

## KESAMAAN POLA ALUR DALAM CERITA CREEPYPASTA

Julia Tri Kusumawati<sup>1</sup> Rianna Wati<sup>2</sup>  
Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Sebelas Maret, Indonesia  
\*juliatrikusumawati@student.uns.ac.id

*Received 2023-12-12; Revised 2024-08-19; Accepted 2024-11-30*

### ABSTRAK

Creepypasta adalah turunan dari "coppypasta," yaitu teks internet yang disalin, dengan genre horor-misteri. Penelitian dilakukan untuk mengetahui pola alur yang dapat mengidentifikasi ciri khas dari sastra dalam cerita Creepypasta ketika dibandingkan dengan cerita segenre. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif-komparatif dengan dasar perbandingan berdasarkan alur yang digunakan dalam cerita. Creepypasta dapat diidentifikasi setelah memecah alurnya menjadi tiga babak sesuai teori Aristoteles lalu dibandingkan sehingga menemukan sebuah pola yang sama. Hasilnya menunjukkan bahwa a) babak 1, mengenalkan tokoh; tempat, dan suasana b) babak 2, menjabarkan konflik yang terjadi kepada tokoh utama; c) babak 3, bagian penutup, mengandalkan plot twist demi menciptakan ketegangan dan tidak memberikan resolusi.

**Kata kunci:** creepypasta, pola alur, tiga babak

### ABSTRACT

*Creepypasta is derived from "coppypasta," which refers to copied internet text, with a horror-mystery genre. This research was conducted to identify narrative patterns that can distinguish the characteristics of literature in Creepypasta stories when compared to stories in the same genre. The method used was a descriptive-comparative approach, with a basis for comparison derived from the narrative structure employed in the stories. Creepypasta can be identified by breaking down its narrative into three stages according to Aristotle's theory, and then comparing them to find a recurring pattern. The results indicate that a) stage 1 introduces characters, setting, and atmosphere; b) stage 2 elaborates on conflicts faced by the main character; c) stage 3, the conclusion, relies on a plot twist to create tension and does not provide a resolution.*

**Keywords:** creepypasta, narrative patterns, three stages

## PENDAHULUAN

Alur dalam sebuah karya sastra diwujudkan dalam jalinan peristiwa yang terjadi, membentuk satu kesatuan yang dapat disebut menjadi sebuah cerita. Semi (dalam Sukarto, 2018) menyebutkan bahwa alur atau plot adalah rangkaian peristiwa dalam cerita yang disusun sebagai interrelasi fungsional, sekaligus menandai urutan bagian-bagian dalam keseluruhan karya fiksi. Penelitian ini menitikberatkan pada kesamaan alur yang ditemukan di dalam cerita *Creepypasta*, sebuah cerita pendek yang bergenre horor-misteri yang tersebar di ranah siber. Menurut Reine (2013) *Creepypasta* adalah turunan dari "coppypasta," yaitu teks internet yang disalin. Namun, *Creepypasta* khusus merujuk pada

konten seram, seperti cerita pendek atau gambar menakutkan yang mudah disalin dan disebarluaskan.

Penelitian yang mengkaji tentang topik serupa sudah pernah dilakukan sebelumnya. Firmansyah (2015) menggali persamaan dalam alur cerita film dari berbagai negara, menemukan pola empat bagian yang mirip dengan empat musim. Meskipun setiap film mencerminkan budaya uniknya, pola ini memberikan kerangka pemahaman holistik terhadap struktur cerita film global, menunjukkan kesamaan evolusi naratif di seluruh dunia. Penelitian kedua oleh Larasati & Sareng (2021) dengan metode deskriptif-komparatif yang membandingkan cerita rakyat Jaka Tarub dari Jawa Tengah dan Watu Wari Labu dari Bajawa. Analisis mencakup struktur naratif, pola cerita, dan dampaknya pada pendidikan anak. Hasilnya mencakup kesamaan dan perbedaan struktur cerita, identifikasi pola cerita, dan implikasi penting untuk pengembangan pendidikan anak.

