

Hubungan Antara Kualitas Gambar dan Jalan Cerita Terhadap Nilai Estetika pada Webtoon (Studi Pada Webtoon Periode Januari – Juni 2019)

Dwi Putri Tanjung¹, Fatimah Darmansa²

^{1,2}*Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Indonesia Maju*

Email correspondent: dwiputrianitanjung@gmail.com

Abstrak

Tujuan penulis mengambil topik ini untuk mengetahui hubungan antara kualitas gambar dan jalan cerita terhadap nilai estetika pada webtoon. Penelitian ini menggunakan metode explanatory research dengan pendekatannya yaitu kuantitatif. Populasi dari penelitian ini adalah Webtoon yang terdaftar pada Januari – Juni 2019. Sampel dan penelitian yang diteliti dengan menggunakan karyawan Mr Blue Indonesia. Pengukuran dilakukan dengan uji validasi, uji reabilitas, uji normalitas, uji chi square. Hasil dari penelitian ini menunjukkan jika kualitas gambar memiliki hubungan dengan nilai estetika dengan 19 orang (63,33%) setuju jika hal ini berhubungan dan 11 orang (36,6%) mengatakan tidak berhubungan. Alat ukur menggunakan kuisioner. Hasil dari penelitian ini menunjukkan jika jalan cerita tidak memiliki hubungan dengan nilai estetika dengan 15 orang (50%) setuju jika hal ini berhubungan dan 15 orang (50%) mengatakan tidak berhubungan. Diharapkan para komikus kedepannya dapat membuat komik dengan ide dan jalan cerita yang unik dan menarik sehingga para pembaca tertarik dan memberikan dukungan pada Webtoon tersebut. Dan untuk pihak Webtoon sendiri diharapkan memberikan pelatihan dan evaluasi kepada komikus mereka, agar karya yang dihasilkan menjadi lebih baik lagi dan bisa menarik banyak pembaca baru untuk menjadi pembaca setia Line Webtoon.

Kata Kunci: kualitas gambar, jalan cerita, rating.

Abstract

The background of this research is because not all comics in the webtoon have good picture quality and interesting stories and do not have the beauty of art. The aim of the writer to take this topic is to find out the relationship between picture quality and storyline to the aesthetic value of the webtoon. This research uses an explanatory research method with a quantitative approach. The population of this study is the Webtoon which was registered in January-June 2019. Samples and research were examined using Mr. Blue Indonesia's employees. Measurements were made by validation test, reliability test, normality test, chi-square test, and questionnaire measurement tool. The results of this study indicate that if image quality has a relationship with aesthetic value with 19 people (63.33%) agree if this is related and 11 people (36.6%) say unrelated. The results of this study indicate if the storyline has no relationship with the aesthetic value with 15 people (50%) agreeing if this is related and 15 people (50%) say not related. It is hoped that future comic artists can create comics with unique and interesting ideas and storylines so that readers are interested and provide support for the Webtoon. And Webtoon itself is expected to provide training and evaluation to their comics so that the work produced becomes better and can attract many new readers to become loyal readers of Line Webtoon.

Keywords: image quality, storyline, rating.

Pendahuluan

Manusia adalah makhluk sosial yang perlu melakukan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Tentu saja awalnya manusia tidak bisa berbicara dengan menggunakan bahasa seperti yang kita lakukan sekarang ini. Mereka memulai komunikasi dengan cara menggambar ataupun menggunakan bahasa isyarat. Manusia mulai mampu berkomunikasi satu sama lain tentunya memerlukan proses yang panjang, namun tidak ada data otentik yang dapat menerangkan tentang hal itu.²⁰ Kemudian munculah pendapat mengenai cara manusia saling berkomunikasi yang dikemukakan oleh Larry A. Samovar & Richard E. Porter zaman komunikasi lisan ini berjalan kira-kira 300.000 sampai 200.000 tahun SM.¹

