientasi vertikal pada canvas, dan penataan teks yang menghubungkan setiap panel membawakan pengalaman yang lebih emosional dari horor itu sendiri kepada pembaca.

**Kata Kunci:** horor; webtoon; narasi visual

**Abstract:** Webtoon is a form of graphic narrative that interweaves words and images through panel arrangement like a printed comic. However, webtoon's vertical orientation is one of the few differing factors that excludes webtoon from the printed comic category. Like other genres in fictional graphic narrative, horror webtoon also adjusts its narrative structure through some of webtoon's building aspects. This research aims to find out how the horror atmosphere is built in a popular Indonesian horror webtoon titled Creep created by Ino Septian by examining one of the representative episodes. This analysis is conducted by applying Zpalanzani's triangulation analysis model perfected by adding the structural affect theory of stories by Brewer and Lichtenstein. The results of this study indicate that some building aspects of webtoon such as the gutter space, the vertical orientation of the canvas, and the arrangement of the text that connects each panel are utilized to build the horror narrative and atmosphere. These three aspects provide the readers with a more emotional experience of the horror itself.

**Keywords:** horror; webtoon; visual narrative

<sup>1</sup>Basyarayni Mawla Fatha adalah mahasiswa Magister Desain pada Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Teknologi Bandung (ITB) Bandung.

e-mail : mawla.fatha@gmail.com

<sup>2</sup>Alvanov Zpalanzani Mansoor adalah staf pengajar pada Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Teknologi Bandung (ITB) Bandung.

e-mail: alvanov.mansoor@itb.ac.id

## **Pendahuluan**

Ketertarikan masyarakat Indonesia terhadap genre horor dijelaskan sebagai suatu relasi yang khas antara “kejiwaan” masyarakat Indonesia dan nilai-nilai ketimuran yang berkaitan erat dengan mistisisme dan konsep supernaturalitas. Asumsi ini didasarkan pada fakta bahwa setiap wilayah dan suku di Indonesia yang memiliki kepercayaan mereka masing-masing akan alam gaib. (van Heeran, 2012: 137).

Sistem kepercayaan ini memengaruhi asumsi masyarakat Indonesia yang kemudian berimbas kepada produk-produk budaya populer, webtoon salah satunya. Meskipun telah bermunculan beragam alternatif dan pendekatan baru yang diterapkan di dalam fiksi horor Indonesia, fakta menunjukkan bahwa pembaca webtoon di Indonesia masih memiliki kecenderungan terhadap genre horor yang membawakan tema terkait mistisisme lokal. (Fatha, 2020) Selain tema-tema yang bersinggungan dengan sistem kepercayaan masyarakat, pembaca webtoon horor Indonesia juga menunjukkan kecenderungan terhadap teknik pengayaan horor tertentu seperti jumpscare dan gore dalam skala “moderate”. (Skala didasarkan kepada rating Google Play sebagai rujukan bagi pengembang gim dan aplikasi)

Di samping aspek teknis yang didasarkan kepada struktur webtoon yang berbeda dengan komik cetak, kekhasan dari webtoon horor Indonesia juga dimunculkan melalui teknik penyajian tertentu yang bersesuaian dengan tema-tema mistisisme lokal yang digandrungi masyarakat. Lebih jauh lagi, teknik penyajian ini tidak hanya berkaitan dengan aspek visual sebagai aspek terluar yang pertama kali diindera oleh pembaca, tetapi juga telah merambah kepada aspek naratif serta pembangunan impresi.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui aspek teraga, aspek tak teraga, serta

aspek sekuen pada salah satu karya webtoon Ino Septian berjudul *Mati!* (episode 11). Judul ini dipilih karena kisah ini merupakan cerita yang dianggap paling seram dan representatif atas horor Indonesia menurut penulisnya sendiri sebagaimana dikutip oleh Indri (2018). Karya webtoon ini sendiri juga dipilih sebagai objek kajian karena ia memiliki rata-rata jumlah “likes” terbanyak dengan angka 38.298 terhitung pertengahan Januari 2021, ia juga mengangkat tema mistisisme lokal yang bersesuaian dengan preferensi masyarakat Indonesia, khususnya penikmat fiksi horor. (Fatha, 2020).

Sejauh ini penelitian terkait webtoon di Indonesia umumnya masih bersinggungan dengan fungsinya sebagai medium edukasi dalam konteks perancangan. Sementara itu penelitian mengenai webtoon horor secara khusus maupun komik horor secara umum masih terbilang sangat jarang. Penelitian ini dilakukan untuk menelaah struktur penceritaan webtoon horor Indonesia yang khas sehingga didapat satu formulasi yang efektif dalam merancang webtoon horor bagi pembaca di Indonesia.