Perbedaan kedua penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan terletak pada objek kajian dan pembahasan. Dalam penelitian ini, objek yang diteliti adalah cerita *Creepypasta* yang tersebar di ranah siber. Pemilihan objek tersebut dilakukan berdasarkan fenomena penyebaran cepat sebuah cerita horor-misteri pendek yang kadang-kadang disusun secara anonim. Semua cerita ini dikelompokkan dalam satu kategori karena adanya suatu unsur yang membedakannya dari cerita genre serupa.

Bersumber pada hal-hal di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah untuk menemukan pola alur cerita-cerita *Creepypasta* yang tersebar di ranah siber. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pola alur yang dapat mengidentifikasi ciri khas dari sastra dalam cerita *Creepypasta* ketika dibandingkan dengan cerita lainnya.

### **Struktur Cerita**

Setiap cerita memiliki kerangka yang mendasarinya. Kerangka cerita ini dimulai dari sebuah *storyline*, yang memberikan gambaran visual tentang perkembangan cerita. *Storyline* ini memungkinkan sebuah adegan untuk menunjukkan kejadian yang sedang berlangsung atau akan terjadi. Umumnya, struktur cerita terdiri dari tiga bagian: awal, tengah, dan akhir. Struktur ini sering dikenal sebagai struktur tiga babak atau struktur klasik Hollywood (Yasa, 2021).

Pembagian alur itu seperti pembagian oleh Aristoteles (dalam Mangunsong & Suryanto, 2023) dapat dibagi menjadi tiga babak. Struktur tiga babak memecah cerita

menjadi tiga tahap, yaitu pengenalan, pengembangan konflik, dan resolusi. Tahap pertama memperkenalkan tokoh utama, tahap kedua menunjukkan konflik dan masalah yang dihadapi tokoh utama, sementara tahap ketiga menampilkan resolusi dengan klimaks, diikuti oleh penyelesaian konflik dan *ending*.

Struktur tiga babak adalah kerangka naratif yang sering digunakan dalam literatur, skenario film, dan teater. Struktur ini berasal dari teori dramatis yang dikembangkan oleh Aristoteles dalam bukunya *Poetics*. Pada dasarnya, struktur tiga babak membagi cerita menjadi tiga bagian: pengenalan, pengembangan konflik, dan resolusi. Selama tiga babak ini, tokoh utama mengalami perkembangan karakter, yang dikenal sebagai *character arc*. Setiap babak dipisahkan oleh titik plot atau titik balik penting yang menandai dimulainya babak baru (Hadirahardja & Santyaputri, 2021).

Babak 2 biasanya lebih panjang dan sering dibagi lagi menjadi dua bagian, yaitu 2A dan 2B. Setiap babak ini kemudian dipecah menjadi dua urutan atau sequence (Sofiyanti, 2018). Namun, dikarenakan pendeknya narasi dalam *Creepypasta*, pecahan 8 sequence itu tidak bisa terpenuhi sehingga hanya bisa dibagi menjadi tiga babak saja.

Turistiani (2017) pun mengungkapkan bahwa untuk dianggap sebagai alur atau plot, keterkaitan antarperistiwa yang diceritakan harus memiliki hubungan sebab akibat, bukan hanya urutan kronologis semata. Itu artinya dalam tiga babak tersebut, harus ditemukan sebuah hubungan kausalitas. Setelah dipecah menjadi tiga babak, hubungan kausalitas yang terjadi dalam cerita dapat membentuk sebuah pola tertentu.

Dengan didasari pada hal tersebut, pola yang ditemukan dalam penelitian akan dianalisis berdasarkan alurnya. Kekhasan *Creepypasta* dapat diidentifikasi setelah memecah alurnya menjadi tiga babak lalu dibandingkan sehingga menemukan sebuah pola yang sama.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif-komparatif. Dasar perbandingan yang digunakan terhadap cerita-cerita *Creepypasta* dilakukan berdasarkan alur yang digunakan dalam cerita. Dalam penelitian ini, sampel yang digunakan adalah enam judul cerita *Creepypasta* yang tersebar di ranah siber. Alasan pemilihan judul-judul tersebut dipertimbangkan berdasarkan rentang cerita yang tidak begitu pendek serta kejelasan konflik yang terjadi.

