

**PERANAN PENTING GAMBAR *BACKGROUND*
ARSITEKTURAL PADA KOMIK DIGITAL/*WEBTOON***

TUGAS AKHIR/SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**ANISSA FEBRINA
NIM. 180701039
Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi
Program Studi Arsitektur**



**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2022/1444**

LEMBARAN PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR
PERANAN PENTING GAMBAR *BACKGROUND* ARSITEKTURAL
PADA KOMIK DIGITAL/*WEBTOON*

SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Memperoleh Gelar Sarjana (S-1) dalam Ilmu Arsitektur

Oleh :

ANISSA FEBRINA
NIM. 180701039

Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi
Program Studi Arsitektur

Disetujui oleh :

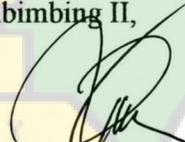
Pembimbing I,



Muhammad Heru Aric Edytia, S.T., M.Ars

NIDN. 0028038902

Pembimbing II,

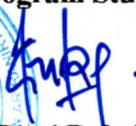


Zia Faizurrahmany El Faridy, S.T., M.Sc

NIDN. 2010108801

Mengetahui,

Ketua Program Studi Arsitektur



Maysarah Binti Bakri, S.T., M. Arch

NIDN. 2013078501

LEMBARAN PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR
PERANAN PENTING GAMBAR *BACKGROUND* ARSITEKTURAL
PADA KOMIK DIGITAL/*WEBTOON*

SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasah Skripsi/Tugas Akhir
Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan dinyatakan Lulus
Serta diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Arsitektur

Pada Hari/ Tanggal : Jumat/ 14 Oktober 2022
18 Rabiul Awal 1444

Panitia Ujian Munaqasyah/Tugas Akhir

Ketua,



Muhammad Heru Arie Edytia, S.T., M.Ars
NIDN. 0028038902

Sekretaris,



Zia Faizurrahmany El Faridy, S.T., M.Sc
NIDN. 2010108801

Penguji I,



Maysarah Binti Bakri, S.T., M.Arch
NIDN. 2013078501

Penguji II,



Meutia, S.T., M.Sc
NIDN. 2015058703

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh



Dr. Ir. Muhammad Dirhamsyah, MT., IPU
NIDN. 0002106203

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anissa Febrina
NIM : 180701039
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Sains dan Teknologi
Judul Skripsi : Peranan Penting Gambar Background Arsitektural pada Komik Digital/ Webtoon

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan Tugas Akhir ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya ilmiah orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 22 Desember 2022

Yang Menyatakan



Anissa Febrina

ABSTRAK

Nama : Anissa Febrina
NIM : 180701039
Program Studi/ Fakultas : Arsitektur/ Sains dan Teknologi
Judul : Peranan Penting Gambar *Background* Arsitektural pada Komik Digital / *Webtoon*
Tanggal Sidang : 14 Oktober 2022
Jumlah Halaman : 59 Halaman
Pembimbing I : Muhammad Heru Arie Edytia, S.T., M. Ars.
Pembimbing II : Zia Faizurrahmany El Faridy, S.T., M. Sc.
Kata Kunci : Background Arsitektural, Komik Digital, Webtoon, Komparatif Dua Sampel

Gambar *background* arsitektural merupakan latar belakang tempat untuk menginformasikan tempat terjadinya adegan dalam cerita. Salah satu media gambar yang menggunakan gambar *background* arsitektural sebagai latar belakang adalah komik digital, gambar *background* arsitektural juga digunakan sebagai elemen pembangun cerita dalam komik. Komik digital adalah bacaan komik yang diakses secara virtual/digital melalui internet dan *smartphone*. Salah satu *platform* untuk mengakses komik digital adalah aplikasi *LINE webtoon* yang diluncurkan pertama kali di Korea Selatan oleh perusahaan teknologi yaitu *LINE Corporation* dan *NAVER Corporation*. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui peranan gambar *background* arsitektural serta persentase kontribusinya pada komik digital / *webtoon*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode komparatif. Teknik pengambilan sampel menggunakan *non probability sampling* dengan *purposive sampling*. Sejumlah 15 responden pada penelitian ini dipilih berdasarkan kriteria tertentu. Penelitian ini diukur dengan menggunakan skala likert dan persentase skala interval untuk mengetahui minat pembaca pada *webtoon* tanpa *background* arsitektural dan *weboon* dengan *background* arsitektural. Analisis data menggunakan analisis komparatif dua sampel dengan uji t. penelitian ini menemukan bahwa persentase skala interval minat pembaca pada *webtoon* dengan *background* arsitektural adalah 81%-100% (sangat tinggi), dan pada *webtoon* tanpa *background*

arsitektural adalah 41%-60% (cukup/memadai). Berdasarkan analisis data komparatif dengan uji t menemukan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, dengan adanya perbedaan nilai rata-rata tanggapan para responden antara *webtoon* dengan *background* arsitektural adalah 85,54 lebih tinggi daripada nilai rata-rata tanggapan pada *webtoon* tanpa *background* arsitektural adalah 49,08.

Kata Kunci : Background Arsitektural, Komik Digital, Webtoon, Komparatif Dua Sampel



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatu

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat hidayah-Nya serta memberikan kekuatan, ketabahan, kemudahan dan kedamaian berpikir, oleh karena-Nya, skripsi yang berjudul **“Peranan Penting Gambar *Background* Arsitektural pada Komik Digital / *Webtoon*”** dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa Allah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, atas segala perjuangannya sehingga kita dapat merasakan indahnya hidup di bawah naungan islam.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat tugas akhir guna memperoleh gelar sarjana jenjang strata satu (S-1) di Program Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan, bantuan, dan bimbingan dari berbagai pihak, maka dengan kesungguhan hati menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ayahanda tercinta Sanusi dan ibunda tercinta Amaliani, yang mana telah terus memberikan semangat serta motivasi, dan juga doa serta dorongan yang selalu mendampingi penulis hingga skripsi ini selesai
2. Ibu Maysarah Binti Bakrie, S.T., M. Arch. Selaku ketua program studi Arsitektur,
3. Bapak Muhammad Heru Arie Edytia, S.T., M.Ars Sebagai pembimbing I yang telah membimbing, memberi masukan dan mengarahkan sepanjang proses pengerjaan skripsi,
4. Bapak Zia Faizurrahmany El Faridy, S.T., M.Sc Sebagai pembimbing II yang telah membimbing serta memberi masukan untuk kesempurnaan skripsi ini,
5. Ibu Maysarah Binti Bakrie, S.T., M.Arch sebagai penguji I dan Ibu Meutia, S.T., M.Sc sebagai penguji II dalam sidang akhir (munaqasyah) yang telah memberikan masukan dan saran kepada penulis,

6. Kakak dan adik-adik penulis yang telah memberi dukungan dan semangat kepada penulis hingga skripsi ini selesai, kak Sya, dek Jey, dek Nizam, dek Kia, dan dek Khairan, dan
7. Seluruh teman-teman sekalian yang telah membantu dan memberikan semangat serta dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini sampai dengan selesai.

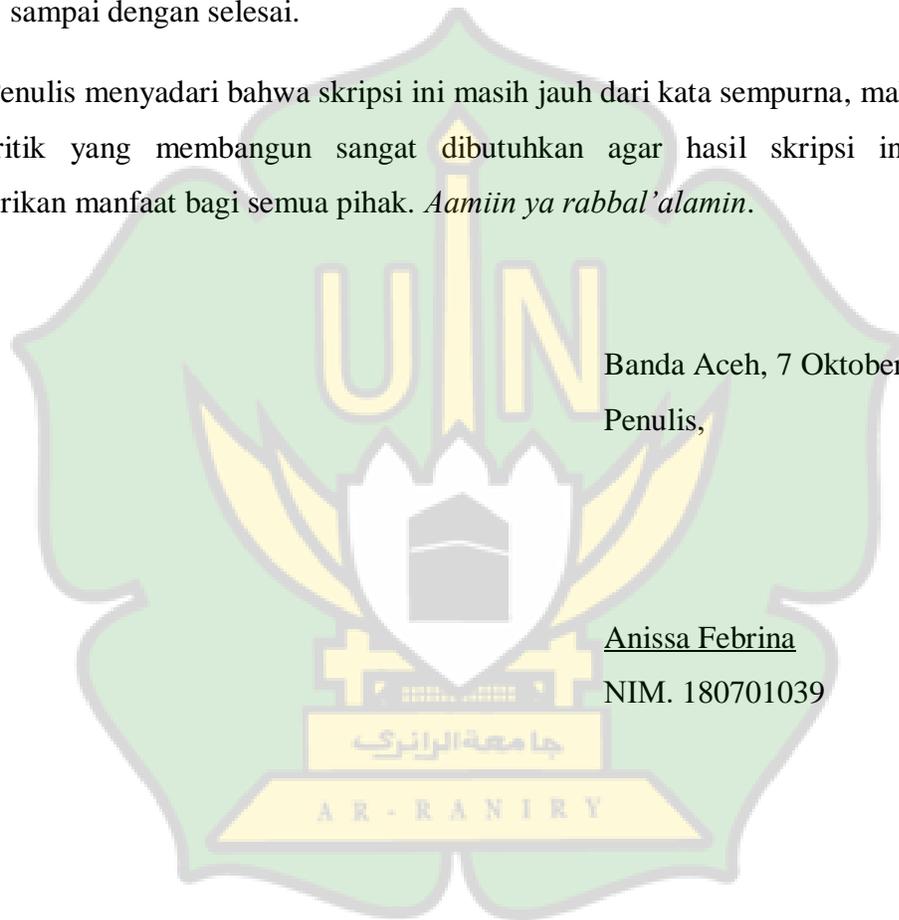
Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, maka saran dan kritik yang membangun sangat dibutuhkan agar hasil skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak. *Aamiin ya rabbal'amin.*

Banda Aceh, 7 Oktober 2022

Penulis,

Anissa Febrina

NIM. 180701039

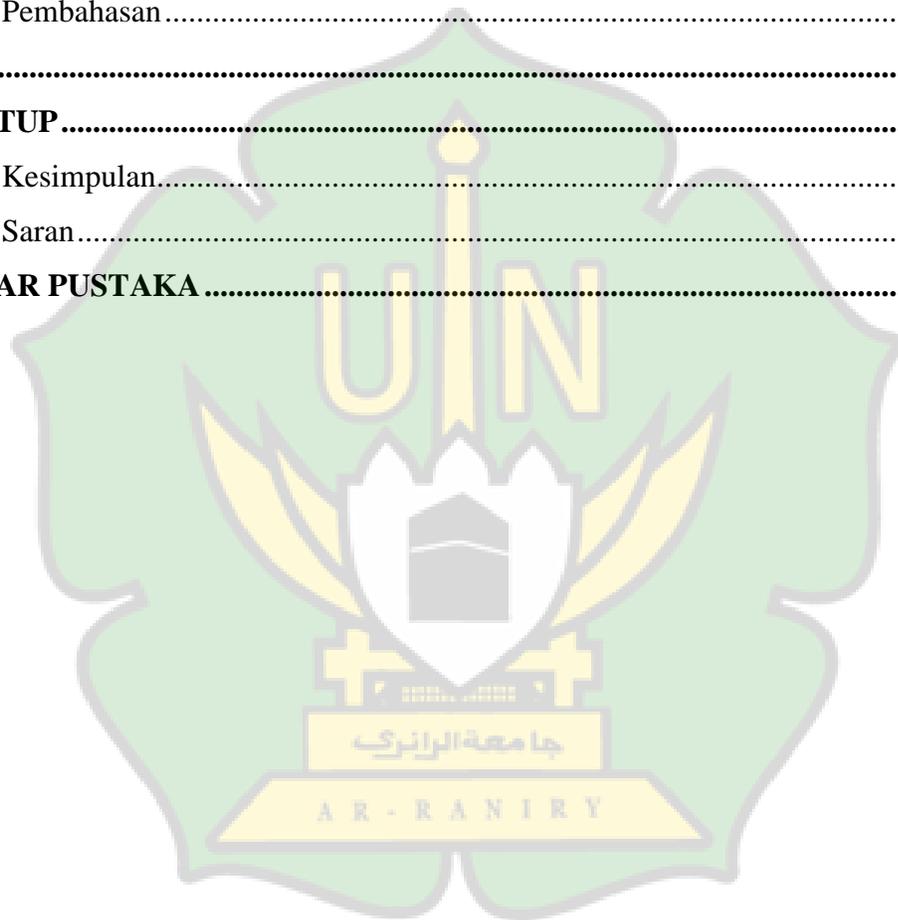


DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI/ TUGAS AKHIR..... | i |
| LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI/ TUGAS AKHIR..... | ii |
| LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/ SKRIPSI | iii |
| ABSTRAK | iv |
| KATA PENGANTAR..... | vii |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xi |
| DAFTAR TABEL..... | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xv |
| BAB 1..... | 1 |
| PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 4 |
| 1.3 Tujuan Penelitian..... | 5 |
| 1.4 Manfaat Penelitian..... | 5 |
| 1.5 Batasan Penelitian | 5 |
| BAB 2..... | 6 |
| TINJAUAN PUSTAKA | 6 |
| 2.1 Pengertian Komik Digital..... | 6 |
| 2.2 Aplikasi <i>LINE webtoon</i> | 7 |
| 2.3 Pengertian <i>Background</i> | 8 |
| 2.4 <i>Background</i> Arsitektural | 8 |
| 2.5 Arsitektur pada Komik | 14 |
| 2.5.1 Komik di mana Arsitektur adalah Subjek Utama | 15 |
| 2.5.2 Komik dengan Metodologi Arsitektur Menyesuaikan Karakteristik Karakter dalam Skenario Fiksi | 16 |

| | | |
|--|--|-----------|
| 2.5.3 | Arsitektur dalam Komik sebagai Representasi Realitas | 18 |
| 2.5.4 | Pengarang yang Menghindari Representasi Arsitektur | 19 |
| BAB 3 | | 21 |
| METODE PENELITIAN | | 21 |
| 3.1 | Pendekatan Penelitian | 21 |
| 3.2 | Rancangan Penelitian | 21 |
| 3.3 | Lokasi dan Objek Penelitian | 22 |
| 3.4 | Populasi dan Sampel | 24 |
| 3.5 | Teknik Pengumpulan Data | 26 |
| 3.5.1 | Observasi | 26 |
| 3.5.2 | Kuesioner | 27 |
| 3.5.3 | Skala Pengukuran | 27 |
| 3.5.4 | Tahapan Pengumpulan Data | 28 |
| 3.6 | Uji Validitas dan Reliabilitas | 28 |
| 3.6.1 | Uji Validitas | 28 |
| 3.6.2 | Uji Reliabilitas | 29 |
| 3.7 | Teknik Analisis Data | 29 |
| 3.7.1 | Hipotesis Penelitian | 29 |
| 3.7.2 | Analisis Komparatif Dua Sampel Independen Dengan Uji T..... | 30 |
| BAB 4 | | 33 |
| HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | | 33 |
| 4.1 | Identifikasi Subjek Penelitian..... | 33 |
| 4.1.1 | Subjek Penelitian Berdasarkan Usia | 33 |
| 4.1.2 | Subjek Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin..... | 34 |
| 4.1.3 | Subjek Penelitian Berdasarkan Jurusan/Lulusan | 35 |
| 4.1.4 | Subjek Penelitian Berdasarkan Pekerjaan..... | 36 |
| 4.1.5 | Persentase Persepsi Subjek Penelitian terhadap <i>Background</i> Arsitektural yang dibutuhkan pada <i>Webtoon</i> | 37 |
| 4.2 | Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen | 38 |

| | |
|---|-----------|
| 4.2.1 Uji Validitas..... | 38 |
| 4.2.2 Uji Reliabilitas..... | 38 |
| 4.3 Hasil Penelitian..... | 39 |
| 4.3.1 Hasil dari Kuesioner..... | 39 |
| 4.3.2 Hasil dari Analisis Komparatif Dua Sampel dengan Uji T..... | 50 |
| 4.4 Pembahasan..... | 52 |
| BAB 5..... | 56 |
| PENUTUP..... | 56 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 56 |
| 5.2 Saran..... | 56 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 58 |