## **Metode Penelitian**

Metodologi yang diterapkan pada penelitian ini adalah analisis triangulasi model Zpalanzani (2012) yang disesuaikan dengan struktur webtoon yang khas dan berbeda dengan komik cetak. Model analisis triangulasi merupakan pendekatan multimetode dengan menganalisis objek kajian dari banyak sudut pandang. (Rahardjo, 2010) Ketiga aspek tersebut diteliti untuk mengetahui struktur penceritaan dari objek kajian. Model analisis triangulasi merupakan adaptasi dan modifikasi dari struktur narasi dalam sastra yang terdiri dari tokoh dan penokohan, latar, alur cerita, dan peristiwa sebagai aspek intrinsik. Keempat unsur

dalam aspek intrinsik tersebut kemudian dipengaruhi oleh aspek fisik berupa gaya, sudut pandang, pola ucapan, dan metafora. (Gennette, 1995: 25) Modifikasi dan adaptasi dari pengembangan analisis aspek intrinsik narasi fiksi tersebut muncul karena adanya perbedaan yang signifikan antara fiksi narasi visual dengan fiksi sastra.

Model triangulasi teori ini mencakup analisis terhadap aspek tak teraga yang meliputi tokoh dan penokohan, latar, serta alur cerita, aspek teraga yang meliputi visualisasi serta panel dan closure, dan aspek sekuen yang meliputi urutan gambar serta urutan kejadian yang kemudian lebih disempurnakan dengan penambahan teori efek struktural oleh Brewer dan Lichtenstein (1982). Teori efek struktural (structural affect theory) berargumen bahwa susunan narasi tertentu akan memberikan respon afektif yang berbeda. Aspek tak teraga merupakan aspek yang pertama kali dikaji untuk melihat aspek intrinsik dari narasi, aspek teraga merupakan pengejawantahan dari aspek intrinsik secara visual, sementara aspek sekuen merupakan susunan dari kedua aspek dalam membentuk satu narasi yang utuh.

## **Hasil dan Pembahasan**

Berdasarkan teori efek struktural dari Brewer dan Lichtenstein (1982), urutan kronologis dari kejadian-kejadian di dalam suatu sekuen atau narasi disebut dengan istilah discourse structure. Dalam ilmu sastra, discourse structure merupakan cara bagaimana teks disusun sehingga membentuk rangkaian yang padu. (englicious.org) Susunan narasi yang berbeda akan menimbulkan respon kognitif yang berbeda juga pada pembacanya. (Hoeken dan van Vliet, 2000: 278) Sumber-sumber bahasa (the resources of the language) memungkinkan penulis untuk merangkai satu urutan peristiwa sesuai kehendaknya; baik kilas balik (flashback) maupun

kilas maju (flashforward). Penulis mampu memuat ataupun menghilangkan cuplikan narasi dalam satu rantai peristiwa (scene vs. summary). Penulis juga dapat menggunakan beberapa tipe sudut pandang (point of view) yang memungkinkan pembaca untuk mengetahui intensi dan rencana karakter di dalam narasi.

Keleluasaan penulis dalam menyajikan susunan kejadian dalam suatu sekuen menghasilkan beragam kemungkinan terhadap discourse structure. Variasi susunan ini kemudian digeneralisasi ke dalam tiga kategori discourse structure yang didasarkan kepada respon afektif pembaca saat berinteraksi dengan narasi terkait: surprise (rasa kejut), suspense (rasa waspada), dan curiosity (rasa penasaran). Ketiga struktur ini muncul dengan perwujudan berbeda dari adanya manipulasi terhadap susunan narasi pada suatu cerita. Surprise dipicu oleh adanya kejadian yang tidak dapat diekspektasi pembaca dengan meniadakan informasi krusial dari discourse structure. Suspense merupakan perasaan tidak pasti terhadap luaran dengan menghilangkan kejadian akhir dari discourse structure. Sementara curiosity dimunculkan dengan menghadirkan klimaks dari cerita pada awal cerita disampaikan. (Hoeken dan van Vliet, 2000)

Aspek sekuen dalam struktur penceritaan visual merupakan aspek yang menghubungkan pesan yang dirangkai oleh aspek tak teraga dan diwujudkan oleh aspek teraga dalam membangun suatu rangkaian pesan. (Zpalanzani, 2012: 101) Aspek tak teraga yang mencakup tokoh dan penokohan, latar, serta alur cerita akan menghasilkan rentetan peristiwa, sementara aspek teraga yang mencakup visualisasi, balon narasi, panel dan closure, serta tipografi, akan menghasilkan urutan gambar, meskipun disebut sebagai “rangkaiannya” peristiwa, sekuen acapkali tidak berjalan secara linear.