Dalam menganalisis perkembangan cerita-cerita tersebut, langkah-langkah penelitian dilaksanakan melalui tahapan berikut: pertama, melakukan studi pendahuluan yang melibatkan tinjauan literatur terhadap penelitian serupa. Temuan dari studi pendahuluan menjadi dasar untuk menentukan konsep-konsep yang akan diteliti; kedua, melakukan pencarian data dan mengevaluasi alur yang terdapat dalam data yang telah dikumpulkan; ketiga, menganalisis pola yang muncul dari alur cerita dalam data tersebut.

Pengumpulan data dan reduksi data saling berinteraksi melalui konklusi dan penyajian data. Proses ini bersifat iteratif, dengan perkembangan yang sekuensial dan interaktif, bahkan melibatkan siklus bolak-balik. Kompleksitas permasalahan tergantung pada ketajaman analisis yang digunakan (Rijali, 2019). Analisis teks akan diterapkan untuk mengidentifikasi pola alur dalam cerita-cerita *Creepypasta*. Sumber data utama penelitian ini adalah narasi-narasi *Creepypasta* yang tersebar di ranah siber.

## **ANALISIS DAN PEMBAHASAN**

### **Uraian Cerita Creepypasta**

#### **a. Cerita 1: Ketukan di Jendela**

Babak 1: Tokoh diperkenalkan, menunjukkan latar yang akan menjadikan sebuah ketegangan. Tokoh utama yang sendirian di malam hari beserta suasananya yang mencekam.

Babak 2: Masalah mulai diperkenalkan, mulai muncul kejanggalan dan misteri yang tidak dapat dipecahkan oleh tokoh utama. Suara ketukan yang datang terus-menerus di jendela meskipun tidak ada kemungkinan yang logis. Kecemasan dan ketakutan dari tokoh ditunjukkan dalam narasi yang rinci. Tokoh awalnya merasa bahwa dia aman karena makhluk apa pun yang menggangukannya berada di luar jendela.

Babak 3 Akhir yang menggantung beserta narasi yang mencekam. Narasi dalam bagian ini akan berusaha untuk membuat rasa takut dari pembaca memuncak. Rasa aman yang dirasakan tokoh utama langsung menghilang dan digantikan oleh rasa takut karena ternyata makhluk yang mengetuk jendelanya sudah berada di dalam kamarnya sejak awal.

#### **b. Cerita 2: Rasa Lapar**

Babak 1: Perkenalan dari tokoh yang merupakan seorang psikiater dan awalan yang menyebutkan bahwa ia akan menceritakan kisah seram tentang salah satu pasiennya.

Babak 2: Mulai menceritakan tentang kisah Amelia, pasien yang mengidap gangguan makan yang harus ditangani sang psikiater. Di waktu pemeriksaan, Amelia dan ibunya terjebak di dalam lift sehingga tokoh utama pergi memeriksanya. Ketika lift sudah terbuka, muncul seorang perempuan obesitas yang belepotan. Perempuan tersebut pun memegang kantong sisa makanan yang berbau busuk. Tokoh utama langsung memanggilnya sebagai Amelia dan menunda pertemuan mereka.

Babak 3: Percakapan antara tokoh utama dan rekannya mengungkap bahwa sosok yang olehnya dikira Amelia bukanlah Amelia karena penampilan Amelia seharusnya kurus kering. Sang psikiater pun mengingat bahwa Amelia harusnya bersama ibunya. Perempuan yang ditemuinya adalah ibu Amelia, namun ia tidak menemukan Amelia dimana pun. Ia pun kemudian ingat tentang kantong berbau busuk serta cairan merah di mulut sang ibu yang awalnya dikiranya sebagai saus.

c. Cerita 3: The Nail

Babak 1: Menceritakan tentang seorang anak yang sering mendengarkan ibunya menyanyikan lagu pengantar tidur. Namun anehnya, lagu itu tidak dikenal oleh siapapun.

Babak 2: Mulai muncul kejanggalan ketika sang anak melanggar perintah dalam lagu. Ia melihat sosok menyeramkan yang mengejarnya sambil membawa pisau. Ia pun lari ketakutan ke kamar tidur ibunya.