DAFTAR GAMBAR

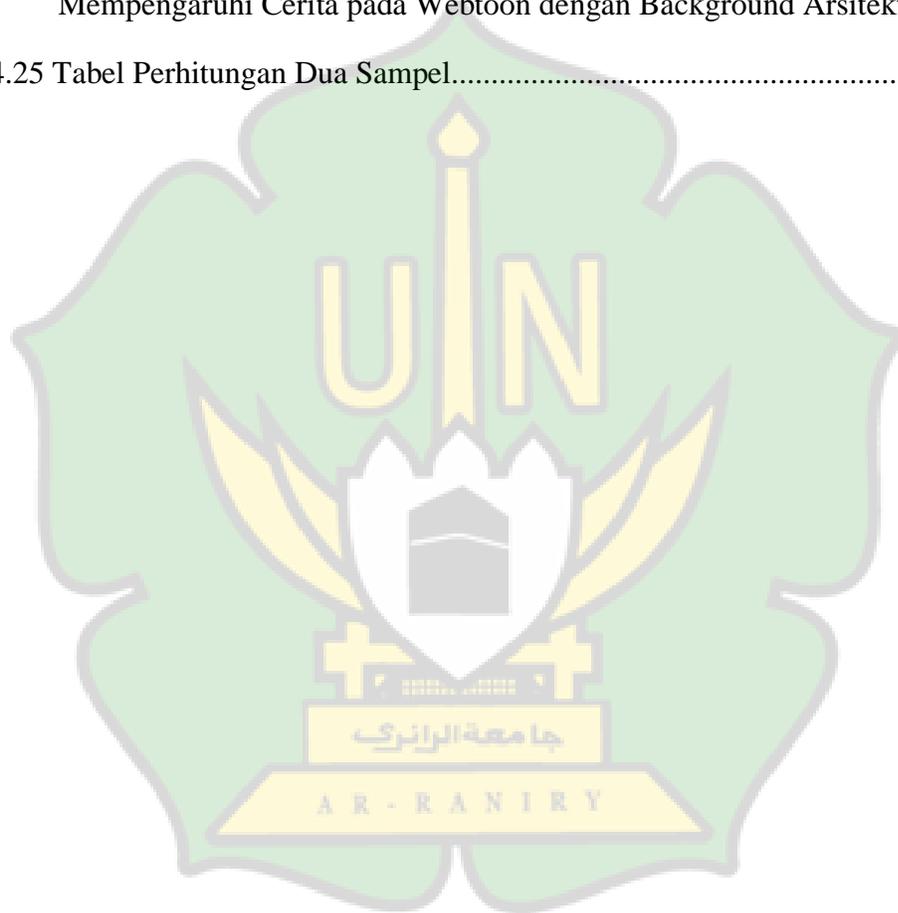
| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Jalan Pedestrian di Kota | 9 |
| Gambar 2.2 Ruang Kelas | 10 |
| Gambar 2.3 Koridor Sekolah | 10 |
| Gambar 2.4 Koridor Istana..... | 11 |
| Gambar 2.5 Jalan Gang di Malam Hari | 11 |
| Gambar 2.6 Bangunan Gereja..... | 12 |
| Gambar 2.7 Lansekap Sebuah Pemukiman..... | 12 |
| Gambar 2.8 Bangunan Hunian Keluarga Bangsawan..... | 13 |
| Gambar 2.9 Eksterior Sebuah Rumah..... | 13 |
| Gambar 2.10 Interior Sebuah Ruangan dalam Rumah..... | 14 |
| Gambar 2.11 Bangunan Menara Ujian..... | 16 |
| Gambar 2.12 Bangunan di Kahyangan | 17 |
| Gambar 2.13 Bangunan Candi Kidal pada <i>Webtoon</i> Dedes | 19 |
| Gambra 2.14 Bangunan Candi Kidal | 19 |
| Gambar 2.15 <i>Webtoon</i> Tahilalats..... | 20 |
| Gambar 4.1 Data Demografi Subjek Penelitian Kategori Usia..... | 34 |
| Gambar 4.2 Data Demografi Subjek Penelitian Kategori Jenis Kelamin | 35 |
| Gambar 4.3 Data Demografi Subjek Penelitian Kategori Jurusan..... | 36 |
| Gambar 4.4 Data Demografi Subjek Penelitian Kategori Pekerjaan | 37 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Table 3.1 Judul <i>Webtoon</i> Objek Penelitian..... | 22 |
| Tabel 3.2 Persentase Skala Interval Keminatan pada <i>Webtoon</i> | 27 |
| Tabel 3.3 Nilai Skala Likert..... | 28 |
| Tabel 4.1 Data Demografi Subjek Penelitian Kaegori Usia | 33 |
| Tabel 4.2 Data Demografi Subjek Penelitian Kategori Jenis Kelamin..... | 34 |
| Tabel 4.3 Data Demografi Subjek Penelitian Kategori Jurusan | 35 |
| Tabel 4.4 Data Demografi Subjek Penelitian Kategori Pekerjaan..... | 36 |
| Tabel 4.5 Data Demografi Subjek Penelitian Kategori persentase Persepsi Background Arsitektural yang dibutuhkan pada <i>webtoon</i> | 37 |
| Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas..... | 38 |
| Tabel 4.7 Hasil Uji Reliabilitas..... | 38 |
| Tabel 4.8 Blue Print Survey Peranan Background Arsitektural pada <i>Webtoon</i> | 39 |
| Tabel 4.9 Hasil Tanggapan Responden dalam Indikator Memahami Alur Cerita Pada <i>Webtoon</i> tanpa Background Arsitektural | 40 |
| Tabel 4.10 Hasil Tanggapan Responden dalam Indikator Memahami Alur Cerita Pada <i>Webtoon</i> dengan Background Arsitektural..... | 41 |
| Tabel 4.11 Persentase Hasil Tanggapan Responden dalam Indikator Memahami Alur Cerita pada <i>Webtoon</i> tanpa Background Arsitektural | 41 |
| Tabel 4.12 Persentase Hasil Tanggapan Responden dalam Indikator Memahami Alur Cerita pada <i>Webtoon</i> dengan Background Arsitektural..... | 42 |
| Tabel 4.13 Hasil Tanggapan Responden dalam Indikator Membantu Pembaca | |

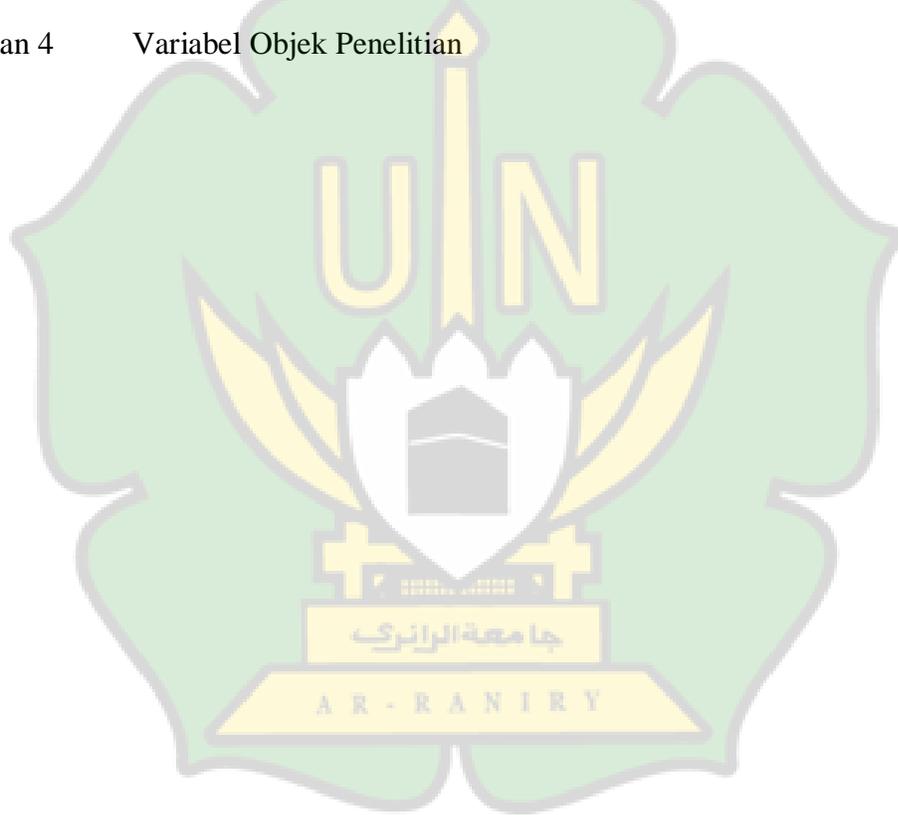
| | |
|--|----|
| Mengkonstruksi Ruang pada Webtoon tanpa Background Arsitektura .1 | 43 |
| Tabel 4.14 Hasil Tanggapan Responden dalam Indikator Membantu Pembaca Mengkonstruksi Ruang pada Webtoon dengan Background Arsitektural | 43 |
| Tabel 4.15 Persentase Hasil Tanggapan Responden dalam Indikator Membantu Pembaca Mengkonstruksi Ruang pada Webtoon tanpa Background Arsitektural..... | 44 |
| Tabel 4.16 Persentase Hasil Tanggapan Responden dalam Indikator Membantu Pembaca Mengkonstruksi Ruang pada Webtoon dengan Background Arsitektural..... | 44 |
| Tabel 4.17 Hasil Tanggapan Responden dalam Indikator Menjadikan Cerita Lebih Menarik pada Webtoon tanpa Background Arsitektural..... | 45 |
| Tabel 4.18 Hasil Tanggapan Responden dalam Indikator Menjadikan Cerita Lebih Menarik pada Webtoon dengan Background Arsitektural..... | 46 |
| Tabel 4.19 Persentase Hasil Tanggapan Responden dalam Indikator Menjadikan Cerita Lebih Menarik pada Webtoon tanpa Background Arsitektural..... | 46 |
| Tabel 4.20 Persentase Hasil Tanggapan Responden dalam Indikator Menjadikan Cerita Lebih Menarik pada Webtoon dengan Background Arsitektural..... | 47 |
| Tabel 4.21 Hasil Tanggapan Responden dalam Indikator Mempengaruhi Cerita Pada Webtoon tanpa Background Arsitektural | 48 |
| Tabel 4.22 Hasil Tanggapan Responden dalam Indikator Mempengaruhi Cerita | |

| | |
|--|----|
| Pada Webtoon dengan Background Arsitektural | 48 |
| Tabel 4.23 Persentase Hasil Tanggapan Responden dalam Indikator | |
| Mempengaruhi Cerita pada Webtoon tanpa Background Arsitektural.. | 49 |
| Tabel 4.24 Persentase Hasil Tanggapan Responden dalam Indikator | |
| Mempengaruhi Cerita pada Webtoon dengan Background Arsitektural | 49 |
| Tabel 4.25 Tabel Perhitungan Dua Sampel..... | 51 |



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 kuesioner *Survey Peranan Background* Arsitekural pada
Webtoon
- Lampiran 2 Tabulasi Data Kuesioner
- Lampiran 3 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas
- Lampiran 4 Variabel Objek Penelitian



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Syma dan Weiner (2013) pada Veld (2015) narasi visual seperti komik dan novel grafis memiliki kemungkinan komunikasi yang unik, karena menggabungkan rejimen seni dan sastra. Komik dapat meramalkan interaksi yang akan terjadi antara penghuni dalam arsitektur yang dibuat dengan menghadirkan narasi. Komik yang merupakan representasi dunia nyata, melibatkan bangunan dan ruang untuk menjelaskan latar belakang tempat pada cerita komik. Menurut Schumacher (2011) pada Helen dan Kurniawan (2013), bangunan dan ruang merupakan salah satu sarana komunikasi arsitektur yang paling penting.

Dalam buku “*comic making*” karya M.S. Gumelar tahun 2004, menjelaskan bahwa latar belakang atau *background* adalah elemen tambahan untuk memperkaya serta meningkatkan *personality* karakter dalam cerita, Karakter yang diciptakan dapat dilihat dari mana mereka berasal, dari bentuk rumah, lingkungan, dan habitatnya. Misalnya, latar tempat pada suatu cerita berlatarkan di Bali, karakter dalam cerita tersebut tidak harus berpakaian adat Bali, oleh karena itu, rumah, lingkungan, *background* akan menggambarkan banyak indikasi suasana yang kental dengan citra Bali dalam tampilannya untuk mendukung ciri si karakter (Gumelar, 2004).

Menurut Malviya (2010) pada Lestari dan Irwansyah (2020) Munculnya Internet dan *smartphone* dalam industri baca telah membantu orang-orang untuk mengakses bahan bacaan dari berbagai sumber di seluruh dunia, menurunkan biaya pembelian publikasi cetak dan mengubah teks bacaan menjadi lebih cepat atau mudah diingat. Menurut Cohn (2005) pada Lestari dan Irwansyah (2020) salah satu bentuk revolusi industri baca dan penerapan *digital reading* telah terjadi pada komik. Komik adalah gambar yang berkaitan erat dengan gambar lain yang sengaja disusun untuk menyampaikan informasi dan menimbulkan respon estetis pada pembacanya.

Industri baca yang berubah, dan lebih baik mengikuti perubahan komik dengan gaya baru terkait teknologi komunikasi saat ini. Hal ini pula yang memunculkan istilah baru yang disebut komik digital atau *digital comic*. Komik digital adalah komik yang dipublikasikan secara digital, salah satu platform untuk komik digital adalah *webtoon*. *Webtoon* adalah platform baca komik digital dalam bentuk aplikasi yang disebut juga dengan *LINE Webtoon*, menurut Fatimah (2018) pada Lestari dan Irwansyah (2020) *LINE Webtoon* merupakan salah satu platform komik digital dari korea selatan yang diluncurkan oleh perusahaan teknologi yaitu *LINE Corporation* dengan *NAVER Corporation*.

Pada forum komentar yang disediakan *webtoon* di setiap ceritanya, dari beberapa cerita *webtoon* yang penulis baca didapati bahwa, para pembaca *webtoon* jarang mengkritik atau memberikan komentar secara spesifik terhadap gambar *background* dari cerita *webtoon*, sehingga peranan gambar *background* atau gambar *background* arsitektural pada *webtoon* tidak terlihat kepentingannya. Oleh karena itu, penulis ingin meneliti dan memfokuskan gambar *background* arsitektural pada *webtoon* untuk memahami peranan gambar *background* arsitektural dalam cerita *webtoon* itu penting atau tidak. Demikian, dengan tulisan ini penulis akan mencari, meneliti dan mengkaji peranan penting dan persentase kontribusi *background* arsitektural pada *webtoon*. Serta penulis harap dengan tulisan ini dapat membantu para *webtoonist* dan para pembaca *webtoon* dalam memahami pentingnya *background* arsitektural pada *webtoon* atau aplikasi *LINE Webtoon*.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana tanggapan pembaca pada *webtoon* tanpa *background* arsitektural dan pada *webtoon* dengan *background* arsitektural dalam memahami peranan gambar *background* arsitektural pada komik digital / *webtoon*.

2. Berapa persentase kontribusi gambar *background* arsitektural yang diperlukan pada komik digital / *webtoon*.

1.3 Tujuan Penelitian

Berikut ringkas beberapa tujuan penelitian dari rumusan masalah di atas :

1. Memahami peranan gambar *background* arsitektural pada komik digital/*webtoon* dari tanggapan pembaca *webtoon*.
2. Mengetahui persentase kontribusi gambar *background* arsitektural dalam komik digital/ *webtoon*.