Kemudian teori mengenai cara awal manusia mulai melakukan komunikasi terus berkembang hingga muncul teori baru dari Everett M. Rogers menilai peristiwa ini sebagai generasi pertama kecakapan manusia berkomunikasi sebelum mampu mengutarakan pikirannya secara tertulis.² Setelah itu munculah teori awal komunikasi manusia yang banyak digunakan sebagai panduan pendidikan sekarang ini yaitu pendapat dari Bill Yenne yang menjelaskan bahwa dalam berkomunikasi, manusia menggunakan lebih banyak gerak-gerik, sikap tubuh dan mimik, tetapi perumusan pesan itu sendiri lebih dimungkinkan oleh adanya bahasa dan lambang-lambang yang dapat dipahami bersama.³ Kemampuan untuk menggambar atau menuliskan lambang-lambang yang memiliki arti adalah suatu keunikan dari spesies manusia.

Awalnya manusia hanya menggambar lambang-lambang saja dan media yang biasanya menjadi tempat gambar tersebut biasanya berupa gua. Mereka menggambarkan kegiatan apa saja yang mereka lakukan saat itu didalam gua, hingga saat ini telah banyak ditemukan lukisan gua hasil dari proses komunikasi mereka. Proses komunikasi dan penyampai pesan semakin maju hingga muncul gambar dan tulisan yang terus berkembang hingga menjadi sebuah karya yang dinikmati banyak orang. Isi dalam sebuah karya tulis adalah hal yang membuat banyak orang untuk memiliki karya tersebut. Dalam karya sastra tidak ada bedanya dengan melukis, penulis memiliki banyak gagasan dalam melukis apa yang akan dia tuangkan.

Tidak berbeda dengan seorang pelukis, penulis harus memiliki teknik serta kriteria-kriteria yang dianutnya, tetapi wujud yang dihasilkan murni kepiawaian serta keterampilan penulis dalam mengungkapkan gagasannya. Cerita sendiri merupakan salah satu karya yang banyak dinikmati banyak orang saat ini, cerita sekarang ini telah terbagi menjadi banyak kategori. Dari kategori tersebut tentu saja membuat banyak pilihan yang bisa dinikmati oleh banyak orang. Menurut Dalma kreatifitas menulis melibatkan beberapa unsur, yaitu penulis sebagai penyampai pesan, pesan dan isi tulisan, saluran atau media media berupa tulisan dan pembaca sebagai penerima pesan.⁴ Setiap karya tulis memiliki jalan cerita yang berbeda-beda, jalan cerita atau alur cerita merupakan rangkaian kejadian sebuah cerita dari awal sampai akhir.

Di dalam jalan cerita ada kejadian-kejadian dan konflik yang menghasilkan plot.⁵ Jika jalan cerita mudah diketahui, maka plot agak sulit diketahui karena tersembunyi di dalam jalan cerita. Jika jalan cerita merupakan wadah, maka plot merupakan isi dari wadah itu. Di dalam plot ada kejadian-kejadian dan konflik yang dialami tokoh-tokoh dalam cerita. Jalan cerita dan plot merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Jalan cerita yang ada dalam sebuah karya tulis tidak selalu tampak jelas

Proses pembuatan sebuah cerita tentu saja memerlukan waktu yang panjang untuk membuat sebuah karya yang menarik dan disukai banyak orang. Dalam membuat sebuah cerita seorang penulis memerlukan banyak referensi untuk menghasilkan sebuah ide, umumnya penulis memerlukan referensi minimal 5 buku untuk membuat sebuah cerita. Hal tersebut belum termasuk dengan buku khusus tentang suatu masalah yang ingin mereka angkat misalnya masalah politik, mereka memerlukan referensi dari banyak negara hingga terciptalah sebuah unsur politik didalam karya yang dia buat.