Babak 3: Akhir dari cerita menunjukkan ketika sang ibu mengatakan kepada anaknya itu bahwa ia tidak pernah menyanyikan lagu pengantar tidur. Anaknya selalu sudah tertidur ketika ia menengoknya di malam hari.

d. Cerita 4: Hutan Lupa

Babak 1: Mengenalkan tokoh Joan dan Andrian. Keduanya sedang kebingungan karena tersesat di tengah hutan.

Babak 2: Ketegangan mulai muncul ketika keduanya menemukan danau dengan makhluk-makhluk yang serupa dengan putri duyung. Putri duyung mulai menyanyi dan keduanya seolah terhipnotis, namun Joan tersadar karena jatuh tersandung. Saat Adrian diserang oleh putri duyung, Joan berlari hingga berhasil keluar. Namun ketika ia pulang ke rumah, kedua orang tuanya seolah melupakan keberadaannya.

Babak 3: Joan merasa bingung dan takut. Ia mencoba memikirkan cara untuk memberi tahu ke semua orang bahwa legenda yang mengatakan orang yang berhasil

kembali dari “Hutan Lupa” akan menghilang dari ingatan orang benar adanya. Namun ia pun merasa bingung kenapa sebelumnya dia pergi ke hutan itu sendirian.

e. Cerita 5: Kasus Tindihan yang Aneh

Babak 1: Pembukaan yang mengenalkan tokoh Tony dan adik perempuannya, Annie. Annie mengalami kasus *sleep paralysis* (ketindihan) yang tidak bisa disembuhkan.

Babak 2: Anna meminta Tony untuk menemaninya tidur di kamar. Namun setiap malam, saat sedang ketindihan, Anna selalu menyakiti Tony. Ia pun berkata bahwa ketika sedang dalam kondisi tersebut, Anna melihat sosok wanita tua yang berusaha untuk masuk ke dalam dirinya. Pada suatu malam, kelakuan Anna semakin menjadi sehingga Tony berlari keluar dan membangunkan orang tua mereka.

Babak 3: Anna sudah terbangun dari kondisinya, ia pun mengatakan bahwa sebelumnya ia melihat wanita tua itu sedang berusaha memasuki tubuh Tony. Anna mengatakan wanita tersebut sudah memasukkan tangannya ke dalam mulut Tony. Tony kemudian merasakan sesuatu yang aneh di mulutnya. Itu adalah sebuah kuku yang patah.

f. Cerita 6: Telepon Genggam

Babak 1: Mengenalkan tokoh seorang wanita yang mempunyai anak berusia enam tahun. Pada suatu hari, ia membeli sebuah telepon genggam baru.

Babak 2: Anak dari wanita itu pun bermain-main dengan telepon genggam ibunya. Wanita itu kemudian melihat foto-foto yang diambil oleh anaknya di telepon genggamnya itu. Foto-foto itu adalah foto sang anak.

Babak 3: Wanita itu melihat foto terakhir dan melihat dalam foto ada sosok wanita tua di samping anaknya.

### **Kesamaan Pola Alur**

Dari data cerita-cerita *Creepypasta* yang sudah dikumpulkan dan dianalisis alurnya, maka dapat diketahui kesamaan dari alur cerita-cerita tersebut. Meskipun isi dari cerita berbeda-beda tetapi alurnya cenderung tetap mengikuti satu pola yang sama. Cerita *Creepypasta* cenderung pendek sehingga tidak banyak tikaian atau konflik yang terdapat di dalamnya. Namun, *Creepypasta* memiliki ciri khasnya sendiri, ciri itu terdapat dalam alur yang disampaikan di dalam ceritanya. Setelah membagi data-data cerita *Creepypasta* menjadi tiga babak yang terdiri dari babak 1 (pembuka), babak 2 (pertengahan), dan babak 3 (isi), alur dari *Creepypasta* dapat dibagi menjadi sebagai berikut:

a. Babak 1

Babak 1 merupakan bagian pembuka yang biasanya mengenalkan tokoh dan tempat. Bagian ini juga sering menggambarkan suasana yang akan membangun konflik pada babak 2. Babak 1 biasanya hanya terdiri dari satu atau dua paragraf, cukup untuk memberikan latar belakang dari cerita yang akan disampaikan. Hal tersebut dapat terlihat pada data (1) dan data (2) berikut:

- (1) Aku terbaring di atas ranjang, sendiri, di suatu malam yang gelap dan sunyi. Aku hanya membolak-balikkan badanku di atas kasur (Efendi, n.d: 1).