### Aspek Tak Teraga

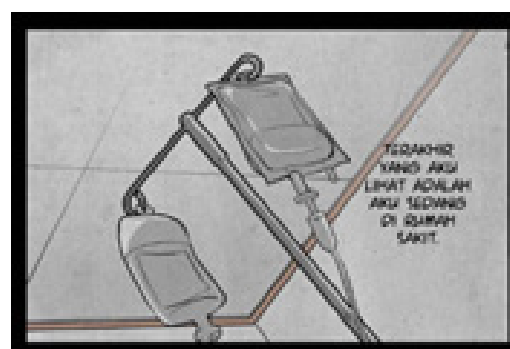
Episode ini menunjukkan dinamika relasi anggota keluarga yang dilematik, terutama antara Nilam dengan ayahnya. Nilam, si putri sulung, harus menerima kembali kedatangan ayahnya setelah sekian lama pergi meninggalkan ia dan saudara-saudaranya karena usahanya bangkrut. Meskipun berat baginya, Nilam tetap berusaha untuk menerima ayahnya dengan tangan terbuka. Adik-adik Nilam, Nara dan Siwi, yang tidak memahami perkara yang terjadi di tengah keluarga mereka dengan polosnya hanya dapat bersuka cita melihat ayah mereka telah kembali.



Gambar 1. Latar Alam Mimpi  
<https://today.line.me/id/v2/article/y577Wo>

Pada adegan yang memperlihatkan “mimpi” sang ayah, komikus tidak mendeskripsikan tempat maupun waktu tertentu yang melatari adegan, keempat

karakter hanya berbincang-bincang pada satu ruang kosong. Satu-satunya indikator yang memisahkan kejadian di alam mimpi dengan kejadian di alam fana adalah warna *gutter* yang bertransisi dari putih ke hitam.



Gambar 2. Latar Pemakaman & Rumah Sakit  
<https://today.line.me/id/v2/article/y577Wo>

Pada adegan yang terjadi di dunia nyata, latar tempat mulai digambarkan, ia meliputi “latar” di dalam liang lahat pada

pelataran pemakaman dengan satu panel yang memperlihatkan latar rumah sakit pada kilas balik. Latar waktu juga tidak dideskripsikan secara terperinci di kedua adegan, pembaca tidak dapat menduga apakah adegan terjadi di pagi, siang, atau sore hari karena warna kehijauan yang digunakan pada langit di area pemakaman tidak memiliki petunjuk apapun (*vague*) atas salah satu dari ketiga petunjuk waktu tersebut.

### Aspek Teraga

Zpalanzani (2012) menyatakan bahwa aspek teraga merupakan ekstensi dari visualisasi aspek tak teraga yang mencakup visualisasi, dialog, onomatopoeia, balon kata, serta panel dan closure atau jarak antar panel, namun karena webtoon memiliki struktur yang berbeda dengan komik cetak (Cho, 2016), maka analisis panel dan closure akan menjadi sedikit berbeda. Sementara analisis gutter ditambahkan pada keseluruhan analisis aspek teraga sebagai bagian dari analisis closure. Analisis terhadap warna juga diterapkan untuk mengetahui impresi tertentu yang dibawakan pada webtoon terkait.

Secara visual, karakter-karakter yang digambarkan pada episode Mati! memiliki proporsi tubuh yang kurus dan berkulit pucat. Nilam berwajah sendu dengan ekspresi yang tidak dapat dibaca, berbeda dengan ayahnya dan adik-adiknya yang tampak lebih emosional meskipun tidak berlebihan. Penggambaran seperti ini cukup lumrah ditemui pada komik horor maupun media-media horor pada umumnya. Karakter yang kerap menampilkan ekspresi yang murung dan sendu di sepanjang cerita akan memicu impresi negatif kepada pembacanya. Seperti efek bola salju, emosi negatif yang berlarut-larut kemudian memengaruhi persepsi serta impresi pembaca terhadap pengalaman horor yang dibawakan. (Sari, 2020) Gaya

visual pada webtoon ini adalah semi-realistis, gaya visual yang representatif ini membawakan pengalaman yang lebih subjektif dan universal kepada pembaca (McCloud, 1993).