Sama seperti menulis yang awalnya memerlukan jalan cerita untuk mengembangkan cerita mereka, gambar yang awalnya tidak memiliki jalan cerita telah berubah menjadi sebuah karya yang memiliki cerita dan makna menjadi sebuah komik. komik merupakan kumpulan gambar atau lambang yang terdiri dari beberapa urutan teratur dan tokoh yang memiliki karakter dalam sebuah rangkaian cerita yang memberikan unsur hiburan dalam penyampaiannya Komik kemudian di satukan yang

biasanya di dalam komik ini berisikan 32 halaman, tetapi ada juga komik yang berisi 48 halaman dan 64 halaman, komik ini biasanya berisikan cerita lucu, cerita cinta (cerita remaja), superhero (pahlawan) dan lain-lain.

Secara sepintas komik dipandang hanya sebagai media visual yang terdiri dari kumpulan gambar dan tulisan yang terjalin menjadi sebuah cerita. Namun bagi para komikus, kita juga bisa segera mengenali sebuah komik dibuat oleh siapa hanya dengan melihat style gambar dari komik itu, hal itulah yang membuat komikus terus mencari style yang sesuai dengan mereka hingga semua orang tau jika itu adalah karya milik dia. Komik juga saat ini telah berkembang yang awalnya berbentuk buku kini bisa dinikmati menggunakan koneksi internet. Selain perkembangan dari segi bentuk cara menikmati cara menggambarpun sekarang ini telah berubah dari yang awalnya hitam-putih menjadi color full. Subjek dari gambar bisa berupa tampilan realistik dalam kehidupan sehari-hari seperti potret, setengah realistik seperti karya-karya sketsa, atau yang benar-benar mementingkan gaya gambar seperti kartun, karikatur, atau gambar abstrak.⁶

Gambar yang awalnya tidak memiliki jalan cerita kemudian berubah menjadi sebuah karya komik yang menyatukan kedua unsur gambar dan jalan cerita. Menurut Daryanto komik didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar yang dibukukan dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.⁷

Akan tetapi karena pesatnya perkembangan zaman membuat orang-orang mulai mengalihkan diri dari karya yang dibukukan yang berat dan sulit dibawa kemanapun menjadi karya digital yang mudah dibawa kemanapun. Mereka hanya memerlukan gadget mereka dan koneksi internet untuk menikmati hasil karya tersebut. Hal tersebut tidak lekang dari perkembangan teknologi yang semakin hari mempermudah kehidupan manusia.

We Are Social merilis data perubahan peningkatan pengguna internet dari tahun ke tahun berdasar setiap negara. Jumlah peningkatan penduduk yang menggunakan internet di Indonesia tercatat mencapai 17,3 juta jiwa dibandingkan tahun lalu, atau naik 13 persen. Dalam hal ini, Indonesia berada di peringkat keempat di bawah India (naik 97,8 juta), China (naik 50,6 juta) dan Amerika Serikat (naik 25,3 juta). Alat untuk akses internet: 60% gunakan smartphone, 22% gunakan laptop dan komputer, 8% dari tablet.⁸

Di Indonesia sendiri hampir semua penduduknya mempunyai benda elektronik tersebut, untuk smartphone ada sekitar 60% penduduk Indonesia menggunakannya dan 91% populasi menggunakan handphone biasa. Perlengkapan elektronik yang mahal seperti laptop dan televisi juga sudah dimiliki oleh penduduk Indonesia 95% penduduk Indonesia mempunyai televisi dan 22% telah memiliki laptop/personal computer (PC).

Dari perkembangan teknologi yang pesat itu akhirnya sekarang munculah cara baru dalam membuat komik. Pada awalnya komik memerlukan kertas dan alat gambar lainnya untuk proses pengerjaannya, sekarang ini komik bisa dibuat dengan menggunakan teknologi digital. Teknologi digital yang perlu digunakan adalah komputer serta ciptik/pentablet (alat gambar elektronik) untuk membuat sebuah komik. Teknik seperti ini dipopulerkan oleh Korea pertama kalinya dengan memunculkan naver comic. Naver adalah perusahaan pertama yang menerobos cara baru dalam membuat dan menikmati komik.