Data (1) merupakan kutipan dari cerita 1 yang menggambarkan tokoh “Aku” yang sedang berada di kamarnya dengan latar waktu malam hari.

- (2) "Salahkan saja dirimu yang membuat kita tersesat di hutan selama dua hari. Aku tidak mengerti mengapa ibu memberiku adik seperti dirimu (Efendi, n.d: 9)."

Data (2) menunjukkan dialog awal dari cerita 4 yang menunjukkan bahwa dua tokoh utamanya, Joan dan Andrian, sedang tersesat di dalam hutan.

Dalam babak 1, narasi digunakan sebagai sebuah pengantar cerita. Bibit dari konflik mungkin sudah sedikit terlihat, namun hal itu hanya menjadi sebuah pembuka yang mengantarkan cerita ke babak 2 yang memuat konflik utama dari cerita *Creepypasta*.

b. Babak 2

Babak 2 menjabarkan konflik yang terjadi kepada tokoh utama. Cerita *Creepypasta* menonjolkan efek horor dan misteri, hal ini berarti babak 2 mulai mengungkapkan hal-hal yang ganjil dan aneh yang terjadi kepada tokoh utamanya. Bagian babak 2 dalam *Creepypasta* sebenarnya sama dengan cerita horor atau misteri pada umumnya, mengungkapkan semua hal yang dapat menakuti atau membuat penasaran penonton. Hal-hal tersebut dibuat dengan singkat tapi tetap berusaha mempertahankan suasana yang dibangunnya. Hal tersebut dapat diamati pada data (3) dan data (4) berikut:

- (3) Di tengah cahaya remang-remang yang masuk melewati jendela kamarku, aku melihat sekilas sosok lelaki, berdiri di pojok ruanganku. Ia berdiri di sana, menghadap ke dinding. Dan kupikir, ketika aku membuka mata kananku lagi, orang itu membalikkan badannya ke arahku (Efendi, n.d: 8).

Kutipan tersebut diambil pada cerita 3 yang mengindikasikan awal mula konflik yang terjadi pada tokoh utama. Ketika tokoh utama melanggar aturan untuk menutup mata kanannya, ia melihat sesosok laki-laki yang kemudian mengejanya.

- (4) Pada titik ini, aku mulai merasakan ketakutan dengan teror-teror ini. Bagaimana mungkin sesuatu yang sederhana seperti tindihan bisa memberikan adikku kekuatan seperti itu untuk menjatuhkan pemuda sepertiku? (Efendi, n.d: 19)

Kutipan pada data (4) diambil dari cerita 5. Pada kutipan tersebut ditunjukkan tokoh Tony yang mulai merasa ketakutan karena kasus ketindihan adiknya yang selalu menyakitinya setiap malam. Hal tersebut terus berlanjut setiap malam mereka tidur di kamar yang sama.

c. Babak 3

Hal yang disampaikan pada babak 1 dan babak 2 dalam cerita *Creepypasta* sama seperti sebuah cerita misteri dan horor pada umumnya, namun babak 3 ini yang menjadi alasan kenapa *Creepypasta* berbeda dengan yang lain. Babak 3 sebagai penutup biasanya memberikan resolusi kepada pembaca, mengakhiri konflik yang sudah terjadi sekaligus mengakhiri kisah tersebut. Dhony (2018) menerangkan bahwa pada tahap ini, alur cerita mulai mengalami penurunan. Ini adalah fase di mana titik terang atau solusi dari permasalahan mulai muncul. Kompleksitas masalah mulai terurai dan solusi mulai ditemukan. Permasalahan yang dihadapi mengarah ke jalan keluar, dan resolusi masalah menjadi semakin jelas.