1.4 Manfaat Penelitian

Membantu para komikus, *webtoonist*, ataupun *artist* serta para pembaca dan penikmat sebuah karya seni dalam memahami pentingnya *background* arsitektural pada karya *webtoon*, agar karya tersebut dapat dirasakan dan lebih hidup, sehingga perasaan dalam karya *webtoon* yang ingin disampaikan para *webtoonist* dapat tersampaikan kepada para pembacanya. Serta menghasilkan kajian tentang peranan penting dan persentase kontribusi *background* arsitektural pada karya *webtoon* dari penelitian ini.

1.5 Batasan Penelitian

Meneliti pentingnya gambar *background* (latar belakang) arsitektural pada komik digital dari salah satu situs *platform* khusus komik digital, yaitu aplikasi *LINE Webtoon*. Aplikasi ini merupakan sebuah portal penerbitan komik digital yang diluncurkan di Korea Selatan pada tahun 2004 lalu (Lestari & Irwansyah, 2020).

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Komik Digital

Komik adalah susunan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan, komik *cenderung* diberi *lettering* yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan (Gumelar, 2004). Dalam definisi tersebut Gumelar menuliskan kata “cenderung” dengan penulisan huruf miring (*italic*), karena Gumelar berpendapat bahwa *lettering* itu tidak harus digunakan dalam setiap komik, seperti relief berurut yang terletak di candi Borobudur. Menurut Gumelar, jika hanya dengan gambar pesan yang ingin disampaikan itu tersampaikan, maka *lettering* tidak harus digunakan. Berdasarkan definisi tersebut, Gumelar juga menyimpulkan bahwa media komik tidak harus berupa buku, tetapi bisa juga bahan-bahan tradisional seperti batu, kayu, tanah, kain, dll.

Seiring dengan perkembangan zaman, komik yang dulunya dibuat dalam media kertas, kini komik juga sudah merambah ke dunia internet hingga disebut dengan komik digital, *webcomic*, *e-comic*, *mobile comic*, *webtoon* serta media elektronik lainnya yang relevan dan tersedia secara virtual/digital. Komik digital adalah komik yang dapat diakses baik secara virtual maupun digital dari internet, melalui komputer dan telepon genggam (*handphone*) (Gumelar, 2004).

Menurut Aggleton (2018) pada Lestari dan Irwansyah (2020) komik digital adalah komik yang diterbitkan secara digital, terdiri dari gambar atau bagian, dengan jalur bacaan yang harmonis, dengan kerangka visual, dengan simbol seperti gelembung ucapan, dan dalam gaya yang menyampaikan makna visual. Menurut Albert, dkk. (2017) pada Lestari dan Irwansyah (2020) komik digital ada dalam bentuk aplikasi seluler atau *mobile application* dengan menggunakan internet dan *smartphone*. Aplikasi seluler atau *mobile application* adalah perangkat lunak yang

dituju oleh pengguna untuk diunduh ke perangkat seluler untuk suatu tujuan. Salah satu bentuk aplikasi seluler untuk komik digital adalah *LINE Webtoon*.

2.2 Aplikasi LINE Webtoon

Dari Webtoon.com (2019) pada Lestari dan Irwansyah (2020), *LINE Webtoon* atau yang lebih dikenal dengan *Webtoon* adalah Sebuah platform komik digital yang dapat diakses secara gratis atau tanpa biaya. Tidak seperti komik tradisional, *LINE Webtoon* terus-menerus menawarkan konten digital baru setiap minggu. Bahkan jika Anda menggunakan iOS atau Android, Anda dapat mengakses komik digital ini dari web atau dari perangkat seluler Anda. (Lestari & Irwansyah, 2020).

Menurut Acuna (2016) pada Lestari dan Irwansyah (2020), *LINE Webtoon* didirikan oleh Kim Junkoo pada tahun 2004 di Korea Selatan. Junkoo mengetahui bahwa pada akhir 1990-an dan awal 2000-an, penerbitan buku komik di Korea Selatan mulai menurun karena ekonomi yang melambat, dan pemerintah memandang komik sebagai pengaruh yang berbahaya. Untuk mengubahnya, Junkoo membuat *LINE Webtoon* sebagai sesuatu yang baru bagi pembaca komik dengan akses mudah dan kreativitas bebas. (Lestari & Irwansyah, 2020).

Dalam Webtoon.com (2019) pada Lestari dan Irwansyah (2020) pada awal peluncurannya, nama *LINE Webtoon* adalah *NAVER Webtoon* yang disesuaikan dengan nama perusahaan awal publikasi aplikasi ini, yaitu *Naver Corporation*. Dari www.navercorp.com (2019) pada Lestari & Irwansyah (2020) *Naver Corporation* adalah perusahaan teknologi dan komunikasi terbesar di Korea Selatan, dengan menawarkan produk seperti mesin pencari, aplikasi pemesanan, video, dan komik digital. Tahun 2014, menurut Bhaskara (2019) pada Lestari dan Irwansyah (2020) untuk menyasar pasar secara global *NAVER Webtoon* bekerja sama dengan *LINE Corporation*. Dalam Linecorp.com (2019) pada Lestari dan Irwansyah (2020) *LINE Corporation* adalah sebuah perusahaan teknologi berbasis di Jepang yang beroperasi di Korea Selatan dengan nama *LINE Plus Corporation*. Melalui kerjasama ini, *LINE*

Webtoon telah sukses diluncurkan di banyak negara, termasuk Indonesia (Lestari & Irwansyah, 2020).

2.3 Pengertian *Background*

Latar belakang (*background*) adalah matriks lukisan, sesuatu yang membuat latar depan atau subjek utama menjadi fokus utama. Latar belakang bukanlah benda padat atau sepetak warna yang diletakkan di belakang lukisan untuk mendukungnya, tetapi latar belakang adalah ruang yang mengelilingi lukisan tersebut (Melbourne, 2015). Untuk lansekap atau di mana pun kedalaman ruang terlalu luas, di mana latar belakang ditetapkan untuk mengelabui pandangan agar memikirkan jarak. Dalam kasus seperti ini, pembentukan latar belakang tergantung pada elemen-elemen berikut:

- 1) Perspektif
- 2) Warna
- 3) Nilai
- 4) Intesitas Warna
- 5) Penempatan Objek

Karena elemen-elemen ini menentukan kedalaman latar belakang di ruang terbuka harus memiliki posisi yang tepat sesuai dengan latar depan yang difokuskan untuk memberikan tampilan yang lengkap (Melbourne, 2015). Latar belakang harus mendukung subjek gambar, baik subjek merupakan kehidupan diam, potret, atau adegan aksi yang kompleks. Latar belakang harus disesuaikan dengan subjek yang difokuskan (Lewis, 2017).

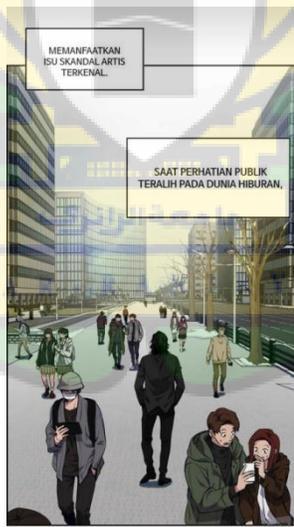
2.4 *Background* Arsitektural

Latar belakang arsitektural merupakan latar belakang yang berhubungan dengan arsitektur, seperti bangunan, interior, dan lainnya. *Background* arsitektural diperlukan oleh pembaca untuk mengkonstruksi ruang dalam cerita. Oleh karena itu,

sebagian besar seniman menggunakan ikon stereotip, seperti patung Liberty untuk New York atau Piramida untuk Mesir, karena bangunan atau monumen terkenal seperti itu dapat dengan mudah dikenali oleh pembaca (Lefevre, 2006).

Apalagi sebagian besar bangunan sudah dapat menunjukkan fungsi dari bentuknya, misalnya pertanian, pesawat terbang, rumah. Ruang juga dapat menunjukkan berbagai arti, seperti cara seseorang mendekorasi atau mengatur kamarnya dapat menunjukkan kepribadiannya, misal tertib atau berantakan, klasik atau modern, dll. Ruang juga dapat mengekspresikan suasana hati tertentu atau menjadi simbol untuk konsep yang mendasari adegan atau bahkan cerita yang lengkap (Lefevre, 2006). Berikut beberapa contoh *background* arsitektural pada *webtoon* :

1. Gambar jalanan pedestrian di perkotaan dengan dikelilingi gedung-gedung tinggi serta orang-orang yang berjalan. Gambar dari *webtoon The Real Lesson* episode 1



Gambar 2.1 *Jalan Pedestrian di Kota*
Sumber : *Webtoon The Real Lesson* episode 1 karya
Chae Yongtaek dan Han Garam di aplikasi LINE

2. Gambar interior ruang sekolah dengan adanya karakter-karakter berseragam/ murid, serta papan tulis dan beberapa meja dan kursi untuk belajar. Gambar dari *webtoon The Real Lesson* episode 1



Gambar 2.2 Ruang Kelas

Sumber : *Webtoon The Real Lesson* episode 1 karya Chae Yongtaek dan Han Garam di aplikasi LINE Webtoon

3. Gambar yang menunjukkan karakter yang beradegan di koridor sekolah, ditandai dengan lorong serta pintu yang berjajar dan pakaian seragam sekolah para karakter. Gambar dari *webtoon The Real Lesson* episode 1



Gambar 2.3 Koridor Sekolah

Sumber : *Webtoon The Real Lesson* episode 1 karya Chae Yongtaek dan Han Garam di aplikasi LINE Webtoon

4. Gambar menunjukkan koridor luar yang menurut cerita bangunan tersebut adalah Istana, ditandai juga dengan adanya kolom-kolom mewah. Gambar dari *webtoon Suddenly, I Became a Princess* episode 4



Gambar 2.4 Koridor Istana

Sumber : *Webtoon Suddenly, I Became a Princess* episode 4 karya Plutus dan Spoon di aplikasi LINE Webtoon

5. Gambar menunjukkan suasana di dalam gang pada malam hari dengan adanya jalan sempit yang dikelilingi bangunan-bangunan. Gambar dari *webtoon White Blood* episode 1



Gambar 2.5 Jalan Gang di Malam Hari

Sumber : *Webtoon White Blood* episode 1 karya Lim Lina di aplikasi LINE Webtoon

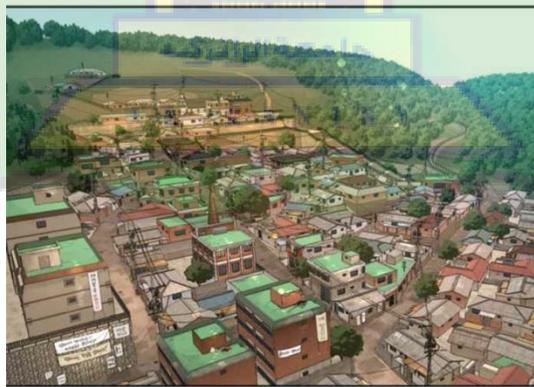
6. Gambar menunjukkan sebuah bangunan gereja ditandai dengan adanya salib di atas bangunan tersebut. Gambar dari *webtoon White Blood* episode 1



Gambar 2.6 *Bangunan Gereja*

Sumber : *Webtoon White Blood episode 1 karya Lim Lina di aplikasi LINE Webtoon*

7. Gambar kilasan lansekap dari sebuah pemukiman dengan adanya banyak bangunan yang dibatasi jalan serta vegetasi. Gambar dari *webtoon White Blood* episode 1



Gambar 2.7 *Lansekap Sebuah Pemukiman*

Sumber : *Webtoon White Blood episode 1 karya Lim Lina di aplikasi LINE Webtoon*

8. Gambar menunjukkan sebuah bangunan yang menurut cerita merupakan hunian dari sebuah keluarga bangsawan. Gambar dari *webtoon The Blood of Madam Giselle* episode 2



Gambar 2.8 Bangunan Hunian Keluarga Bangsawan
Sumber : *Webtoon The Blood of Madam Giselle* episode 2
karya Lee Yunji di aplikasi LINE Webtoon

9. Gambar menunjukkan eksterior sebuah rumah, seperti adanya tangga luar, serta beberapa vegetasi. Gambar dari *webtoon Eleceed* ep 1



Gambar 2.9 Eksterior sebuah rumah
Sumber : *Webtoon Eleceed* episode 1 karya Zhen dan Jeho Son di aplikasi LINE Webtoon

10. Gambar menunjukkan interior sebuah ruangan di dalam rumah. Gambar dari *webtoon Eleceed* ep 1



Gambar 2.10 Interior sebuah ruangan dalam rumah
Sumber : Webtoon Eleceed episode 1 karya Zhen dan
Jeho Son di aplikasi LINE Webtoon

2.5 Arsitektur pada Komik

Komik adalah media yang biasanya menggambarkan kehidupan manusia melalui karakter-karakternya. Representasi arsitektur akan membantu pembaca/pemirsa untuk memahami karakteristik karakter, karena arsitektur adalah antarmuka yang dibuat oleh manusia untuk membuat dunia sesuai dengan kebutuhan dan rutinitasnya. Namun, hubungan arsitektur dengan komik tidak terbatas pada representasi nyata dalam komik, tetapi arsitektur juga hadir dalam penggambaran proses kreatifitas dan bahkan dalam kesamaan antara pengalaman pembaca komik dan pengguna arsitektur (Veld, 2015).

Arsitektur merupakan pembangun cerita dalam komik, dengan adanya perpaduan antara karya arsitek dan karya komikus sebagai perancang ruang dan penggambar, sehingga dapat menghasilkan sinergi struktural yang lebih dalam antara ruang arsitektural dan halaman komik sebagai sistem artikulasi ruang dan waktu.

Dalam komik persepsi waktu terkait erat dengan ruang, sedangkan panel mewakili ruang. Terdapat beberapa panel dengan ruang yang berbeda dalam keseluruhan halaman komik, dengan adanya panel tersebut, menjadikan halaman ilustrasi sebagai alternatif yang menarik untuk representasi ruang dan waktu yang disediakan dalam urutan sinematografi (Context, 2013). Berikut beberapa elemen arsitektural yang hadir dalam komik sesuai kegunaannya :

2.5.1 Komik di mana Arsitektur adalah Subjek Utama

Dalam hal ini, komik adalah media yang dipilih untuk mengkomunikasikan ide-ide proyek dan teori arsitektur pada khalayak luas. Pemilihan bahasa komik untuk mengkomunikasikan ide-ide arsitektur terkait dengan kombinasi gambar dan kata-kata yang umum untuk gambar arsitektur (Veld, 2015).

Jauh ke dalam era komunikasi, komik telah menjadi aset yang semakin berharga, yang diinginkan para arsitek untuk merepresentasikan desain arsitekturnya. Seperti pada tahun 1975, Foster menyewa Frank Dickens penulis komik strip populer Bristow untuk menggambar beberapa kartun tentang Willis Faber & Dumas Headquarters di Ipswich. Selain Norman Foster, Jean Nouvel yang juga merupakan seorang arsitek menugaskan seorang seniman komik Tanino Liberatore untuk mengilustrasikan bagian *Dream of City* dari Louisiana Manifesto miliknya, di mana mereka menggunakan skenario buku komik untuk menciptakan kembali perkotaan fantasi dengan desain yang tidak dibangun di dunia nyata (Context, 2013).

Arsitektur pada *webtoon* yang menjadi subjek utama merupakan gambar *background* arsitektural termasuk dalam bahasan utama cerita sehingga dapat mempengaruhi alur cerita, jadi tanpa *background* arsitektural maka cerita tidak dapat berjalan. Seperti contoh pada *webtoon* I'm the Max Level Newbie bergenre fantasi, seri manhwa pertama kali dirilis pada tahun 2021 dan merupakan salah satu seri populer dari WAN.Z, yang juga diilustrasikan oleh Swing Bat. Manhwa I'm the Max Level Newbie menjadi hit dan secara resmi diserialkan oleh Naver Webtoon dan

Redice Studio. *Webtoon* ini bercerita tentang seorang pemuda *top gamer* yang akan menyelesaikan berbagai misi dari game pada sebuah menara yang disebut sebagai menara ujian, menara tersebut merupakan fokus utama cerita sebagai tempat pelaksanaan berbagai tingkatan permainan.