Dengan ditemukannya alat ini munculah gaya baru dalam membuat komik yaitu web comic. Web comics, merupakan komik yang didistribusikan lewat jaringan internet. Webtoon merupakan komik khas yang berasal dari Korea selatan yang bisa kita baca dalam satu strip panjang (satu halaman website) dan juga berwarna. Beda dengan manga (komik Jepang) yang biasanya hanya hitam putih. Hingga saat ini banyak sekali aplikasi dan web side yang menyediakan web comic untuk dinikmati. Web comics, merupakan komik yang didistribusikan lewat jaringan internet. Dan dapat diakses menggunakan pc/smart phone dimana berdasarkan data diatas hampir seluruh orang Indonesia memilikinya.

Webtoon merupakan komik khas yang berasal dari Korea selatan yang bisa kita baca dalam satu strip panjang (satu halaman website) dan juga berwarna. Salah satu aplikasi web comic yang sudah

terkenal saat ini adalah Line Webtoon yang dibuat oleh perusahaan Korea yaitu Naver. Line Webtoon adalah salah satu pelopor web comic yang mulai berkembang di Indonesia. Hingga saat ini webtoon tercatat telah di unduh/download sebanyak 10.000.000+ sejak pertama kali pada 1 Juli 2014. Line Webtoon bahkan sudah menambah prestasi lainnya di Indonesia yaitu dengan dibuatnya sebuah film layar lebar berdasarkan salah satu cerita yang ada di Line Webtoon.

Webtoon sendiri masuk kedalam karya seni rupa 2 dimensi, Seni rupa adalah sebuah ide atau gagasan yang dicurahkan pada objek dua atau tiga dimensi sehingga dapat dinikmati secara visual atau menggunakan indera pengelihatan. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Muharam dan Sundaryat yang mengatakan hakikat karya seni rupa sendiri adalah ungkapan ide/gagasan, perasaan, emosi yang dicurahkan dalam wujud dua atautiga dimensi.⁹ Seni rupa dua dimensi adalah karya seni yang memiliki ukuran panjang dan lebar, sehingga hanya dapat dinikmati dari satu sisi saja.¹⁰

Setiap karya seni memiliki nilai estetika tersendiri, estetika adalah salah satu cabang filsafat yang membahas keindahan. Estetika membahas bagaimana keindahan bisa terbentuk, dan bagaimana supaya dapat merasakannya. Pembahasan lebih lanjut mengenai estetika adalah sebuah filosofi yang mempelajari nilai-nilai sensoris yang kadang dianggap sebagai penilaian terhadap sentimen dan rasa. Menurut Djelantik estetika merupakan cabang yang sangat dekat dengan filosofi seni pada umumnya masalah-masalah keindahan dikaitkan dengan seni murni (fine arts), yaitu: seni sastra, seni rupa, seni patung, seni pahat, seni arsitek, dan seni musik.¹¹ Berdasarkan latar belakang tersebut penulis ingin mengetahui tujuan apakah kualitas gambar dan jalan cerita memiliki hubungan dengan nilai estetika komik Webtoon, maka penulis memilih judul “Hubungan Kualitas Gambar Dan Pemilihan Jalan Cerita Terhadap Nilai Estetika Webtoon (Studi Pada Webtoon Januari – Juni 2019)” untuk penelitian ini.

Metode

Dalam penelitian ini, digunakan jenis penelitian explanatory research dengan pendekatannya yaitu kuantitatif. Menurut Sugiyono metode explanatory research merupakan metode penelitian yang bermaksud menjelaskan kedudukan variabel-variabel yang diteliti serta pengaruh antara satu variabel dengan variabel yang lain.¹²

Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari – Juni 2019 di Mr Blue Indonesia. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh karyawan Mr Blue Indonesia dan orang yang telah membuat karya webtoon, dengan jumlah karyawan sebanyak 24 dan orang yang telah membuat webtoon sebanyak 6 orang.

Pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik sampling jenuh, dimana sampel diambil dari seluruh karyawan Mr Blue dan pembuat webtoon luar.¹³ Menurut Sugiyono sampel adalah sebagian jumlah dari populasi. Namun karena tidak semua orang dapat menilai estetika sebuah karya dan orang yang merukanan ahli di bidang seni sedikit maka penelitian ini menggunakan semua populasi sebagai sample.

Uji coba instrumental harus dilakuakn untuk mengetahui apakah instrumental tersebut valid dan apakah instrumental tersebut reliabel. Instrumen penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini berupa angket atau kuisiner yang dibuat sendiri oleh peneliti. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menghasilkan data yang akurat yaitu dengan menggunakan skala Likert. Sugiyono menyatakan bahwa “Skala Likert digunakan untuk mengukur suatu sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu fenomena sosial”. Contoh pengambilan dengan menggunakan sistem 4 skor, sangat setuju : 4 skor, setuju : 3 skor, tidak setuju : 2 skor, dan sangat tidak setuju : 1 skor. Setelah kuesioner disusun kemudian dilakukan uji validitas dan realibilitas menggunakan aplikasi SPSS versi 18 untuk mengetahui setiap pertanyaan valid dan tidak valid.

Menurut Suharsimi Arikunto Validitas adalah suatu ukuran untuk menunjukkan tingkat-tingkat keshahihan suatu instrumen.¹⁴ Untuk mencari nilai koefisien, maka peneliti menggunakan rumus pearson product moment. Cara uji coba ini adalah apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka pertanyaan dianggap valid juga sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka pertanyaan tersebut tidak valid dan tidak bisa

digunakan untuk uji selanjutnya. Dalam uji validasi ini menggunakan semua sample yang ada karena penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh sebanyak 30 tersebut. Nilai r tabel ($df=30-2=28$) dengan nilai indeks validasi 0,3.

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui ketetapan suatu instrumen (alat ukur) didalam mengukur gejala yang sama walaupun dalam waktu yang berbeda. Untuk masuk ke tahap ini harus melalui tahap validitas terlebih dahulu, jika semua pertanyaan valid bisa langsung di lanjutkan, namun jika ada pertanyaan yang tidak valid harus dibuang tidak bisa masuk ke tahap reliabilitas.¹⁵ Untuk menguji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini, menggunakan koefisien reliabilitas Alfa Cronbach. Apabila alpha (rhitung) > 0.361 , maka pertanyaan tersebut dianggap reliabel dan bisa dipercaya.

Data dalam penelitian ini dianalisa dengan menggunakan analisis univariat dan analisis bivariat. Analisis univariat adalah analisis yang dilakukan terhadap masing-masing variabel dan hasil penelitian dan dianalisis untuk mengetahui distribusi dan persentase dari tiap variabel.

Analisis bivariat dilakukan terhadap dua variabel yang diduga atau berkorelasi. Menurut Sugiyono uji statistik yang digunakan adalah chi square, uji chi square digunakan untuk menguji hipotesis bila dalam populasi erdiri atas dua atau lebih kelas dimana datanya berbentuk kategorik. Uji ini dikatakan berhasil jika nilai p value lebih besar dari $asympt.sig = 0,05$. Interpretasi data yang disajikan dalam bentuk narasi dan tabel agar lebih memudahkan dalam memahami hasil penelitian, yaitu diungkapkan dalam dari hubungan antara kualitas gambar, pemilihan jalan cerita terhadap nilai estetika webtoon.