Namun pada *Creepypasta*, resolusi tidak pernah datang. Konflik tidak terselesaikan dan sengaja dibuat menggantung sehingga meningkatkan ketegangan pembaca. Bahkan babak 3 sebagai penutup biasanya menjadi bagian paling menyeramkan dari keseluruhan kisahnya meski biasanya hanya terdiri dari satu paragraf saja. Hal ini dikarenakan *Creepypasta* kebanyakan menggunakan elemen *plot twist* yang membuat konflik di babak 2 menjadi lebih besar dari yang dibayangkan sebelumnya oleh pembaca. Hal tersebut dapat dilihat pada data-data berikut:

- (5) Selama ini makhluk itu sudah berada di ruangan ini, sambil mengetuk-ngetuk kaca jendelaku dari dalam (Efendi, n.d: 1).

Kutipan data (5) merupakan bagian akhir dari cerita 1. Dalam satu kalimat, rasa aman yang dirasakan baik oleh tokoh utama maupun pembaca langsung diruntuhkan.

Tokoh utama yang merasa aman karena ia berada di dalam sedangkan makhluk itu berada di luar, langsung mengalami ketakutan karena ternyata makhluk tersebut sudah berada di dalam kamarnya.

- (6) Tak perlu kukatakan lagi, aku tak pernah lagi bertemu dengannya. Amelia D-sesuatu. Atau ibunya, wanita penderita obesitas yang tak bernama yang kutemui di luar lift pada hari itu. Wanita yang beraroma seperti kematian, tertutup oleh yang kupikir saus merah, dan membawa tas sampah berisi sisa-sisa makanan (Efendi, n.d: 3).

Kutipan data (6) merupakan kutipan akhir dari cerita 2. Pada bagian sebelumnya, pembaca yang mengikuti sudut pandang sang psikiater mengira bahwa perempuan berbadan besar yang ditemuinya di lift adalah Amelia. Namun ketika diberi tahu bahwa, sosok perempuan itu adalah ibu Amelia sedangkan Amelia sendiri tidak ditemukan, pembaca dibawa ke sebuah kesimpulan. Bagian ini menunjukkan kejanggalan yang sebelumnya sudah disebutkan sebelumnya namun baru jelas setelah informasi yang benar didapatkan. Tidak dijelaskan secara gamblang, namun paragraf akhir tersebut mengindikasikan bahwa ibu Amelia bukan memakan daging biasa, tapi daging dari Amelia.

- (7) “...namun ibu tak pernah menyanyikan lagu nina bobo di kamarmu...”  
(Efendi, n.d: 8)

Kutipan dalam data (7) adalah bagian akhir dari cerita 3. Cerita pada bagian awal menunjukkan bahwa ibu dari tokoh utama selalu dinyanyikan lagu *nina bobo* oleh ibunya. Hal ganjil terjadi ketika ia melanggar aturan dan dikejar oleh sosok misterius. Namun bagian akhir menunjukkan bahwa lagu *nina bobo* yang selama ini ia dengar tidak dinyanyikan oleh ibunya namun makhluk lain.

- (8) “Lagipula, mengapa aku pergi ke hutan itu sendirian?” kini Joan mulai berbicara sendiri (Efendi, n.d: 9).

Kutipan data (8) menunjukkan dialog akhir dari cerita 5. Dialog singkat oleh Joan ini menunjukkan bahwa rumor tentang hutan lupa memang benar adanya. Buktinya bukan hanya Joan yang dilupakan oleh orang tuanya, bahkan Joan sendiri lupa akan keberadaan Andrian yang datang bersamanya ke hutan tersebut.

- (9) Tiba-tiba aku menyadari ada sesuatu yang mengganjal di dalam mulutku, seakan ada yang terselip di antara gigi-gigiku. Aku memasukkan jariku ke

dalam mulutku dan menarik sesuatu keluar. Kuku yang patah (Efendi, n.d: 16).