Gambar 2.11 *Bangunan Menara Ujian*
Sumber : *Webtoon I'm the Max Level Newbie* karya Wan.Z dan Swingbat di aplikasi LINE Webtoon

2.5.2 Komik dengan Metodologi Arsitektur Menyesuaikan Karakteristik Karakter dalam Skenario Fiksi

Beberapa penulis yang membuat serial fiksi ilmiah memiliki kreatifitas yang mirip dengan arsitek. Para penulis ini memilih dan membuang hal-hal untuk menciptakan sesuatu yang baru. Arsitektur yang diciptakan dalam skenario cerita merupakan gabungan elemen dari arsitektur yang sudah ada dalam kenyataan, seperti membangun kota-kota yang dibuat dan bagian bangunan yang berkontribusi pada koherensi dan urutan skenario diegetik yang ditampilkan dalam cerita serta kealamian interaksi karakter dalam skenario. Karena penulis memiliki kebebasan untuk membuat arsitektur baru, mereka sering menggunakannya sebagai metafora untuk mencirikan masyarakat, rezim, dan lain-lain. Terkadang komik juga berfungsi sebagai mitos yang diciptakan untuk merangsang intervensi dalam konteks dimana mereka diciptakan (Veld, 2015).

Misalnya Marcade, dari buku *Les Couleurs de Marcade* adalah sebuah kota kapitalis di mana bahkan hak privasi dibayar, akibatnya semua tindakan manusia di kota tersebut diawasi. Dari segi arsitektur kota ini dibangun pada platform terbatas di atas tanah yang ditopang oleh pilar-pilar, dibawah platform tersebut terdapat sekumpulan awan yang menutupi tanah (Veld, 2015). Jadi terlihat seperti kota di atas awan.

Pada *webtoon*, gambar *background* arsitekturalnya menyesuaikan skenario cerita serta interaksi karakter dengan lingkungannya, sehingga pembaca dapat memahami alur cerita dengan mudah. Seperti contoh pada *webtoon 7 Wonders* bergenre fantasi, *webtoon* dari Indonesia ini merupakan karya Metalu yang resmi dirilis pada aplikasi *webtoon* tahun 2016 lalu. *Webtoon* ini bercerita tentang seorang pemuda yang bertemu dengan bidadari, seperti cerita antara Jaka Tarub dan bidadari Nawang Wulang tetapi dibungkus dengan lebih modern. Penggambaran *background* arsitektural pada *webtoon* ini menyesuaikan karakteristik para karakternya, misal untuk bangunan di kahyangan itu disesuaikan dengan kehidupan para bidadari dalam *webtoon* tersebut.



Gambar 2.12 Bangunan di Kahyangan
Sumber : *Webtoon 7 Wonders* karya Metalu di aplikasi LINE *Webtoon*

2.5.3 Arsitektur dalam Komik sebagai Representasi Realitas

Representasi arsitektur nyata dalam komik dapat mengambil fungsi pedagogis, agar memungkinkan pembaca/ pemirsa untuk memperoleh pengetahuan dari sejarah arsitektur. Misalnya, dalam seri *Les Aventures D'Alix* dan *Vasco*, di mana representasi arsitekturnya akurat dan teksnya terkadang luas dan sangat informatif tentang fakta sejarah. Namun, terkadang peran pedagogis hanya untuk mendorong pembaca/ pemirsa untuk meneliti lebih luas tentang arsitektur. Terkadang arsitektur yang ditampilkan dalam skenario memiliki beberapa ketidakakuratan dan menunjukkan kurangnya pengetahuan (Veld, 2015).

Bahkan penulis seperti Jacques Martin yang merupakan penulis cerita *Les Aventures D'Alix* dan Gilles Chaillet penulis cerita *Vasco*, melakukan penelitian menyeluruh yang mencakup perjalanan ke tempat-tempat yang ditampilkan dalam cerita mereka serta melakukan beberapa studi bibliografi khusus. Ketika tempat-tempat yang ditampilkan dalam cerita saat ini merupakan reruntuhan, maka tempat tersebut akan direkonstruksi untuk merepresentasikan seolah-olah tempat tersebut berpenghuni dan gambar yang dibuat oleh penulis komik tentang bangunan pada reruntuhan tersebut adalah representasi yang ada dari tempat-tempat itu (Veld, 2015).

Pada *webtoon*, gambar *background* arsitektural dalam cerita mengambil representasi dari arsitektur di dunia nyata (representasi realitas), sehingga membantu pembaca mengkonstruksi ruang pada cerita. Seperti contoh pada *webtoon* Dedes bergenre kerajaan, romantis, *webtoon* dari Indonesia ini merupakan karya Egestigi yang resmi dirilis pada aplikasi *webtoon* tahun 2022. *Webtoon* ini bercerita tentang kisah cinta antara Ken Dedes dan Ken Arok, serta tentang bangunan candi kidal yang dibangun sebagai bentuk penghormatan kepada Anusapati (anak Dedes).



Gambar 2.13 Bangunan Candi Kidal pada Webtoon Dedes
 Sumber : Webtoon Dedes karya Egestigi di aplikasi LINE Webtoon



Gambar 2.14 Bangunan Candi Kidal
 Sumber : wikipedia

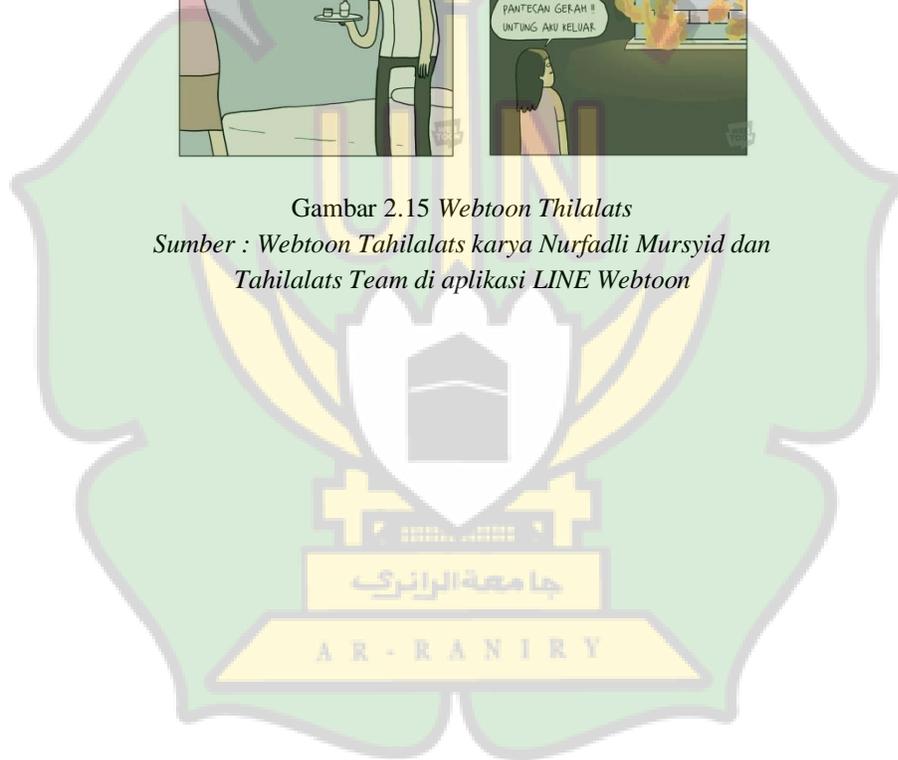
2.5.4 Pengarang yang Menghindari Representasi Arsitektur

Menurut Lefevre (2009) pada Veld (2015) ketika koordinat ruang dan waktu (spatio-temporal) tidak diperlukan untuk memahami narasi, ketiadaan arsitektur dapat menekankan tindakan karakter. Beberapa komik strip lucu seperti *Peanuts* atau *Garfield* berinvestasi dalam arsitektur minimal atau tidak ada, karena tidak menambahkan informasi yang relevan dengan narasi. Pada *webtoon*, gambar *background* arsitektural tidak selalu dimunculkan pada jenis komik seperti ini, biasanya bertujuan sebagai pelengkap atau agar cerita dapat terlihat lebih menarik. Seperti contoh pada *webtoon* Tahilalats bergenre komedi, *webtoon* asal Indonesia ini merupakan karya Nurfadli Mursyid yang resmi dirilis pada aplikasi *webtoon* pada tahun 2015 lalu. Ciri khas *webtoon* ini yaitu tentang kehidupan sehari-hari dengan akhir mengejutkan dan sulit ditebak oleh pembacanya.



Gambar 2.15 Webtoon Thilalats

Sumber : Webtoon Tahilalats karya Nurfadli Mursyid dan Tahilalats Team di aplikasi LINE Webtoon



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode komparatif. Penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis kegiatan penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga desain penelitian, penelitian ini juga menuntun banyak angka. Variabel penelitian terukur dengan berbagai bentuk skala pengukuran, yaitu skala nominal, ordinal, interval maupun rasio (Suharso, 2009).

Menurut Sugiyono (2017) pada Moenadi (2021) penelitian komparatif adalah penelitian yang dilakukan untuk membandingkan keberadaan satu variabel atau lebih pada dua atau lebih sampel yang berbeda. Alasan peneliti menggunakan jenis penelitian komparatif adalah karena pada penelitian ini akan dilakukan perbandingan antara komik tanpa *background* arsitektural dan komik dengan *background* arsitektural. Perbandingan ini dilakukan untuk menentukan serta memahami peranan *background* arsitektural dalam komik.

3.2 Rancangan Penelitian

1. Metode penelitian : Metode kuantitatif komparatif
2. Objek penelitian : Gambar *Background* arsitektural pada cerita *webtoon Eleceed* episode ke-3, *I'm the Max Level Newbie* episode ke-3, *The World They're Dating in* episode ke-3, dan *webtoon Nan Yak* episode ke-3
3. Instrument penelitian : Aplikasi *LINE Webtoon*, *software* Clip Studio Paint, M.S Excel, *smartphone*, *notebook* dan alat tulis

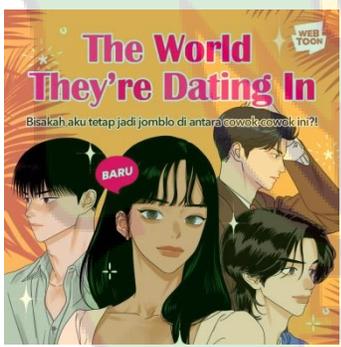
4. Populasi dan sampel : Lima belas orang para pembaca webtoon Indonesia dengan kisaran umur dari 18 – 25 tahun
5. Sumber dan jenis data : Data primer dari observasi dan kuesioner.

3.3 Lokasi dan Objek Penelitian

Penelitian ini tidak memiliki lokasi yang spesifik. Objek penelitian pada penelitian ini merupakan gambar *background* arsitektural dari empat cerita *webtoon* yang sudah ditentukan yaitu, *webtoon Eleceed*, *I'm the Max Level Newbie*, *The World They're Dating in*, dan *webtoon Nan Yak* yang diterbitkan pada aplikasi *LINE webtoon*. Keempat cerita ini dipilih dengan alasan yang berbeda agar dapat mengeksplorasi peranan gambar *background* arsitektural pada *webtoon* dengan lebih luas.

Tabel 3.1 Judul *Webtoon* Objek Penelitian

| No. | Judul <i>Webtoon</i> | Informasi <i>Webtoon</i> | Alasan Dipilih |
|-----|--|---|---|
| 1 | Eleceed  | <ul style="list-style-type: none"> • Ditulis oleh Son Jeho • Diilustrasikan oleh Zhen (Kim Hye-jin). • Genre fantasi, aksi • Status <i>on going</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Gambar <i>background</i> arsitektural ada • Penggambaran <i>background</i> arsitekturalnya detail • <i>Background</i> arsitektural bukan bahasan utama dalam ceritanya. |
| 2 | I'm the Max Level Newbie | <ul style="list-style-type: none"> • Karya WAN.Z • Diilustrasikan oleh Swing Bat | <ul style="list-style-type: none"> • Gambar <i>background</i> arsitektural ada • Penggambaran |

| | | | |
|---|---|--|---|
| |  | <ul style="list-style-type: none"> • Genre aksi, fantasi • Status <i>on going</i> | <p><i>background</i> arsitekturalnya detail</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Background</i> arsitektural termasuk bahasan utama dalam ceritanya yaitu sebuah bangunan. |
| 3 | <p>The World They're Dating In</p>  | <ul style="list-style-type: none"> • Karya dari Yullo • Genre romantis • Status <i>on going</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Gambar <i>background</i> arsitektural ada tetapi jarang dimunculkan • Penggambaran <i>background</i> arsitekturalnya tidak terlalu detail • <i>Background</i> arsitektural bukan bahasan utama dalam ceritanya. |
| 4 | Nan Yak | <ul style="list-style-type: none"> • Ditulis oleh Hyunjoo Jeong | <ul style="list-style-type: none"> • Gambar <i>background</i> arsitektural ada |

| | | |
|---|---|---|
|  | <ul style="list-style-type: none"> • Diilustrasikan oleh Jinhwan Park • <i>Genre</i> fantasi • Status <i>ended</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Penggambaran <i>background</i> arsitekturalnya detail • <i>Background</i> arsitektural termasuk bahasan utama dalam ceritanya yaitu sebuah daerah. |
|---|---|---|

Sebelumnya para responden akan membaca episode ke-1 dan ke-2 dari setiap *webtoon* di atas, agar para responden dapat beradaptasi pada ceritanya terlebih dahulu, dan para responden dapat terbiasa dengan alur cerita serta teknik gambar pada cerita tersebut, sehingga saat *background* arsitektural dihapus pada episode ke-3 para responden dapat menentukan jika *background* arsitektural berpengaruh atau tidak pada cerita tersebut. Karena pada penelitian ini akan melakukan perbandingan, maka selanjutnya pada episode ke-3 dari setiap *webtoon* tersebut akan dibandingkan untuk melihat perbedaan tanggapan dan respon para responden. Yang dijadikan perbandingan antara lain:

1. Episode ke-3 tanpa *background* arsitektural / *background* arsitektural dihapus, dan
2. Episode ke-3 dengan *background* arsitektural / asli.

3.4 Populasi dan Sampel

Pada penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel dengan *non probability sampling* di mana setiap unsur yang terdapat dalam populasi tidak memiliki kesempatan atau peluang yang sama untuk dipilih sebagai sampel, bahkan probabilitas anggota tertentu untuk terpilih tidak diketahui. Pemilihan unit sampling berdasarkan pada pertimbangan atau penilaian subjektif dan tidak pada penggunaan teori probabilitas (Siregar, 2015). Teknik pengambilan sampel ini terbagi kedalam 4

jenis, salah satunya yaitu, *Purposive sampling* menurut Syofian Siregar (2015) *purposive sampling* merupakan metode penetapan responden untuk dijadikan sampel berdasarkan kriteria tertentu.