Gambar 3. Visualisasi Karakter  
<https://today.line.me/id/v2/article/y577Wo>

Warna-warna yang digunakan juga cenderung kusam dan desaturatif dengan tingkat kecerahan (brightness) dan kontras yang rendah, warna-warna ini berpadu padan dengan warna garis yang hitam. Selain bertujuan untuk mengamplifikasi kesan suram dan horor yang ditampilkan serta menonjolkan warna-warna yang cenderung kelabu (Chen, Wu, dan Lin, 2012), warna hitam pada garis juga mempertegas garis-garis pada raut wajah yang semakin tampak jelas ketika karakter merasa takut.



Gambar 4. Salah Satu Cuplikan pada Mati!  
<https://today.line.me/id/v2/article/y577Wo>

Pada episode ini, latar dapat dibagi menjadi dua tempat, latar bagi alam mimpi serta latar bagi alam sebenarnya. Pada adegan yang terjadi di alam mimpi, komikus tidak memberikan petunjuk apapun mengenai latar tempat, karakter hanya ditempatkan pada ruangan yang kosong dan dengan warna latar yang cenderung hangat (beige), latar ini dapat dikategorikan sebagai latar perseptif karena karakter ditempatkan pada satu pengondisian ruang tertentu yang lebih menekankan aspek emotif daripada ruang itu sendiri. Pada adegan yang terjadi di alam sebenarnya, mulai muncul indikator-indikator visual yang menunjukkan ciri khas dari latar tempat berupa liang lahat.

Indikator ini tidak hanya ditampilkan melalui visualisasi gamblang dari liang lahat itu sendiri, sang komikus memperke-

nalkan latar tempat melalui deskripsi pengalaman subjek terlebih dahulu, ini kemudian membentuk suatu pengalaman emosional yang dapat dirasakan pembaca. Indikator visual yang mendeskripsikan latar di dalam liang kuburan tidak hanya dimanfaatkan untuk membentuk depth of field atau kedalaman ruang, tetapi juga dimanfaatkan untuk membangun atmosfer horor itu sendiri dengan mengaplikasikan warna-warna desaturatif dan hitam.

Transisi latar dari alam mimpi diakhiri dengan adegan ayah Nilam yang berjalan bersama anak-anaknya di alam mimpi dengan memungguni pembaca, introduksi latar di dalam liang lahat dimulai dengan adegan ayah Nilam yang meludahkan bola kapas yang biasanya digunakan untuk menyumpal mulut orang mati di dalam kuburan. Meskipun kedua adegan ini tidak memperlihatkan ekspresi sang karakter, informasi mengenai ekspresi karakter dideskripsikan melalui teks yang ditempatkan pada gutter berwarna hitam. Penempatan teks dengan poin huruf yang kecil pada gutter berwarna hitam juga memberikan impresi tertentu. (Kolenda, 2016) Impresi ini berkaitan dengan perasaan sepi, suny, dan gelap.



Gambar 5. Panel dan Closure  
<https://today.line.me/id/v2/article/y577Wo>

Poin terakhir pada analisis aspek teraga adalah panel serta closure. Pada adeg-

gan yang memperlihatkan latar di dalam liang lahat, setiap panel disusun dengan lebih berjarak bila dibandingkan dengan panel-panel pada adegan di alam mimpi. Selain membangun pace yang lebih lambat dalam membawakan pengalaman horor, area kosong berwarna hitam yang tercipta dari adanya jarak antarpanel ini juga dimanfaatkan sebagai ruang untuk teks monolog atau suara pikiran dari karakter. Aspek-aspek pembangun ini kontras dengan adegan yang terjadi di alam mimpi: panel-panel yang berjarak lebih sempit, gutter berwarna putih, serta rasio penampilan dialog yang melebihi monolog. Komposisi bingkai panel (layout vertikal, diagonal, atau superimposisi) bukan merupakan aspek yang krusial pada webtoon karena setiap seksi hanya dibaca sebagai satu adegan yang direpresentasikan oleh satu panel.

Subjektivitas dari episode webtoon ini juga dibawakan melalui penggambaran jasad di dalam kubur. Kristeva (1982) dalam *Powers of Horror: An Essay on Abjection* menyebut fenomena ini sebagai *abjection*, ia didefinisikan sebagai reaksi “terancam” manusia terhadap kesadaran materialitas mereka, hal ini disebabkan karena hilangnya pembeda antara subjek dan objek atau antara diri sendiri dan orang lain. Salah satu contoh umum dari pemicu reaksi tersebut adalah penggambaran mayat.