Hasil

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Responden terhadap kualitas gambar, jalan cerita dan nilai estetika komik webtoon.

| Variabel | Frekuensi (f) | Persentase (%) |
|-----------------|---------------|----------------|
| Kualitas Gambar | | |
| Bagus | 19 | 50% |
| Tidak Bagus | 11 | 50% |
| Jalan Cerita | | |
| Menarik | 15 | 50% |
| Tidak Menarik | 15 | 50% |
| Nilai Estetika | | |
| Tinggi | 18 | 60% |
| Rendah | 12 | 40% |

Tabel diatas adalah hasil dari analisa univariat dan tabel dibawah adalah analisa bivariat. Tabel 1 adalah hasil untuk analisa univariat dan tabel 2 adalah hasil analisa bivariat. Hasil dari analisa univariat adalah dari 30 responden, yang berpendapat tingkat kualitas gambar di webtoon tinggi ada 19 orang (63,33%), sedangkan kualitas gambar di webtoon rendah ada 11.

Orang (36,67%). Berdasarkan data yang tersaji dari 30 responden, yang berpendapat pemilihan jalan cerita di webtoon menarik ada 15 orang (50%), sedangkan yang berpendapat pemilihan jalan cerita di webtoon tidak menarik ada 15 orang (50%). Berdasarkan tabel data yang tersaji 30 responden, yang berpendapat nilai estetika di webtoon tinggi ada 18 orang (60%), sedangkan yang berpendapat nilai estetika di webtoon rendah ada 12 orang (40%).

Untuk analisa bivariat variabel kualitas gambar, pada hasil cross tab kualitas gambar hasil output menunjukkan ada 13 orang menganggap jika gambar yang menarik mempengaruhi nilai estetika sebuah gambar dan 10 orang memngatakan jika gambar yang menarik tidak mempengaruhi nilai estetika gambar. Pada tabel diatas terdapat niali harapan kurang dari 5, sebagaimana langkah selanjutnya jika ada angka harapan yang kurang dari 5 maka menggunakan rumus expected count untuk melakukan perhitungan (mencari hasil).¹⁶ Tabel katekorik dalam penelitian ini bentuk 2 x 2, maka rumus yang digunakan adalah koreksi Fisher Exact Testyates dengan hasil:

$$\begin{aligned} X^2 &= \frac{N(AD-BC)^2}{(A+B)(C+D)(A+C)(B+D)} \\ &= \frac{30[(13)(10) - (6)(1)]^2}{(19)(11)(14)(16)} \\ &= \frac{461280}{46816} \\ &= 9,853 \end{aligned}$$

Besarnya degree of freedom (df) :

$$\begin{aligned} df &= (k-1)(b-1) \\ &= (2-1)(2-1) \\ &= 1(3,841) \end{aligned}$$

Dari perhitungan di atas, didapatkan nilai:

Chi-square hitung = 9,85

Df = 1 (3,841)

Chi-Square Tabel pada Df 1 dan Signifikansi 0,05 = 3,841

Chi-Square Hitung > Chi-Square tabel = Signifikan. Dengan nilai OR sebesar 21.667, artinya sebanyak kualitas gambar mempengaruhi 21% nilai estetika.

Hasil dari analisa bivariat pemilihan jalan cerita menunjukkan sebanyak 6 orang menyatakan jika pemilihan jalan cerita yang menarik mempengaruhi nilai estetika sebuah cerita dan 9 orang menyatakan jika jalan cerita tidak mempengaruhi nilai estetika sebuah cerita. Hasil uji statistik Chi square yang diperoleh dengan nilai P-value = 1,000 dan nilai asymp.sig = 0.05, sehingga hasil yang diperoleh P-value > Sig = Tidak Signifikan. Dengan nilai OR sebesar 4.082 yang artinya jalan cerita yang menarik mempengaruhi nilai estetika sebanyak 4%.