Pada penelitian ini menggunakan beberapa kriteria tertentu untuk memilih sampel seperti, para responden pernah membaca dan mengenal *webtoon* karena responden yang sudah mengenal *webtoon* dapat lebih mudah dalam berpendapat tentang *webtoon* karena sudah mengerti akan *webtoon* itu sendiri, kisaran usia responden antara 18-25 tahun karena rata-rata responden pada usia ini mengenal *webtoon* serta ada beberapa *webtoon* yang dijadikan objek pada penelitian ini tidak disarankan untuk usia dibawah 18 tahun, dan bersedia menjadi responden dan mengisi kuesioner. Lima belas orang para pembaca *webtoon* Indonesia dengan usia dari 18 – 25 tahun akan membaca komik-komik tersebut yang dibagikan melalui link pengisian kuesioner untuk dibandingkan. Pemilihan sampel dilakukan berdasarkan kategori berikut :

a. Usia

Para sampel pada penelitian ini berusia sekitar 18-25 tahun, karena selain mereka mengenal *webtoon*, mereka juga sudah dapat membedakan dengan baik hal-hal yang dapat dan tidak dapat ditiru. Oleh sebab itu, dikarenakan pada beberapa *webtoon* di atas mengandung adegan kekerasan dan tidak disarankan untuk 18 tahun ke bawah, jadi untuk pemilihan sampel pada penelitian ini usia 18 tahun ke bawah tidak diikuti sertakan.

b. Gender

Para sampel berjenis kelamin laki-laki dan perempuan karena menurut Gaery (1998) pada Imamuddin dan Isnaniah (2017) bahwa sistem kognitif dan sistem otak yang telah berevolusi untuk memungkinkan pergerakan dan representasi ruang tiga dimensi dielaborasi lebih tinggi pada anak laki-laki dan laki-laki daripada pada anak perempuan dan perempuan. Jadi upaya dalam merekonstruksi ruang antara laki-laki dan perempuan dapat berbeda, sehingga

pandangan dalam membangun ruang antara laki-laki dan perempuan diperlukan untuk menentukan hasil dari penelitian ini.

c. *Background* Pendidikan (Jurusan)

Para sampel tidak hanya berasal dari jurusan arsitektur tetapi dari beberapa jurusan yang berbeda agar dapat memberikan tanggapan dari berbagai pandangan yang berbeda juga. Sehingga jika dibandingkan dengan mahasiswa/i dan lulusan dari jurusan arsitektur yang sudah memiliki dasar bangun ruang, pastinya akan berbeda.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data pengamatan atau observasi dan kuesioner. Teknik ini dilakukan untuk mengetahui minat serta respon/tanggapan para pembaca dari perbandingan kedua komik tersebut.

3.5.1 Observasi

Sutrisno Hadi (1986) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Dari proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi *participant observation* dan *non participant observation* (Sugiyono, 2016).

Adapun jenis observasi yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah *non participant observation*, dimana peneliti tidak terlibat dan hanya menjadi pengamat independen. Dalam observasi ini peneliti akan mencatat, menganalisis, dan membuat kesimpulan tentang perbandingan tanggapan para responden terhadap *webtoon* tanpa *background* arsitektural dan *webtoon* dengan *background* arsitektural.

3.5.2 Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner dapat berupa pertanyaan/pernyataan terbuka atau tertutup, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos, atau internet (Sugiyono, 2016). Peneliti menganalisis setiap indikator pada peranan gambar *background* arsitektural pada komik digital / *webtoon* seperti, memahami alur cerita, membantu pembaca mengkonstruksi ruang, cerita menjadi lebih menarik dan mempengaruhi cerita, yang setiap indikator memiliki 4-12 item, peneliti akan membagi skor total dengan skor maksimum lalu dikalikan 100 untuk menemukan persentase tanggapan dari keminatan pada *webtoon* para responden.

Tabel 3.2 *Persentase Skala Interval
Keminatan pada Webtoon*

| Interval (%) | Kategori |
|---------------------|-----------------|
| 81% - 100% | Sangat Tinggi |
| 61% - 80% | Tinggi |
| 41% - 60% | Cukup/Memadai |
| 21% - 40% | Rendah |
| 0% - 20% | Sangat Rendah |

3.5.3 Skala Pengukuran

Penelitian ini menggunakan skala pengukuran dengan skala likert, menurut Sugiyono (2004) pada Widyastuti (2019) skala likert adalah alat ukur yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Peneliti memberi lima alternatif jawaban kepada responden, maka skala yang digunakan 1 sampai 5. Dengan nilai pemetaan adalah sebagai berikut.

Tabel 3.3 Nilai Skala Likert

| Keterangan | Nilai |
|--------------------------|-------|
| Sangat Setuju (SS) | 5 |
| Setuju (S) | 4 |
| Ragu-ragu/Netral (N) | 3 |
| Tidak Setuju (TS) | 2 |
| Sangat Tidak Seuju (STS) | 1 |

3.5.4 Tahapan Pengumpulan Data

Pengumpulan data akan dilakukan melalui beberapa tahapan berikut :

1. Para responden akan membaca terlebih dahulu episode 1 dan 2 setiap cerita untuk beradaptasi pada ceritanya,
2. Selanjutnya para responden akan diarahkan untuk membaca episode 3 tanpa *background* arsitektural (*Background* arsitektural dihapus),
3. Lalu para responden akan mengisi kuesioner tahap pertama,
4. Selanjutnya para responden akan diarahkan untuk membaca episode 3 dengan *background* arsitektural (Asli), dan
5. Para responden akan mengisi kuesioner tahap akhir (kedua).

3.6 Uji Validitas dan Reliabilitas

3.6.1 Uji Validitas

Uji validitas menurut Rahma (2017) pada Widyastuti (2019) digunakan untuk mengukur valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang diukur oleh kuesioner tersebut. Pengujian signifikan akan dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dengan nilai r tabel untuk *degree of freedom* ($df = n-2$), dalam hal ini n adalah jumlah sampel. Jika r hitung lebih besar dari r tabel dan nilai positif maka butir-butir pertanyaan tersebut dinyatakan valid. Dengan menggunakan *correlation coefficient person*.

3.6.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas menurut Rahma (2017) pada Widyastuti (2019) adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel. Suatu kuesioner dikatakan reliabel jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Kuesioner dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,70$. Nilai *Cronbach's Alpha* semakin mendekati 1 maka semakin tinggi konsistensi internal reliabilitasnya, dan jika nilai *Cronbach's Alpha* lebih kecil dari 0,60 dikategorikan reliabilitasnya kurang baik.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peranan *background* arsitektural pada komik digital / *webtoon* dengan melakukan perbandingan antara *webtoon* tanpa *background* arsitektural dan *webtoon* dengan *background* arsitektural. Analisis yang digunakan adalah analisis komparatif dua sampel independen. Untuk keperluan tersebut, sebelumnya peneliti akan mengemukakan hipotesis penelitian terlebih dahulu dari perbandingan peranan gambar *background* arsitektural pada *webtoon* tanpa *background* arsitektural dan *webtoon* dengan *background* arsitektural, selanjutnya dilakukan analisis komparatif dengan uji t untuk menentukan hasil dari hipotesis tersebut. Peneliti menggunakan bantuan program M.S Excel windows 10 untuk mengolah data penelitian.

3.7.1 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pernyataan atau dugaan sementara terhadap suatu masalah penelitian yang kebenarannya masih lemah, sehingga harus diuji secara empiris (hipotesis berasal dari kata *hypo* yang berarti di bawah dan *thesa* yang berarti kebenaran). Hipotesis penelitian adalah hipotesis yang dibuat atau digunakan dalam suatu penelitian. Sementara itu, hipotesis statistik adalah hipotesis yang dibuat atau digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Hipotesis penelitian dalam hipotesis

statistik akan menjadi hipotesis kerja atau hipotesis alternatif (H1 atau Ha) (Misbahuddin & Hasan, 2013).

1) Hipotesis Penelitian

Adanya perbedaan tanggapan antara *webtoon* tanpa *background* arsitektural dan *webtoon* dengan *background* arsitektural, serta nilai rata-rata dari *webtoon* tanpa *background* arsitektural lebih kecil / tidak sama dengan *webtoon* dengan *background* arsitektural.

2) Hipotesis Statistik

Ha : Adanya perbedaan tanggapan antara *webtoon* tanpa *background* arsitektural dan *webtoon* dengan *background* arsitektural, serta nilai rata-rata dari *webtoon* tanpa *background* arsitektural lebih kecil dari / tidak sama dengan *webtoon* dengan *background* arsitektural.

H0 : tidak ada perbedaan tanggapan antara *webtoon* tanpa *background* arsitektural dan *webtoon* dengan *background* arsitektural, serta nilai rata-rata dari *webtoon* tanpa *background* arsitektural tidak lebih kecil / sama dengan *webtoon* dengan *background* arsitektural.

3.7.2 Analisis komparatif dua sampel independen dengan Uji T

Teknik analisis data pada penelitian ini dengan analisis komparatif dua sampel independen menggunakan *t-test independent* pada jenis data interval/rasio. Analisis komparatif merupakan bentuk analisis data penelitian untuk menguji ada tidaknya perbedaan atau perbandingan keberadaan variabel dari dua kelompok data atau lebih. Hasil analisisnya adalah apakah hipotesis penelitian dapat generalisasi atau tidak, apabila hipotesis (Ha) diterima, ini berarti hasil penelitian menyatakan ada perbedaan antar variabel (Siregar, 2015).

Analisis komparatif dua sampel independen (tidak berkorelasi) di mana bila sampel-sampel yang menjadi objek penelitian dapat dipisah secara tegas, artinya anggota sampel kelompok A tidak ada yang menjadi anggota sampel kelompok B.

Untuk menganalisis dua sampel independen dengan jenis data interval/rasio digunakan uji t-dua sampel (Siregar, 2015).

1. Prosedur uji T dua sampel independen pada analisis komparatif (Siregar, 2015)
 - a) Membuat hipotesis dalam uraian kalimat
H₀ : tidak ada perbedaan nilai rata-rata antara sampel A dan sampel B
H_a : ada perbedaan nilai rata-rata antara sampel A dan sampel B
 - b) Membuat hipotesis model statistic
H₀ : $\mu_A = \mu_B$
H_a : $\mu_A \neq \mu_B$
 - c) Menentukan tingkat signifikan (risiko kesalahan)
Tingkat ini kita menentukan seberapa besar peluang membuat resiko kesalahan dalam mengambil keputusan menolak hipotesis yang benar. Tingkat signifikansi dinyatakan dalam lambang α .
 - d) Menentukan uji yang akan digunakan
Uji statistik yang digunakan adalah uji T dua sampel. Penggunaan uji T dua sampel tidak ada hubungan keterkaitan, serta data yang digunakan tidak lebih dari 30.
 - e) Kaidah pengujian
Bila, $-t_{Tabel} < t_{Hitung} < t_{Tabel}$, maka H₀ diterima dan H_a ditolak.
Bila, $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $t_{Hitung} < -t_{Tabel}$, maka H₀ ditolak dan H_a diterima.
 - f) Menghitung t Hitung dan t Tabel.
 - g) Membandingkan antara t Hitung dan t Tabel.
 - h) Membuat keputusan.
2. Pada penelitian ini menggunakan beberapa rumus sebagai berikut (Siregar, 2015) :

- a) Menghitung nilai rata-rata pengukuran kelompok ke...i

Rumus :

$$\bar{x}_i = \frac{\sum x_1}{n}$$

- b) Menghitung nilai varians kelompok ke i

Rumus :

$$S_i^2 = \sum \frac{(x_i - \bar{x}_i)^2}{n_i - 1}$$

- c) Menghitung nilai t_{hitung}

Rumus :

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

- d) Menghitung nilai t_{tabel}

Dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$.

Ket :

x_i : data pengukuran kelompok ke i

\bar{x}_i : nilai rata-rata data pengukuran kelompok ke i

n_i : jumlah responden kelompok ke i

S_1^2 : nilai varians kelompok ke i

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Identifikasi Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada 15 responden dari kalangan usia 18 – 25 tahun, dari beberapa jurusan yang berbeda, serta dari kalangan laki-laki maupun perempuan yang membaca komik digital pada aplikasi *LINE Webtoon*. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 07 September 2022 sampai tanggal 13 September 2022. Data demografi responden penelitian dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

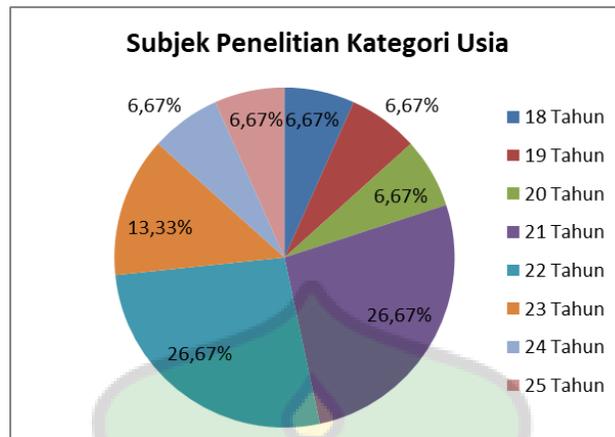
4.1.1 Subjek Penelitian Berdasarkan Usia

Pada penelitian ini yang menjadi subjek penelitian berdasarkan usia dapat dilihat pada tabel 4.1, responden pada penelitian ini berkisar antara 18 hingga 25 tahun, dengan jumlah tertinggi pada usia 21 tahun yaitu sebanyak 4 orang (26,67%) dan juga pada usia 22 tahun dengan jumlah yang sama 4 orang (26,67%). Dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden pada penelitian ini berusia 21 tahun dan 22 tahun dengan masing-masing berjumlah 4 orang, sebagaimana pada tabel 4.1 di bawah ini.

Tabel 4.1
Data Demografi Subjek Penelitian Kategori Usia

| Deskripsi | Kategori | Jumlah | Persentase |
|--------------|----------|-----------|--------------|
| Usia | 18 Tahun | 1 | 6,67 % |
| | 19 Tahun | 1 | 6,67 % |
| | 20 Tahun | 1 | 6,67 % |
| | 21 Tahun | 4 | 26,67 % |
| | 22 Tahun | 4 | 26,67 % |
| | 23 Tahun | 2 | 13,33 % |
| | 24 Tahun | 1 | 6,67 % |
| | 25 Tahun | 1 | 6,67 % |
| Total | | 15 | 100 % |

Berdasarkan kategori usia dari tabel di atas, maka dapat dideskripsikan melalui diagram di bawah ini.



Gambar 4.1
Data Demografi Subjek Penelitian Kategori Usia

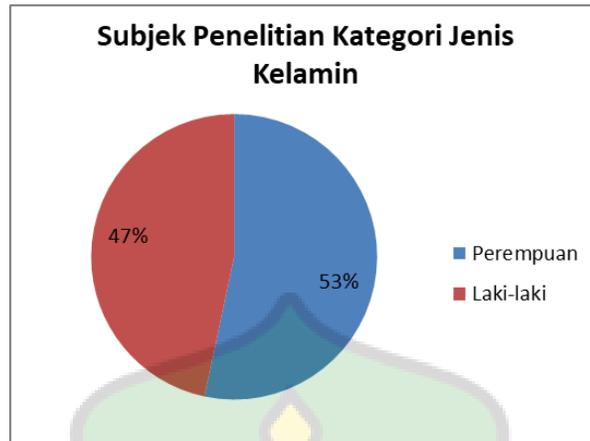
4.1.2 Subjek Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin

Pada penelitian ini yang menjadi subjek penelitian berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada tabel 4.2, responden yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 8 orang (53,33%), yang mana lebih banyak dari responden yang berjenis kelamin laki-laki sebanyak 7 orang (46,67%). Dapat disimpulkan bahwa responden berjenis kelamin perempuan lebih banyak daripada responden berjenis kelamin laki-laki dengan selisih 1 orang, sebagaimana pada tabel 4.2 di bawah ini.

Tabel 4.2
Data Demografi Subjek Penelitian Kategori Jenis Kelamin

| Deskripsi | Kategori | Jumlah | Persentase |
|---------------|-----------|-----------|--------------|
| Jenis Kelamin | Perempuan | 8 | 53,33 % |
| | Laki-laki | 7 | 46,67 % |
| Total | | 15 | 100 % |

Berdasarkan kategori jenis kelamin dari tabel di atas, maka dapat dideskripsikan melalui diagram di bawah ini.