### **Aspek Sekuen**

Berdasarkan urutan kejadian pada episode *Mati!*, *discourse structure*-nya menghasilkan dua kategori respon emosional: *suspense* dan *curiosity*. *Suspense* berkaitan dengan ketidakpastian terhadap akhir dari cerita (pada kisah ini ia direpresentasikan oleh ayah Nilam yang tidak jelas bagaimana nasibnya di liang kuburan), sementara *curiosity* berkaitan dengan bagaimana suatu akhir dapat ter-

jadi (pada kisah ini ia direpresentasikan oleh ayah Nilam yang entah bagaimana caranya dapat terbangun di dalam liang kuburan). Hal ini kemudian menimbulkan pertanyaan baru: struktur mana yang lebih penting atas kaitannya dengan apresiasi dari suatu cerita, *suspense* atau *curiosity*? Beberapa penulis (Brewer dan Lichtenstein, 1981, 1982; Kintsch, 1980) berargumen bahwa *suspense* akan lebih diapresiasi pembaca daripada *curiosity*.

Struktur *suspense* jamak ditemukan pada fiksi horor. Noel Carroll (1990) berargumen bahwa pada dasarnya narasi horor memiliki alur cerita yang prediktif, penulis mencoba mempertahankan ketertarikan pembaca hingga akhir cerita dengan menerapkan beberapa teknik penceritaan tertentu melalui *suspense*. Sharon Russell (1996), di satu sisi berpendapat bahwa prediktibilitas merupakan aspek yang justru memicu *suspense* itu sendiri, ekspektasi pembaca -apakah luaran cerita berakhir seperti apa yang diperkirakan atau sebaliknya- merupakan bagian dari mekanisme pembangun *suspense*.

Pada kejadian di alam mimpi, gambar diurutkan dalam tipe transisi *subject to subject*, urutan ini memperlihatkan interaksi antara Nilam dengan ayahnya. Pola transisi ini digambarkan melalui ukuran pengambilan *close up*.

Transisi alur cerita dapat dikategorikan sebagai kilas balik (*flashback*). Transisi alam mimpi kepada alam fana ditunjukkan dengan pola transisi *aspect to aspect*. Pada cuplikan narasi yang memperlihatkan kejadian di alam kubur, tipe transisi panel yang ditampilkan adalah *action to action*. Tipe transisi panel ini diperkaya dengan penggambaran subjek dengan ukuran pengambilan *close up* yang menampakkan mimik muka serta ekstra *closeup* dan *very closeup* untuk menggambarkan tubuh yang meronta-ronta di dalam liang lahat secara lebih terperinci. Aspek emosional dari adegan

ini diamplifikasi dengan rasio monolog sebagai suara pikiran yang lebih besar bila dibandingkan dengan monolog sebagai suara yang diucapkan. Suara perasaan ayah Nilam lebih menonjolkan rasa bersalah terhadap anak-anaknya daripada ketakutannya sendiri karena dikubur hidup-hidup.



Gambar 6. Ayah Nilam di Liang Kuburan  
<https://today.line.me/id/v2/article/y577Wo>

## Kesimpulan

Episode kesebelas dari serial horor webtoon Creep membawakan pengalaman horor yang lebih emosional kepada pembacanya, hal ini dapat diidentifikasi dari aspek tak teraga, aspek teraga, serta aspek sekuen pada webtoon tersebut. Aspek tak teraga menunjukkan adanya relasi antar karakter yang dilematik dan dramatis, ia lebih menonjolkan rasa bersalah serta rasa rindu ayah Nilam pada anak-anaknya. Aspek ini kemudian dideskripsikan melalui aspek teraga yang merupakan pengejawantahan dari aspek tak teraga, serta rasio suara hati yang melebihi suara yang diucapkan.

Mayoritas ukuran pengambilan pada kejadian horor adalah closeup, ekstra closeup, dan very closeup, hal ini bertujuan untuk menyoroti ekspresi serta bahasa tubuh karakter di dalam liang lahat dengan lebih terperinci. Pada film (Canini,

dkk, 2011: 3) dan manga (Yazawa, 2020), ukuran pengambilan close-up diterapkan untuk menekankan aspek emotif serta menjadi plot point dalam narasi. Kaidah ukuran pengambilan ini diiringi dengan pemanfaatan warna-warna yang desaturatif, gutter berwarna hitam, serta garis-garis yang disapukan untuk memaksimalkan ekspresi ketakutan dari karakter yang digambarkan.