| EEE Variabel | Nilai Estetika | | | | Total | | P value | OR |
|------------------------|----------------|-------|--------|-------|-------|------|---------|----------------------------|
| | Tinggi | | Rendah | | n | % | | |
| | n | % | n | % | | | | |
| Kualitas Gambar | | | | | | | | |
| Bagus | 13 | 68.4% | 6 | 31.6% | 19 | 100% | 0.002 | 21.667 (2.234– 210.111) |
| Tidak Bagus | 1 | 9.1% | 10 | 90.9% | 11 | 100% | | |
| Jumlah | 14 | 46.7% | 16 | 53.3% | 30 | 100% | | |
| Jalan Cerita | | | | | | | | |
| Menarik | 6 | 40% | 9 | 60% | 15 | 100% | 1,000 | 4,082 (0,232– 4,310) |
| Tidak Menarik | 6 | 40% | 9 | 60% | 15 | 100% | | |
| Jumlah | 12 | 40% | 18 | 60% | 30 | 100% | | |

Pembahasan

Hubungan Kualitas Gambar dengan Nilai Estetika Webtoon (Studi pada Webtoon Januari- Juni 2019)

Berdasarkan uji statistik didapatkan hasil chi square hitung sebesar 3,841 maka Ho ditolak yang berarti secara statistik menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara kualitas gambar yang baik dengan nilai estetika sebuah karya dengan nilai OR 21,667. Hal ini menunjukkan jika sebuah karya gambar 2 dimensi yang memiliki kualitas gambar yang baik berpeluang mempunyai nilai estetika sebuah karya sebesar 21%.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Zakiah dimana pada penelitian tersebut menunjukkan adanya hubungan antara karya seni 2 dimensi dengan nilai keindahan (estetika). Penelitian ini mengungkapkan kajian nilai estetik pada karya 2 dimensi (gambar) dilakukan dengan pendekatan unsur-unsur estetika yang terdiri dari wujud atau rupa, bobot atau isi, serta penampilan atau penyajian.¹⁶

Menurut Agus F. Tangyong gambar merupakan salah satu bagian dari seni rupa murni 2 dimensi, gambar yang digunakan dapat berupa gambar bermacam-macam gerak sesuai dengan jenis kata yang dikehendaki (kata kerja), gambar bermacam-macam benda yang diperlukan (jenis kata benda), gambar bermacam-macam bentuk, gambar bermacam-macam keadaan untuk menanamkan kata keterangan (banjir, gunung meletus, dan lain-lain).¹⁷ Tipe dalam jenis menggambarpun terbagi menjadi 3 yaitu karikatur, semi realistik dan realistik.

Untuk karikatur bentuknya tubuhnya tidak proposional dan tekesan pendek contoh komik dengan tipe gambar seperti ini adalah “warkop pak gundul. Untuk gambar dengan tipe semi realistik adalah dengan proporsi tubuh yang sempurna namun dari segi pewarna kurang realistik, contoh komik dengan tipe ini adalah “suddenly become princess”. Untuk tipe realistik adalah gambar dengan proporsi tubuh sempurna dan pewarnaan yang mendekati seperti lukisan, contoh komik ini adalah “the secret of angel” Kualitas gambar yang baik akan meningkatkan nilai estetika sebuah webtoon.

Nilai estetika webtoon dapat dilihat dari bagaimana style gambar yang digunakan oleh author, apa sesuai dengan tema yang diambil atau tidak. Webtoon yang bertemakan horror akan menambah nilai estetika jika memiliki gambar yang digunakan cenderung gelap (dark). Webtoon yang bertemakan

romance akan menambah nilai estetika jika memiliki kontras warna yang cenderung cerah dan lembut (fuwa-fuwa).