Gambar 4.2
Data Demografi Subjek Penelitian Kategori Jenis Kelamin

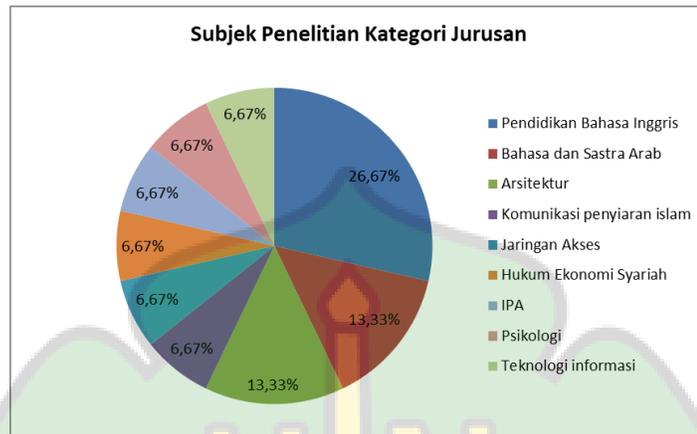
4.1.3 Subjek Penelitian Berdasarkan Jurusan / Lulusan

Pada penelitian ini yang menjadi subjek penelitian berdasarkan jurusan dapat dilihat pada tabel 4.3, mayoritas responden berasal dari jurusan Pendidikan Bahasa Inggris yang berjumlah 4 orang (26,67%), kemudian diikuti oleh jurusan Bahasa dan Sastra Arab serta jurusan Arsitektur yang masing-masing berjumlah 2 orang (13,33%), dan masing-masing sisanya berjumlah 1 orang per jurusan. Sebagaimana pada tabel 4.3 di bawah ini.

Tabel 4.3
Data Demografi Subjek Penelitian Kategori Jurusan

| Deskripsi | Kategori | Jumlah | Persentase |
|------------------------------|----------------------------|--------|------------|
| Jurusan/Lulusan dari Jurusan | Pendidikan Bahasa Inggris | 4 | 26,67 % |
| | Bahasa dan Sastra Arab | 2 | 13,33 % |
| | Arsitektur | 2 | 13,33 % |
| | Komunikasi penyiaran islam | 1 | 6,67 % |
| | Jaringan Akses | 1 | 6,67 % |
| | Hukum Ekonomi Syariah | 1 | 6,67 % |
| | IPA | 1 | 6,67 % |
| | Psikologi | 1 | 6,67 % |
| | Teknologi informasi | 1 | 6,67 % |
| | Total | | 15 |

Berdasarkan kategori jurusan dari tabel di atas, maka dapat dideskripsikan melalui diagram di bawah ini.



Gambar 4.3
Data Demografi Subjek Penelitian Kategori Jurusan

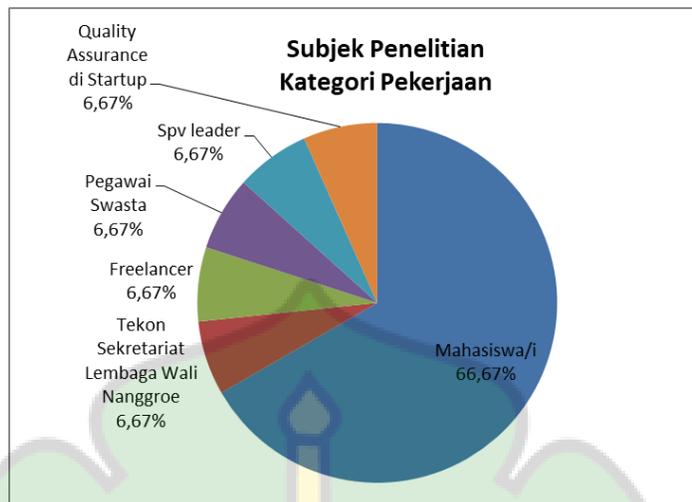
4.1.4 Subjek Penelitian Berdasarkan Pekerjaan

Pada penelitian ini yang menjadi subjek penelitian berdasarkan pekerjaan dapat dilihat dari tabel 4.4 di bawah ini bahwa mayoritas responden berstatus mahasiswa/i dengan jumlah 10 orang (60%), dan sisa 5 orang lainnya bekerja di luar kegiatan sebagai pelajar.

Tabel 4.4
Data Demografi Subjek Penelitian Kategori Pekerjaan

| Deskripsi | Kategori | Jumlah | Persentase |
|-----------|------------------------------|--------|------------|
| Pekerjaan | Mahasiswa/i | 10 | 66,67 % |
| | Tekon Sekretariat Lembaga | 1 | 6,67 % |
| | Wali Nanggroe | 1 | 6,67 % |
| | Freelancer | 1 | 6,67 % |
| | Pegawai Swasta | 1 | 6,67 % |
| | Spv leader | 1 | 6,67 % |
| | Quality Assurance di Startup | 1 | 6,67 % |
| | Total | | 15 |

Berdasarkan kategori pekerjaan dari tabel di atas, maka dapat dideskripsikan melalui diagram di bawah ini.



Gambar 4.4
Data Demografi Subjek Penelitian Kategori Pekerjaan

4.1.5 Persepsi Subjek Penelitian terhadap Persentase *Background* Arsitektural yang dibutuhkan pada *Webtoon*

Menurut persepsi para responden terhadap persentase *background* arsitektural yang dibutuhkan pada *webtoon*, dengan jumlah tertinggi responden yaitu sebanyak 9 orang (60%) menyatakan bahwa persentase *background* arsitektural yang dibutuhkan pada *webtoon* berada di kategori sangat tinggi (81-100%), dan tidak ada responden yang menyatakan bahwa persentase *background* arsitektural tidak dibutuhkan pada *webtoon* dengan kategori rendah (21-40%) dan sangat rendah (0-20%). Sebagaimana pada tabel 4.5 di bawah ini.

Tabel 4.5
Data Demografi Subjek Penelitian Kategori persentase Persepsi *Background* Arsitektural yang dibutuhkan pada *webtoon*

| Deskripsi | Kategori | Jumlah | Persentase |
|--|----------------------------|-----------|--------------|
| Persepsi Persentase <i>Background</i> Arsitektural yang dibutuhkan pada <i>Webtoon</i> | Sangat Tinggi (81 - 100 %) | 9 | 60 % |
| | Tinggi (61 - 80 %) | 4 | 26,67 % |
| | Cukup (41 - 60 %) | 2 | 13,33 % |
| | Rendah (21 - 40 %) | 0 | 0 % |
| | Sangat Rendah (0 - 20 %) | 0 | 0 % |
| Total | | 15 | 100 % |

4.2 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

4.2.1 Uji Validitas

Untuk mengetahui soal valid (V) dan tidak valid (T) dapat dilihat nilai r hitung dibandingkan dengan tabel r (r tabel) untuk $df = n-2 = 13$ untuk α sebesar 5% atau signifikansi 0,05 adalah 0,5140. Jika r hitung $>$ r tabel maka soal tersebut valid dan jika r hitung $<$ r tabel maka soal tersebut dinyatakan tidak valid.

Tabel 4.6
Hasil Uji Validitas

| Item | Webtoon tanpa Background Arsitektural | | Webtoon dengan Background Arsitektural | |
|--------------|---------------------------------------|-------------|--|-------------|
| | Valid | Tidak Valid | Valid | Tidak Valid |
| | 30 | 2 | 29 | 3 |
| Total | 32 | | 32 | |

Hasil uji validitas pada penelitian ini dapat pada tabel 4.6, bahwa ada item yang memiliki nilai r hitung $>$ r tabel yang dinyatakan valid, dan ada pula beberapa item dengan nilai r hitung $<$ r tabel yang dinyatakan tidak valid. Untuk keseluruhannya item dinyatakan Valid.

4.2.2 Uji Reliabilitas

Kuesioner dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Cronbach's Alpha* $>$ 0,70. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.7
Hasil Uji Reliabilitas

| Variabel | Jumlah Item | Cronbach's Alpha | Keterangan |
|--|-------------|------------------|------------|
| Webtoon Tanpa Background Arsitektural (x_1) | 32 | 0,981247 | Reliabel |
| Webtoon Dengan Background Arsitektural (x_2) | 32 | 0,915232 | Reliabel |

Berdasarkan tabel 4.7 dapat diketahui bahwa masing-masing variabel memiliki nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,70. Dengan demikian setiap variabel dinyatakan reliabel.

4.3 Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas pada dua variabel yaitu, *webtoon* tanpa *background* arsitektural dan *webtoon* dengan *background* arsitektural, yang dibagikan ke dalam beberapa item menyesuaikan aspek dan indikator dari peranan *background* arsitektural pada *webtoon*. Peranan *background* arsitektural berdasarkan aspek berikut yaitu, penyesuaian *background* arsitektural dengan skenario (A), *background* arsitektural sebagai representasi realitas (B), *background* arsitektural untuk representasi sesaat (C), dan *background* arsitektural termasuk fokus utama cerita (D). Maka peneliti akan memaparkan *blue print* dari *survey* peranan *background* arsitektural pada *webtoon* sebagaimana yang dipaparkan pada tabel 4.8 di bawah ini :

Tabel 4.8
Blue Print Survey Peranan Background Arsitektural pada Webtoon

| Aspek | Indikator | No Item | | Σ |
|--------------|---------------------------------------|---|--|-----------|
| | | <i>Webtoon</i> tanpa <i>Background</i> Arsitektural | <i>Webtoon</i> dengan <i>Background</i> Arsitektural | |
| (A) | Memahami Alur Cerita | 3, 5, 21, 23, 38, 41, 57, 59 | 12, 16, 30, 34, 48, 52, 66, 70, 73 | 17 |
| (B) | Membantu Pembaca Mengkonstruksi Ruang | 7, 8, 25, 26, 43, 44, 61, 62 | 14, 17, 32, 35, 50, 53, 68, 71 | 16 |
| (C) | Ceria Lebih Menarik | 6, 24, 42, 60 | 13, 31, 49, 67, 75 | 9 |
| (D) | Mempengaruhi Cerita | 4, 9, 10, 22, 27, 28, 40, 45, 46, 58, 63, 64 | 15, 18, 33, 36, 51, 54, 69, 72, 74, 76 | 22 |
| TOTAL | | 32 | 32 | 64 |

Dalam penelitian ini akan mengemukakan hasil penelitian dari pengolahan data kuesioner dan analisis komparatif dua sampel dengan uji t.

4.3.1 Hasil dari Kuesioner

Pada penelitian ini peneliti menyertakan 15 responden dengan kisaran usia 18 tahun – 25 tahun untuk memberikan tanggapan terhadap perbandingan antara *webtoon* tanpa *background* arsitektural dan *webtoon* dengan *background* arsitektural

melalui kuesioner. Kuesioner dibagikan oleh peneliti pada tanggal 07 september 2022 sampai tanggal 13 september 2022.

Dalam kusioner tersebut memiliki 64 item yang merujuk pada perbandingan antara *webtoon* tanpa *background* arsitektural dan *webtoon* dengan *background* arsitektural untuk memahami peranan gambar *background* arsitektural pada komik digital / *webtoon*. Semua item akan dikategorikan dalam nilai skala likert yaitu, sangat setuju (5), setuju (4), netral (3), tidak setuju (2), dan sangat tidak setuju (1). Data di bawah ini, menunjukkan tanggapan para responden pada setiap pertanyaan / pernyataan tentang peranan gambar *background* arsitektural pada komik digital / *webtoon* yang bibagikan ke dalam beberapa indikator sebagai berikut :

A. Memahami Alur Cerita

Dalam indikator ini pada aspek *background* arsitektural menyesuaikan skenario cerita untuk memahami alur cerita, para responden akan memberikan tanggapan pada setiap item pertanyaan / pernyataan dalam kuesioner dengan perbandingan antara para responden lebih memahami alur cerita jika tidak ada gambar *background* arsitektural pada *webtoon* atau jika ada gambar *background* arsitektural pada *webtoon*. Pada tabel 4.9 dan tabel 4.10 menunjukkan tanggapan para responden dalam memahami alur cerita dengan tidak adanya *background* arsitektural atau dengan adanya *background* arsitektural pada *webtoon*.

Tabel 4.9
Hasil Tanggapan Responden dalam Indikator Memahami Alur Cerita pada Webtoon tanpa Background Arsitektural

| Webtoon tanpa Background Arsitektural | | | | | |
|--|----|---|---|----|-----|
| No Item | SS | S | N | TS | STS |
| 3 | 2 | 2 | 4 | 6 | 1 |
| 5 | 0 | 3 | 4 | 3 | 5 |
| 21 | 2 | 1 | 0 | 10 | 2 |
| 23 | 1 | 3 | 2 | 5 | 4 |
| 39 | 2 | 5 | 7 | 1 | 0 |
| 41 | 1 | 3 | 4 | 5 | 2 |
| 57 | 2 | 3 | 0 | 8 | 2 |
| 59 | 2 | 1 | 2 | 4 | 6 |

| | | | | | |
|-------|----|----|----|----|----|
| TOTAL | 12 | 21 | 23 | 42 | 22 |
|-------|----|----|----|----|----|

Tabel 4.10
Hasil Tanggapan Responden dalam Indikator Memahami Alur Cerita pada Webtoon dengan Background Arsitektural

| Webtoon dengan Background Arsitektural | | | | | |
|---|----|----|----|----|-----|
| No Item | SS | S | N | TS | STS |
| 12 | 7 | 7 | 1 | 0 | 0 |
| 16 | 4 | 8 | 3 | 0 | 0 |
| 30 | 10 | 5 | 0 | 0 | 0 |
| 34 | 10 | 4 | 0 | 1 | 0 |
| 48 | 6 | 7 | 1 | 1 | 0 |
| 52 | 5 | 6 | 1 | 3 | 0 |
| 66 | 10 | 2 | 3 | 0 | 0 |
| 70 | 8 | 3 | 4 | 0 | 0 |
| 73 | 10 | 5 | 0 | 0 | 0 |
| TOTAL | 70 | 47 | 13 | 5 | 0 |

Dari tabel 4.9 dan tabel 4.10, dapat dikemukakan skor data kuesioner dan persentase frekuensi dari tanggapan responden dalam memahami alur cerita dengan tidak adanya dan dengan adanya gambar *background* arsitektural pada *webtoon*, sebagai berikut :

Tabel 4.11
Persentase Hasil Tanggapan Responden dalam Indikator Memahami Alur Cerita pada Webtoon tanpa Background Arsitektural

| Webtoon tanpa Background Arsitektural | | | |
|--|-----------|------|---------------|
| Jawaban | Frekuensi | Skor | Frekuensi (%) |
| SS | 12 | 60 | 10,00 |
| S | 21 | 84 | 17,50 |
| N | 23 | 69 | 19.17 |
| TS | 42 | 84 | 35,00 |
| STS | 22 | 22 | 18,33 |
| TOTAL | 120 | 319 | 100 |

Skor Maksimum $5 \times 15 \times 8 = 600$

Skor Minimum $1 \times 15 \times 8 = 120$

Total Skor 319

Persentase $\frac{319}{600} \times 100\% = 53,17 \%$

Tabel 4.12

Persentase Hasil Tanggapan Responden dalam Indikator Memahami Alur Cerita pada Webtoon dengan Background Arsitektural

| Webtoon dengan Background Arsitektural | | | |
|---|------------|------------|---------------|
| Jawaban | Frekuensi | Skor | Frekuensi (%) |
| SS | 70 | 350 | 51,85 |
| S | 47 | 188 | 34,81 |
| N | 13 | 39 | 9,63 |
| TS | 5 | 10 | 3,70 |
| STS | 0 | 0 | 0,00 |
| TOTAL | 135 | 587 | 100 |

Skor Maksimum $5 \times 15 \times 9 = 675$

Skor Minimum $1 \times 15 \times 9 = 135$

Total Skor 587

Persentase $\frac{587}{675} \times 100\% = 86,96 \%$

Hasil dari tabel 4.11 dan tabel 4.12, menunjukkan bahwa persentase hasil tanggapan responden dalam memahami alur cerita pada *webtoon* tanpa *background* arsitektural adalah 53,17 %, yang mana berdasarkan persentase skala interval keminatan pada *webtoon* berada dalam kategori cukup/memadai, sedangkan pada persentase hasil tanggapan responden dalam memahami alur cerita pada *webtoon* dengan *background* arsitektural adalah 86,96 %, yang mana berkategori sangat tinggi berdasarkan persentase skala interval keminatan pada *webtoon*. Jadi, dalam memahami alur cerita, *webtoon* dengan *background* arsitektural lebih diminati daripada *webtoon* tanpa *background* arsitektural.