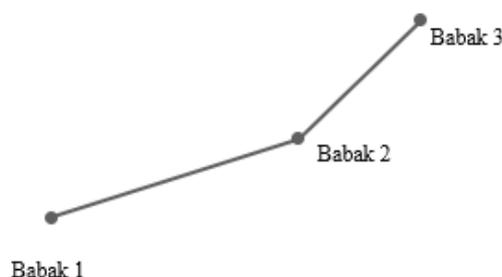
Kutipan data (9) merupakan penutup dari cerita 5. Paragraf ini menunjukkan bukti bahwa apa yang dilihat oleh Anna di dalam kondisinya saat ketidihian benar adanya. Sosok perempuan tua yang mencoba mengambil tubuh Tony meninggalkan sebuah bukti yang nyata, yaitu patahan dari kuku jarinya.

(10) Tampaknya, di sisi kiri gambar ada sesosok wanita tua (Efendi, n.d: 22).

Kutipan data (10) diambil dari bagian akhir cerita 6. Satu kalimat tersebut menunjukkan ke pembaca tentang sosok makhluk dengan wujud seorang wanita tua. Cerita tidak menjelaskan kelanjutan dari hal tersebut. s

Bagian yang ganjil atau aneh dalam bagian akhir *Creepypasta* biasanya tidak disampaikan secara gamblang, namun secara halus sehingga pembaca harus mencoba memahaminya sendiri. Bagian ini difungsikan sebagai sebuah puncak ketegangan yang membuat pembaca terus terngiang-ngiang dengan cerita yang disampaikan penulis.

Berikut merupakan grafik yang menggambarkan ketiga babak dalam cerita *Creepypasta*:



Grafik 1: tiga babak alur *Creepypasta*

Grafik tersebut menunjukkan bahwa konflik yang terjadi di babak 2 tidak diakhiri di babak 3, justru semakin memuncak. Cerita pun diakhiri di bagian tersebut tanpa penyelesaian, apa yang terjadi setelahnya harus dibayangkan sendiri oleh pembaca. Bagian dari akhir cerita *Creepypasta* menjadi bagian terpenting dalam meningkatkan *suspense* yang dirasakan pembaca.

Cerita *Creepypasta* mengandalkan *plot twist* dalam penyampaiannya demi menciptakan ketegangan pada pembaca. *Plot twist* tersebut kebanyakan disampaikan dalam satu paragraf bahkan satu kalimat saja. Hal yang membuat *Creepypasta* dapat berkesan meski ceritanya cenderung pendek adalah narasi akhir yang mengkhianati segala hal yang sudah dibaca sebelumnya. *Creepypasta* memanfaatkan daya imajinasi pembaca, dibanding

menyelesaikan konflik yang sudah dijabarkan dalam babak sebelumnya, cerita membiarkan pembaca menebak apa yang terjadi setelahnya.

Jika dilihat dari pandangan lain, Sofiyanti (2018) mengungkapkan bahwa tokoh dianggap sebagai unsur paling krusial dalam sebuah cerita. Identitas tokoh tertanam dalam ingatan pembaca; terkadang pembaca mungkin lupa dengan detail cerita, namun tetap mengingat tokoh utamanya. Bahkan keputusan kecil seorang tokoh dapat memiliki dampak besar pada struktur cerita. Pembaca dalam cerita *Creepypasta* akan diajak untuk bersimpati terhadap tokoh utama dalam cerita, namun pada bagian akhir, tokoh tidak akan menemui akhir dari konflik yang dialami. Pembaca yang sudah terikat dengan tokoh diharuskan untuk menciptakan resolusi versi mereka sendiri.

Alasan mengapa cerita *Creepypasta* memiliki pola alur sesuai dengan analisis data dapat dihubungkan dengan reaksi dari pembaca. Alur berjalan sebagaimana mestinya pada babak 1 dan babak 2 namun ketika babak 3 datang, hal yang tidak terduga muncul. *Creepypasta* merupakan sebuah cerita yang singkat sehingga tidak mudah memberikan efek jangka panjang kepada pembacanya. Dengan mengandalkan *plot twist* yang dapat menarik perhatian pembaca, maka sebuah cerita *Creepypasta* akan lebih berkesan. Dengan begitu, ceritanya tidak akan mudah dilupakan.