Untuk aspek sekuen sendiri, emosi yang muncul dari discourse structure pada episode kesebelas dapat dikategorikan sebagai suspense dengan menghadirkan inisiasi dari kejadian atau situasi. Inisiasi dari kejadian merupakan kejadian yang menghantarkan karakter di dalam narasi kepada suatu konsekuensi yang signifikan. Discourse structure ini disempurnakan dengan membuat akhir dari cerita sedikit “menggantung” sehingga memberikan pembaca otoritas dalam menentukan ekspektasi dari akhir cerita.

## Referensi

- Anastasova, M. (2019). *The Suspense of Horror and the Horror of Suspense*. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing.
- Blood and Gore. (n.d.). Diperoleh melalui <https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/6160550?hl=en>
- Brewer, W. F., & Lichtenstein, E. H. (1982). *Stories are to Entertain: A Structural-Affect Theory of Stories*. Illinois: University of Illinois at Urbana-Champaign.
- Canini, L., Benini, S., & Leonardo, R. (2011). *Affective Analysis on Patterns of Shot Types in*
- Movies. 7th International Symposium on Image and Signal Processing and Analysis (ISPA). [Symposium] Du-



- brovnik, Croatia, 2011.
- Carroll, N. (1990). *The Philosophy of Horror: or, Paradoxes of the Heart*. London: Routledge.
- Cho, H. (18 Juli 2016). *The Webtoon: A New Form for Graphic Narrative*. Diperoleh melalui <http://www.tcj.com/the-webtoon-a-new-form-for-graphic-narrative/>
- Chen, I. P., Wu, F. Y., dan Lin, C. H. (2012). Characteristic Color Use in Different Film Genres. *Empirical Studies of The Arts*, (30)1, 39-57.
- Discourse Structure. (n.d). <http://www.english.org/glossary/discourse-structure>
- Fatha, B. M. (2020): *Analisis Identitas Komik Horor Indonesia pada Platform Webtoon Periode 2016 – 2020*. *Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual, Seni Rupa, dan Media*, (1)3, 184-200.
- Genette, G. (1995). *Narrative Discourse*, 6th edition. New York: Cornell University Press.
- Hoeken, H, dan van Vliet, M. (2000). Suspense, Curiosity and Surprise: How Discourse Structure Influences the Affective and Cognitive Processing of a Story. *Poetics*, (27), 277-286.
- Indri, A. (29 April 2018). *Panduan Membaca Creep*. Diperoleh melalui <https://summerballads.wordpress.com/2018/04/29/panduan-membaca-creep/>
- Kolenda, N. (29 Agustus 2016). *The Psychology of Fonts*. Diperoleh melalui <https://www.nickkolenda.com/pdf/psychology-of-fonts.pdf>
- Kristeva, J. (1982) *Powers of Horror: An Essay on Abjection*. (Leon S. Roudiez, Trans.) New York: Columbia UP. (Karya asli dipublikasikan pada tahun 1980).
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperCollins.
- McCloud, S. (2006). *Making Comics*. New York: HarperCollins.
- Rahardjo, M. (15 Oktober 2010). *Triangulasi dalam Penelitian Kualitatif*. Diperoleh melalui <https://www.uin-malang.ac.id/r/101001/triangulasi-dalam-penelitian-kualitatif.html>
- Sari, D. M. (2020). *Analisis Struktur Penceritaan Visual Komik Horor Karya Junji Ito*. (Tesis magister dipublikasi). Institut Teknologi Bandung, Bandung, Indonesia.
- Septian, I. (11 Agustus 2018). *Creep Episode 11 – Mati!*. Diperoleh melalui <https://today.line.me/id/v2/article/y577Wo>
- Tabrani, P. (2012). *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir.
- van Heeren, K. (2012). *Contemporary Indonesian Film: Spirits of Reform and Ghosts from the Past*. Netherland: KITLV Press.
- Yazawa, N. (2020). *Manga Drawing Deluxe: Empower Your Drawing and Storytelling Skills*. Massachusetts: Quarto Publishing Group USA.
- Zpalanzani, A. (2012). *Representasi Remaja Perempuan dalam Komik Perempuan Indonesia Tahun 2000-an*. (Disertasi doktoral dipublikasi). Institut Teknologi Bandung, Bandung, Indonesia.