Hubungan Pemilihan Jalan Cerita dengan Nilai Estetika Webtoon (Studi pada Webtoon Januari-Juni 2019)

Berdasarkan uji statistik didapatkan hasil p-value 1,000 maka H_0 diterima yang berarti secara statistik menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan antara pemilihan jalan cerita yang baik dengan nilai estetika sebuah karya dengan nilai OR 4,082. Hal ini menunjukkan jika sebuah karya tulis dengan jalan cerita yang menarik berpeluang mempunyai nilai estetika sebuah karya sebesar 4%.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Sugiarti kode estetika sastra berkaitan erat dengan penggunaan bahasa sebagai media ekspresi dan komunikasi yang digunakan untuk mengeksplorasi ide/gagasan pengarang.¹⁸

Menurut Nurgiantoro alur (jalan cerita) adalah peristiwa-peristiwa yang ditampilkan dalam cerita yang tidak bersifat sederhana, karena pengarang menyusun peristiwa-peristiwa itu berdasarkan kaitan sebab-akibat.¹⁹

Nilai estetika sebuah karya sastra dilihat dari penggunaan bahasa yang dapat membuat pembaca masuk kedalam dunia cerita tersebut tidak berdasarkan dengan peristiwa sebab-akibat. Walau cerita tersebut memiliki alur cerita yang baik namun memiliki penggunaan bahasa yang buruk, maka nilai estetika cerita tersebut tidak akan keluar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan yaitu hubungan antara kualitas gambar dan jalan cerita terhadap tingginya rating pada Webtoon periode Januari – Juni 2019 dapat disimpulkan bahwa kualitas gambar memiliki hubungan dengan nilai estetika webtoon dan jalan cerita tidak memiliki hubungan dengan nilai estetika webtoon.

References

1. Larry A. Samovar & Richard E. Porter. Komunikasi Lintas Budaya. Jakarta: Salemba Humanika;2010
2. Everett M. Rogers. Diffusion of Innovations, 5th Edition. SIMON & SCHUSTER;2012
3. Bill Yenne. 100 Peristiwa yang Berpengaruh Di Dalam Sejarah Dunia. Karisma;2012
4. Dalma. Keterampilan Menulis. Jakarta: Rajawali;2012
5. <https://www.kompasiana.com/aguspribadi1978/5518be3a81331197669df09d/mengembangkan-jalan-cerita-sebuah-cerpen>.
6. <https://id.wikipedia.org/wiki/Karikatur>.
7. Daryanto. Media Pembelajaran. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera;2915
8. <https://www.boc.web.id/statistik-pengguna-digital-dan-internet-indonesia-2019/>.
9. <https://www.slideshare.net/Cardy69/makalah-pameran-seni-rupa>.
10. epository.upi.edu/16884/2/S_PSR_1005657_Chapter1.pdf.
11. Djelantik. Estetika Sebuah Pengantar. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, bekerja sama dengan kuBuku;1999
12. Sugiyono. Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Kota Tangerang - Cipodoh, Banten;2017
13. Nanang Martono, metode. 2010. Penelitian Kuantitatif Analisis Isi Dan Analisis Data Sekunder. Jakarta: Rajawali Pres.
14. Arikunto, S. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta;2016
15. Yusup F. Uji. 2018. Validitas dan Reabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. J Tarb J Ilmu Kependidikan.
16. Zakina. Nilai Estetik Batik Tulis Pewarna Alam Karya Industri Kebon Indah Bayat, Kelaten Jawa Tengah. Universitas Negeri Yogyakarta;2015
17. Agus F. Tangyong. Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Grasindo;2010
18. Sugiarti. Estetika Dalam Novel Jatisaba Karya Ramayda Akmal. Universitas Muhammadiyah Malang;2016
19. Nurgiantoro, Burhan. Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak. Yogyakarta : Universitas Gajah Mada;2013

20. Fatimah, Fatimah. "Komunikasi Persuasif Agen Asuransi Dalam Merekrut Calon Agen (Studi Kasus Tentang Perekrutan Calon Agen Dalam Meningkatkan Penjualan Polis di Asuransi PT. AXA)." Jurnal Ilmiah Komunikasi (JIKOM) STIKOM IMA 10.02 (2018): 110-116