## SIMPULAN

Alur dalam sebuah karya sastra diwujudkan dalam jalinan peristiwa. Aristoteles membagi alur menjadi tiga babak yaitu pengenalan, pengembangan konflik, dan resolusi. Pola alur dalam cerita *Creepypasta* ketika dibagi menjadi tiga babak adalah sebagai berikut: a) babak 1, merupakan bagian pembuka yang mengenalkan tokoh dan tempat, menggambarkan suasana yang akan membangun konflik pada babak selanjutnya; b) babak 2, menjabarkan konflik yang terjadi kepada tokoh utama; c) babak 3, bagian penutup, biasanya mengandalkan *plot twist* dalam penyampaiannya demi menciptakan ketegangan pada pembaca, bagian ini juga tidak menyediakan resolusi atas konflik yang sudah terjadi.

Babak 3 menjadi ciri khas *Creepypasta* yang membuatnya berbeda dari cerita dengan genre sejenis. Dengan pola alur tersebut, sebuah cerita *Creepypasta* akan lebih berkesan dan diingat oleh pembacanya.

Saran terhadap penelitian selanjutnya adalah untuk memperbanyak sumber data dari ranah yang lebih luas. Pembagian alur juga dapat dilakukan dengan model lain. Dengan begitu, hasil dari penelitian dapat menjadi sudut pandang baru dari topik yang serupa.

### DAFTAR PUSTAKA

- Dhony, N. N. A. (2018). Dramatik Plot Teater Dulmuluk Naskah Lakon Zahara Siti. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 3(2), 75–81. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v3i2.489>
- Efendi, K. R. (Ed. . (n.d.). *Creepypasta - Kaeva Radif Efendi - Wattpad*. Wattpad. Retrieved December 12, 2023, from <https://www.wattpad.com/story/28411815-creepypasta>
- Firmansyah, R. (2015). Pola Alur Cerita Film Dunia Berdasarkan Empat Musim dalam Setahun. *Semnasteknomedia Online*, 3(1), 4–5.
- Hadirahardja, E. A., & Santyaputri, L. P. (2021). erancangan Struktur Cerita Film Pendek “Dipethuk.” *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (KOMA DKV)*, 301–308.
- Larasati, M. M. B., & Sareng, N. M. (2021). Kajian Struktural Sastra Bandingan Cerita Jaka Tarub dan Cerita Watu Wari Labu dan Implikasinya Bagi Pendidikan Anak. *Retorika: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 14–26. <https://uniflor.ac.id/e-journal/index.php/RJPBSI/article/view/1045>
- Mangunsong, G. M. M., & Suryanto, S. (2023). Penerapan Struktur Tiga Babak Dalam Skenario Penciptaan Film “Hasrat.” *PROPORSI: Jurnal Desain, Multimedia Dan Industri Kreatif*, 8(1), 69–83. <http://dx.doi.org/10.22303/proporsi.8.1.2022.69-83>
- Reine, D. (2013). *Creepypasta adalah - Kompasiana.com*. Kompasiana.Com. Retrieved December 12, 2023, from <https://www.kompasiana.com/dhivereine/5528f39ff17e617b238b4578/creepypasta-adalah>
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81–95. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Sofiyanti, D. (2018). Pengaruh Hero’s Journey dalam Struktur Tiga Babak. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, & Media Baru*, 10(2), 5–11. <https://imaji.ikj.ac.id/index.php/IMAJI/article/view/25>
- Sukarto, K. A. (2018). Pendekatan Strukturalisme Dalam Penelitiann Sastra, Bahasa, Dan Budaya. *Pujangga: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 3(2), 190–223. <http://dx.doi.org/10.47313/pujangga.v3i2.441>
- Turistiani, T. D. (2017). Struktur Alur Dan Bentuk Konflik Yang Membangun Novel Saman Karya Ayu Utami. *Jurnal Pena Indonesia: Jurnal Bahasa Indonesia, Sastra, Dan Pengajarannya*, 3(2), 147–165.
- Yasa, G. P. P. A. (2021). Analisis Unsur Naratif Sebagai Pembentuk Film Animasi Bul. *Jurnal SASAK: Desain Visual Dan Komunikasi*, 3(2), 48–5(2), 48–57. <https://doi.org/https://doi.org/10.30812/sasak.v3i2.1594>