B. Membantu Pembaca Mengkonstruksi Ruang

Dalam indikator ini pada aspek background arsitektural sebagai representasi realitas dalam cerita untuk membantu pembaca mengkonstruksi ruang, para responden akan memberikan tanggapan pada setiap item kuesioner dengan melakukan perbandingan antara tidak ada gambar *background* arsitektural pada *webtoon* atau ada gambar *background* arsitektural pada *webtoon*. Pada tabel 4.13 dan tabel 4.14 menunjukkan tanggapan para responden dari perbandingan antara *webtoon* tanpa *background* arsitektural dan *webtoon* dengan *background* arsitektural yang dapat membantu pembaca dalam mengkonstruksikan ruang pada cerita.

Tabel 4.13

Hasil Tanggapan Responden dalam Indikator Membantu Pembaca Mengkonstruksi Ruang pada Webtoon tanpa Background Arsitektural

| Webtoon tanpa Background Arsitektural | | | | | |
|--|----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| No Item | SS | S | N | TS | STS |
| 7 | 0 | 1 | 2 | 7 | 5 |
| 8 | 0 | 3 | 4 | 3 | 5 |
| 25 | 1 | 1 | 3 | 5 | 5 |
| 26 | 0 | 2 | 2 | 5 | 6 |
| 43 | 1 | 1 | 5 | 7 | 1 |
| 44 | 1 | 1 | 5 | 6 | 2 |
| 61 | 2 | 1 | 2 | 5 | 5 |
| 62 | 2 | 0 | 4 | 4 | 5 |
| TOTAL | 7 | 10 | 27 | 42 | 34 |

Tabel 4.14

Hasil Tanggapan Responden dalam Indikator Membantu Pembaca Mengkonstruksi Ruang pada Webtoon dengan Background Arsitektural

| Webtoon dengan Background Arsitektural | | | | | |
|---|-----------|-----------|-----------|----------|----------|
| No Item | SS | S | N | TS | STS |
| 14 | 9 | 6 | 0 | 0 | 0 |
| 17 | 7 | 2 | 3 | 2 | 1 |
| 32 | 10 | 4 | 0 | 1 | 0 |
| 35 | 4 | 3 | 4 | 4 | 0 |
| 50 | 8 | 5 | 2 | 0 | 0 |
| 53 | 5 | 6 | 3 | 1 | 0 |
| 68 | 4 | 10 | 1 | 0 | 0 |
| 71 | 5 | 7 | 0 | 1 | 2 |
| TOTAL | 52 | 43 | 13 | 9 | 3 |

Dari tabel 4.13 dan tabel 4.14, dapat dikemukakan skor data kuesioner dan persentase frekuensi dari tanggapan responden dalam membantu pembaca mengkonstruksi ruang dengan tidak adanya dan dengan adanya gambar *background* arsitektural pada *webtoon*, sebagai berikut :

Tabel 4.15
Persentase Hasil Tanggapan Responden dalam Indikator Membantu Pembaca Mengkonstruksi Ruang pada Webtoon tanpa Background Arsitektural

| Webtoon tanpa Background Arsitektural | | | |
|--|-----------|------|---------------|
| Jawaban | Frekuensi | Skor | Frekuensi (%) |
| SS | 7 | 35 | 5,83 |
| S | 10 | 40 | 8,33 |
| N | 27 | 81 | 22,50 |
| TS | 42 | 84 | 35,00 |
| STS | 34 | 34 | 28,33 |
| TOTAL | 120 | 274 | 100 |

| | |
|---------------|--|
| Skor Maksimum | $5 \times 15 \times 8 = 600$ |
| Skor Minimum | $1 \times 15 \times 8 = 120$ |
| Total Skor | 274 |
| Persentase | $\frac{274}{600} \times 100\% = 45,67\%$ |

Tabel 4.16
Persentase Hasil Tanggapan Responden dalam Indikator Membantu Pembaca Mengkonstruksi Ruang pada Webtoon dengan Background Arsitektural

| Webtoon dengan Background Arsitektural | | | |
|---|-----------|------|---------------|
| Jawaban | Frekuensi | Skor | Frekuensi (%) |
| SS | 52 | 260 | 43,33 |
| S | 43 | 172 | 35,83 |
| N | 13 | 39 | 10,83 |
| TS | 9 | 18 | 7,50 |
| STS | 3 | 3 | 2,50 |
| TOTAL | 120 | 492 | 100 |

| | |
|---------------|------------------------------|
| Skor Maksimum | $5 \times 15 \times 8 = 600$ |
|---------------|------------------------------|

| | |
|--------------|---|
| Skor Minimum | $1 \times 15 \times 8 = 120$ |
| Total Skor | 492 |
| Persentase | $\frac{492}{600} \times 100\% = 82,00 \%$ |

Hasil dari tabel 4.15 dan tabel 4.16, menunjukkan bahwa persentase hasil tanggapan responden dalam membantu pembaca mengkonstruksi ruang pada *webtoon* tanpa *background* arsitektural adalah 45,67 %, yang mana berdasarkan persentase skala interval keminatan pada *webtoon* berada dalam kategori cukup/memadai. Sedangkan pada persentase hasil tanggapan responden dalam membantu pembaca mengkonstruksi ruang pada *webtoon* dengan *background* arsitektural adalah 82,00 %, yang mana berkategori sangat tinggi berdasarkan persentase skala interval keminatan pada *webtoon*. Jadi, *webtoon* dengan *background* arsitektural lebih dapat membantu pembaca untuk mengkonstruksi ruang dalam cerita daripada *webtoon* tanpa *background* arsitektural.

C. Cerita Lebih Menarik

Dalam indikator ini pada aspek *background* arsitektural menjadi representasi sesaat / pelengkap pada cerita untuk menjadikan cerita lebih menarik, para responden akan memberikan tanggapan pada setiap item kuesioner dengan perbandingan antara tidak ada gambar *background* arsitektural pada *webtoon* atau ada gambar *background* arsitektural pada *webtoon*. Pada tabel 4.17 dan tabel 4.18 menunjukkan tanggapan para responden dari perbandingan antara *webtoon* tanpa *background* arsitektural dan *webtoon* dengan *background* arsitektural yang menjadikan cerita lebih menarik.

Tabel 4.17
Hasil Tanggapan Responden dalam Indikator Menjadikan Cerita Lebih Menarik pada Webtoon tanpa Background Arsitektural

| Webtoon tanpa Background Arsitektural | | | | | |
|--|----|---|---|----|-----|
| No Item | SS | S | N | TS | STS |
| 6 | 1 | 2 | 3 | 3 | 6 |
| 24 | 3 | 1 | 2 | 6 | 3 |
| 42 | 1 | 3 | 7 | 4 | 0 |

| | | | | | |
|--------------|----------|----------|-----------|-----------|-----------|
| 60 | 2 | 0 | 2 | 4 | 7 |
| TOTAL | 7 | 6 | 14 | 17 | 16 |

Tabel 4.18
Hasil Tanggapan Responden dalam Indikator Menjadikan Cerita Lebih Menarik pada Webtoon dengan Background Arsitektural

| Webtoon dengan Background Arsitektural | | | | | |
|---|-----------|-----------|----------|----------|----------|
| No Item | SS | S | N | TS | STS |
| 13 | 8 | 7 | 0 | 0 | 0 |
| 31 | 7 | 8 | 0 | 0 | 0 |
| 49 | 9 | 4 | 2 | 0 | 0 |
| 67 | 7 | 6 | 2 | 0 | 0 |
| 75 | 8 | 5 | 2 | 0 | 0 |
| TOTAL | 39 | 30 | 6 | 0 | 0 |

Dari tabel 4.17 dan tabel 4.18, dapat dikemukakan skor data kuesioner dan persentase frekuensi dari tanggapan responden dalam menjadikan cerita lebih menarik dengan tidak adanya dan dengan adanya gambar *background* arsitektural pada *webtoon*, sebagai berikut :

Tabel 4.19
Persentase Hasil Tanggapan Responden dalam Indikator Menjadikan Cerita Lebih Menarik pada Webtoon tanpa Background Arsitektural

| Webtoon tanpa Background Arsitektural | | | |
|--|-----------|------------|---------------|
| Jawaban | Frekuensi | Skor | Frekuensi (%) |
| SS | 7 | 35 | 11,67 |
| S | 6 | 24 | 10,00 |
| N | 14 | 42 | 23,33 |
| TS | 17 | 34 | 28,33 |
| STS | 16 | 16 | 26,67 |
| TOTAL | 60 | 151 | 100 |

Skor Maksimum $5 \times 15 \times 4 = 300$

Skor Minimum $1 \times 15 \times 4 = 60$

Total Skor 151

Persentase $\frac{151}{300} \times 100\% = 50,33 \%$

Tabel 4.20
Persentase Hasil Tanggapan Responden dalam Indikator Menjadikan Cerita Lebih Menarik pada Webtoon dengan Background Arsitektural

| Webtoon dengan Background Arsitektural | | | |
|---|-----------|------------|---------------|
| Jawaban | Frekuensi | Skor | Frekuensi (%) |
| SS | 39 | 195 | 52,00 |
| S | 30 | 120 | 40,00 |
| N | 6 | 18 | 8,00 |
| TS | 0 | 0 | 0,00 |
| STS | 0 | 0 | 0,00 |
| TOTAL | 75 | 333 | 100 |

| | |
|---------------|---|
| Skor Maksimum | $5 \times 15 \times 5 = 375$ |
| Skor Minimum | $1 \times 15 \times 5 = 75$ |
| Total Skor | 333 |
| Persentase | $\frac{333}{375} \times 100\% = 88,80 \%$ |

Hasil dari tabel 4.19 dan tabel 4.20, menunjukkan bahwa persentase hasil tanggapan responden dalam menjadikan cerita lebih menarik pada *webtoon* tanpa *background* arsitektural adalah 50,33 %, yang mana berdasarkan persentase skala interval keminatan pada *webtoon* berada dalam kategori cukup/memadai. Sedangkan pada persentase hasil tanggapan responden dalam menjadikan cerita lebih menarik pada *webtoon* dengan *background* arsitektural adalah 88,80 %, yang mana berkategori sangat tinggi berdasarkan persentase skala interval keminatan pada *webtoon*. Jadi, *webtoon* dengan *background* arsitektural menjadikan cerita lebih menarik daripada *webtoon* tanpa *background* arsitektural.

D. Mempengaruhi Cerita

Dalam indikator ini pada aspek *background* arsitektural dapat menjadi fokus utama sehingga mempengaruhi cerita, para responden akan memberikan tanggapan pada setiap item kuesioner dengan perbandingan antara tidak ada gambar *background*

arsitektural pada *webtoon* dengan adanya gambar *background* arsitektural pada *webtoon*, untuk mengetahui apakah *background* arsitektural mempengaruhi cerita atau tidak. Pada tabel 4.21 dan tabel 4.22 menunjukkan tanggapan para responden dari perbandingan antara *webtoon* tanpa *background* arsitektural dan *webtoon* dengan *background* arsitektural yang dapat berpengaruh pada cerita.

Tabel 4.21
Hasil Tanggapan Responden dalam Indikator Mempengaruhi Cerita pada Webtoon tanpa Background Arsitektural

| Webtoon tanpa Background Arsitektural | | | | | |
|--|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| No Item | SS | S | N | TS | STS |
| 4 | 1 | 4 | 3 | 5 | 2 |
| 9 | 0 | 2 | 3 | 4 | 6 |
| 10 | 1 | 1 | 3 | 3 | 7 |
| 22 | 1 | 4 | 0 | 5 | 5 |
| 27 | 1 | 2 | 2 | 3 | 7 |
| 28 | 1 | 3 | 1 | 2 | 8 |
| 40 | 3 | 4 | 4 | 3 | 1 |
| 45 | 2 | 3 | 3 | 6 | 1 |
| 46 | 2 | 3 | 4 | 2 | 4 |
| 58 | 1 | 2 | 3 | 5 | 4 |
| 63 | 1 | 3 | 0 | 1 | 10 |
| 64 | 1 | 0 | 3 | 4 | 7 |
| TOTAL | 15 | 31 | 29 | 43 | 62 |

Tabel 4.22
Hasil Tanggapan Responden dalam Indikator Mempengaruhi Cerita pada Webtoon dengan Background Arsitektural

| Webtoon tanpa Background Arsitektural | | | | | |
|--|-----------|-----------|-----------|----------|----------|
| No Item | SS | S | N | TS | STS |
| 15 | 9 | 4 | 2 | 0 | 0 |
| 18 | 11 | 3 | 1 | 0 | 0 |
| 33 | 9 | 5 | 1 | 0 | 0 |
| 36 | 9 | 5 | 1 | 0 | 0 |
| 51 | 6 | 1 | 8 | 0 | 0 |
| 54 | 6 | 3 | 5 | 1 | 0 |
| 69 | 8 | 5 | 2 | 0 | 0 |
| 72 | 7 | 8 | 0 | 0 | 0 |
| 74 | 5 | 7 | 3 | 0 | 0 |
| 76 | 4 | 5 | 4 | 2 | 0 |
| TOTAL | 74 | 46 | 27 | 3 | 0 |

Dari tabel 4.21 dan tabel 4.22 , dapat dikemukakan skor data kuesioner dan persentase frekuensi dari tanggapan responden dalam mempengaruhi cerita dengan tidak adanya dan dengan adanya gambar *background* arsitektural pada *webtoon*, sebagai berikut :

Tabel 4.23
Persentase Hasil Tanggapan Responden dalam Indikator Mempengaruhi Cerita pada Webtoon tanpa Background Arsitektural

| Webtoon tanpa Background Arsitektural | | | |
|--|------------|------------|---------------|
| Jawaban | Frekuensi | Skor | Frekuensi (%) |
| SS | 15 | 75 | 8,33 |
| S | 31 | 124 | 17,22 |
| N | 29 | 87 | 16,11 |
| TS | 43 | 86 | 23,89 |
| STS | 62 | 62 | 34,44 |
| TOTAL | 180 | 434 | 100 |

Skor Maksimum $5 \times 15 \times 12 = 900$

Skor Minimum $1 \times 15 \times 12 = 180$

Total Skor 434

Persentase $\frac{434}{900} \times 100\% = 48,22\%$

Tabel 4.24
Persentase Hasil Tanggapan Responden dalam Indikator Mempengaruhi Cerita pada Webtoon dengan Background Arsitektural

| Webtoon dengan Background Arsitektural | | | |
|---|------------|------------|---------------|
| Jawaban | Frekuensi | Skor | Frekuensi (%) |
| SS | 74 | 370 | 49,33 |
| S | 46 | 184 | 30,67 |
| N | 27 | 81 | 18,00 |
| TS | 3 | 6 | 2,00 |
| STS | 0 | 0 | 0,00 |
| TOTAL | 150 | 641 | 100 |

Skor Maksimum $5 \times 15 \times 10 = 750$

| | |
|--------------|---|
| Skor Minimum | $1 \times 15 \times 10 = 150$ |
| Total Skor | 641 |
| Persentase | $\frac{641}{750} \times 100\% = 85,47 \%$ |

Hasil dari tabel 4.23 dan tabel 4.24, menunjukkan bahwa persentase hasil tanggapan responden pada *webtoon* tanpa *background* arsitektural adalah 48,22 %, yang mana berdasarkan persentase skala interval keminatan pada *webtoon* berada dalam kategori cukup/memadai. Sedangkan pada persentase hasil tanggapan responden pada *webtoon* dengan *background* arsitektural adalah 85,47 %, yang mana berkategori sangat tinggi berdasarkan persentase skala interval keminatan pada *webtoon*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa gambar *background* arsitektural mempengaruhi cerita pada *webtoon*.

4.3.2 Hasil dari Analisis Komparatif Dua Sampel dengan Uji T

Uji T dilakukan untuk menentukan hasil dari analisis komparatif dua sampel yang dilakukan pada *webtoon* tanpa *background* arsitektural dan *webtoon* dengan *background* arsitektural, serta membuktikan hipotesis penelitian yang menyatakan adanya perbedaan tanggapan antara *webtoon* tanpa *background* arsitektural dan *webtoon* dengan *background* arsitektural, juga perbedaan nilai rata-rata dari *webtoon* tanpa *background* arsitektural dan *webtoon* dengan *background* arsitektural.

Berdasarkan hipotesis statistik dari hipotesis penelitian di atas, maka hipotesis yang diuji adalah, sebagai berikut :

Ha : Adanya perbedaan tanggapan antara *webtoon* tanpa *background* arsitektural dan *webtoon* dengan *background* arsitektural, serta nilai rata-rata dari *webtoon* tanpa *background* arsitektural lebih kecil dari / tidak sama dengan *webtoon* dengan *background* arsitektural.

H0 : Tidak ada perbedaan tanggapan antara *webtoon* tanpa *background* arsitektural dan *webtoon* dengan *background* arsitektural, serta nilai rata-rata dari *webtoon* tanpa *background* arsitektural tidak lebih kecil / sama dengan *webtoon* dengan *background* arsitektural.

Apabila dirumuskan ke dalam hipotesis statistik, maka :

$$H_a : \mu_A \neq \mu_B$$

$$H_0 : \mu_A = \mu_B$$

Adapun kaidah pengujian dengan $\alpha = 0,05$ sebagai berikut :

- a) Bila, $-t \text{ Tabel} < t \text{ Hitung} < t \text{ Tabel}$, maka H0 diterima dan Ha ditolak.
- b) Bila, $t \text{ Hitung} > t \text{ Tabel}$ atau $t \text{ Hitung} < -t \text{ Tabel}$, maka H0 ditolak dan Ha diterima.

Pada tabel dibawah menunjukkan nilai total dan nilai rata-rata serta nilai varian dari tanggapan para responden yang telah mengisi kuesioner tentang perbandingan antara *webtoon* tanpa *background* arsitektural (x_1) dan *webtoon* dengan *background* arsitektural (x_2) yang diperlukan untuk menghitung nilai t Hitung.

Tabel 4.25
Tabel Perhitungan Dua Sampel

| No | Responden | (x_1) | (x_2) | ($x_1 - \bar{x}_1$) ² | ($x_2 - \bar{x}_2$) ² |
|----|-----------|-----------|-----------|------------------------------------|------------------------------------|
| 1 | IH | 39,375 | 86,25 | 94,25174 | 0,501736 |
| 2 | TO | 41,25 | 84,375 | 61,36111 | 1,361111 |
| 3 | CAM | 43,125 | 85,625 | 35,50174 | 0,006944 |
| 4 | NAA | 36,875 | 83,125 | 149,0434 | 5,840278 |
| 5 | R | 69,375 | 79,375 | 411,7517 | 38,02778 |
| 6 | MI | 67,5 | 86,875 | 339,1736 | 1,777778 |
| 7 | NMM | 47,5 | 98,75 | 2,506944 | 174,4601 |
| 8 | AF | 51,875 | 76,875 | 7,793403 | 75,11111 |
| 9 | C | 33,75 | 85 | 235,1111 | 0,293403 |
| 10 | MIB | 79,375 | 79,375 | 917,5851 | 38,02778 |
| 11 | MR | 23,75 | 96,875 | 641,7778 | 128,4444 |
| 12 | ZM | 33,125 | 86,875 | 254,6684 | 1,777778 |
| 13 | AHN | 94,375 | 96,25 | 2051,335 | 114,6684 |

| | | | | | |
|---------------|----|---------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| 14 | AM | 40 | 92,5 | 82,50694 | 48,4184 |
| 15 | NM | 35 | 65 | 198,3403 | 421,9601 |
| Jumlah | | 736,25 | 1283,125 | 5482,708 | 1050,677 |

$$\bar{x}_1 = \frac{736,25}{15} = 49,08$$

$$\bar{x}_2 = \frac{1283,125}{15} = 85,54$$

$$S_1^2 = \frac{5482,708}{15 - 1} = 391,62$$

$$S_2^2 = \frac{1050,677}{15 - 1} = 75,05$$

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}} = -6,53638$$

$$t_{tabel} = 2,04841 \quad -t_{tabel} = -2,04841$$

Ternyata, $t_{hitung} = -6,53638 < -t_{tabel} = -2,04841$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Demikian, dapat dinyatakan bahwa adanya perbedaan tanggapan antara *webtoon* tanpa *background* arsitektural dan *webtoon* dengan *background* arsitektural, serta nilai rata-rata dari *webtoon* tanpa *background* arsitektural adalah $49,08 < \textit{webtoon} dengan *background* arsitektural adalah 85,54.$

4.4 Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peranan gambar *background* arsitektural serta persentase kontribusinya pada komik digital / *webtoon*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 15 responden mayoritas berusia 22 tahun 26,67% dan 21 tahun 26,67%, berjenis kelamin perempuan 53,33%, berasal dari jurusan pendidikan bahasa inggris 26,67%, dan merupakan mahasiswa/i 66,67%. Mayoritas responden juga berpendapat bahwa persentase kontribusi gambar *background*

arsitektural yang diperlukan pada *webtoon* adalah sekitar 81%-100% (sangat tinggi). Dari tanggapan para responden berdasarkan kategori tidak memiliki perbedaan antara perbedaan usia, gender, maupun *background* pendidikan, karena *webtoon* menggunakan teknik gambar yang mudah dipahami dan juga penggunaan warna yang jelas, sehingga para responden dapat dengan mudah untuk membayangkan ruang dalam cerita.

Berdasarkan peranan gambar *background* arsitektural pada *webtoon* dari kegunaannya menurut Veld (2015) dapat dibagi ke dalam 4 aspek yaitu, *background* arsitektural menyesuaikan skenario cerita, *background* arsitektural sebagai representasi realitas, *background* arsitektural untuk representasi sesaat, dan *background* arsitektural masuk ke dalam fokus utama cerita. Dari aspek tersebut peneliti dapat memaparkan indikator-indikator sebagai berikut :

A. Mamahami Alur Cerita

Dalam indikator ini pada aspek *background* arsitektural menyesuaikan skenario cerita untuk memahami alur cerita, memiliki bentuk pernyataan/pertanyaan seperti ‘cerita tidak sulit dipahami karena *background* arsitektural dihapus’ pada *webtoon* tanpa *background* arsitektural dan ‘anda memahami alur cerita dengan baik setelah membaca kembali episode 3 dengan *background* arsitektural’ pada *webtoon* dengan *background* arsitektural.

Dari persentase skala interval keminatan pada *webtoon*, menyatakan bahwa *webtoon* dengan *background* arsitektural adalah 86,96% (sangat tinggi), dan *webtoon* tanpa *background* arsitektural adalah 53,17% (cukup/memadai). Demikian, dalam memahami alur cerita, *webtoon* dengan *background* arsitektural lebih diminati daripada *webtoon* tanpa *background* arsitektural. Dan kesesuaian *background* arsitektural dengan skenario dapat memudahkan pembaca dalam memahami alur cerita.

B. Membantu Pembaca Mengkonstruksi Ruang

Dalam indikator ini pada aspek *background* arsitektural sebagai representasi realitas dalam cerita untuk membantu pembaca mengkonstruksi ruang, memiliki bentuk pernyataan/pertanyaan seperti ‘anda bisa membayangkan bentuk ruang dalam cerita walaupun *background* arsitektural dihapus’ pada *webtoon* tanpa *background* arsitektural dan ‘*background* arsitektural sangat penting untuk menginformasikan lokasi pada cerita’ pada *webtoon* dengan *background* arsitektural.

Dari persentase skala interval keminatan pada *webtoon*, menyatakan bahwa *webtoon* dengan *background* arsitektural adalah 82,00% (sangat tinggi), dan *webtoon* tanpa *background* arsitektural adalah 45,67% (cukup/memadai). Demikian, *webtoon* dengan *background* arsitektural lebih dapat membantu pembaca untuk mengkonstruksi ruang dalam cerita daripada *webtoon* tanpa *background* arsitektural.

C. Cerita Lebih Menarik

Dalam indikator ini pada aspek *background* arsitektural menjadi representasi sesaat / pelengkap pada cerita untuk menjadikan cerita lebih menarik, memiliki bentuk pernyataan/pertanyaan seperti ‘pada episode 3 cerita di atas anda tidak merasa bingung karena *background* arsitektural dihapus dan tetap ingin membacanya’ pada *webtoon* tanpa *background* arsitektural dan ‘cerita menjadi lebih menarik dengan adanya *background* arsitektural’ pada *webtoon* dengan *background* arsitektural.

Dari persentase skala interval keminatan pada *webtoon*, menyatakan bahwa *webtoon* dengan *background* arsitektural adalah 88,80% (sangat tinggi), dan *webtoon* tanpa *background* arsitektural adalah 50,33% (cukup/memadai). Demikian, *webtoon* dengan *background* arsitektural menjadikan cerita lebih menarik daripada *webtoon* tanpa *background* arsitektural.

D. Mempengaruhi Cerita

Dalam indikator ini pada aspek *background* arsitektural dapat menjadi fokus utama sehingga mempengaruhi cerita, memiliki bentuk pernyataan/pertanyaan seperti ‘anda tidak sadar bahwa *background* arsitektural pada episode 3 cerita di atas telah

dihapus' pada *webtoon* tanpa *background* arsitektural dan 'anda sangat mementingkan penggunaan *background* arsitektural pada cerita di atas' pada *webtoon* dengan *background* arsitektural.

Dari persentase skala interval keminatan pada *webtoon*, menyatakan bahwa *webtoon* dengan *background* arsitektural adalah 85,47% (sangat tinggi), dan *webtoon* tanpa *background* arsitektural adalah 48,22% (cukup/memadai). Demikian, dapat disimpulkan bahwa gambar *background* arsitektural mempengaruhi cerita pada *webtoon*.

Pada keseluruhan persentase skala interval berdasarkan indikator-indikator di atas, penelitian ini menemukan bahwa persentase minat pembaca pada *webtoon* dengan *background* arsitektural adalah antara 81%-100% yang berkategori sangat tinggi, dan pada *webtoon* tanpa *background* arsitektural adalah antara 41%-60% yang berkategori cukup/memadai. Demikian, minat para responden pada *webtoon* dengan *background* arsitektural lebih tinggi daripada *webtoon* tanpa *background* arsitektural.

Berdasarkan analisis komparatif dua sampel dengan uji t didapatkan hasil dengan nilai rata-rata tanggapan dari *webtoon* tanpa *background* arsitektural dan *webtoon* dengan *background* arsitektural dinyatakan berbeda dengan hasil perbandingan adalah H_a diterima dan H_0 ditolak. Nilai rata-rata tanggapan pada *webtoon* dengan *background* arsitektural adalah 85,54 lebih tinggi daripada nilai rata-rata tanggapan pada *webtoon* tanpa *background* arsitektural adalah 49,08. Oleh karena itu, menurut nilai rata-rata tanggapan tersebut dinyatakan bahwa para responden lebih tertarik dan menyukai *webtoon* dengan *background* arsitektural daripada *webtoon* tanpa *background* arsitektural.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata tanggapan dari *webtoon* tanpa *background* arsitektural dan *webtoon* dengan *background* arsitektural dinyatakan berbeda dengan hasil perbandingan adalah H_a diterima dan H_0 ditolak. Nilai rata-rata tanggapan pada *webtoon* dengan *background* arsitektural adalah 85,54 lebih tinggi daripada nilai rata-rata tanggapan pada *webtoon* tanpa *background* arsitektural adalah 49,08. Peranan gambar *background* arsitektural pada *webtoon* berdasarkan ke-4 aspek dan indikator dinyatakan bahwa *webtoon* dengan *background* arsitektural memiliki persentase keminatan pada *webtoon* lebih tinggi daripada *webtoon* tanpa *background* arsitektural. Menurut mayoritas responden berpendapat bahwa gambar *background* arsitektural yang diperlukan pada *webtoon* berada di kategori sangat tinggi (81-100%). Mayoritas responden berusia 22 tahun 26,67% dan 21 tahun 26,67%, berjenis kelamin perempuan 53,33%, berasal dari jurusan pendidikan bahasa inggris 26,67%, dan merupakan mahasiswa/i 66,67%.

5.2 Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka ada beberapa hal yang akan disarankan oleh peneliti kepada beberapa pihak, diantaranya adalah :

1. kepada para responden dan pembaca *webtoon* Indonesia diharapkan agar sesekali dapat memberikan masukan serta tanggapan dari gambar *background* dan gambar *background* arsitektural pada cerita *webtoon*, sehingga dapat membantu penulis *webtoon* dalam memperhatikan gambar *background* pada cerita yang ditulisnya.

2. Untuk peneliti lain yang berminat mengkaji tentang gambar *background* arsitektural pada *webtoon* agar bisa meyakinkan pembaca dan penulis *webtoon* bahwa gambar *background* arsitektural itu penting, seperti keharusan gambar *background* arsitektural pada cerita *webtoon* serta membandingkan gambar *background* arsitektural pada komik berwarna dan komik hitam-putih (tidak berwarna).



DAFTAR PUSTAKA

- Context, M. A. S. (2013). *MAS context issue 20 / narrative winter 13*. 229.
- Gumelar, M. S. (2004). *Comic making*. PT Indeks.
- Helen, N., & Kurniawan, K. R. (2013). *Arsitektur dan komik*. *Fakultas Teknik Universitas Indonesia*.
- Imamuddin, M., & Isnaniah. (2017). Kemampuan spasial mahasiswa laki-laki dan perempuan dalam menyelesaikan masalah geometri. *Humanisma Journal of Gender Studies*, 1(2), 38–47.
- Lefevre, P. (2006). The construction of space in comics. *Februari 2006*.
http://www.imageandnarrative.be/inarchive/house_text_museum/lefevre.htm
- Lestari, A. F., & Irwansyah. (2020). Line webtoon sebagai industri komik digital. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 134–148.
<http://180.250.41.45/jsourc/article/view/1609/1726>
- Lewis, Carrie L. (2017). *What is the best background for your next drawing?* 4 Februari 2017. <https://www.carrie-lewis.com/what-is-the-best-background/>
- Melbourne, G. (2015). *A discussion on backgrounds in paintings*. 21 Januari 2015.
<https://www.deviantart.com/goodnight-melbourne/journal/A-Discussion-On-Backgrounds-In-Paintings-505684319>
- Misbahuddin, & Hasan, I. (2013). *Analisis data penelitian dengan statistik* (2nd ed.). PT Bumi Aksara.
- Moenadi, N. (2021). *Kecenderungan kenakalan remaja ditinjau dari status perkawinan orang tua pada siswa sma di kecamatan sakti pidie*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Siregar, S. (2015). *Metode penelitian kuantitatif dilengkapi dengan perbandingan perhiungan manual & SPSS* (Cet.3). Prenadamedia Group.
- Sugiyono, P. D. (2016). *Metode penelitian kuantitatif,kualitatif,dan kombinasi (mixed methods)*. Alfabeta.

- Suharso, P. (2009). *Metode penelitian kuantitatif untuk bisnis : pendekatan filosofi dan praktis*. PT Indeks.
- Veld, L. in 't. (2015). *The architecture in comics by rafaela renata*. 23 Januari 2015. <https://comicsforum.org/2015/01/23/the-architecture-in-comics-by-renata-rafaela-pascoal/>
- Widyastuti, I. S. (2019). *Analisis faktor faktor yang mempengaruhi keputusan dosen uin ar-raniry menabung pada bank syariah*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

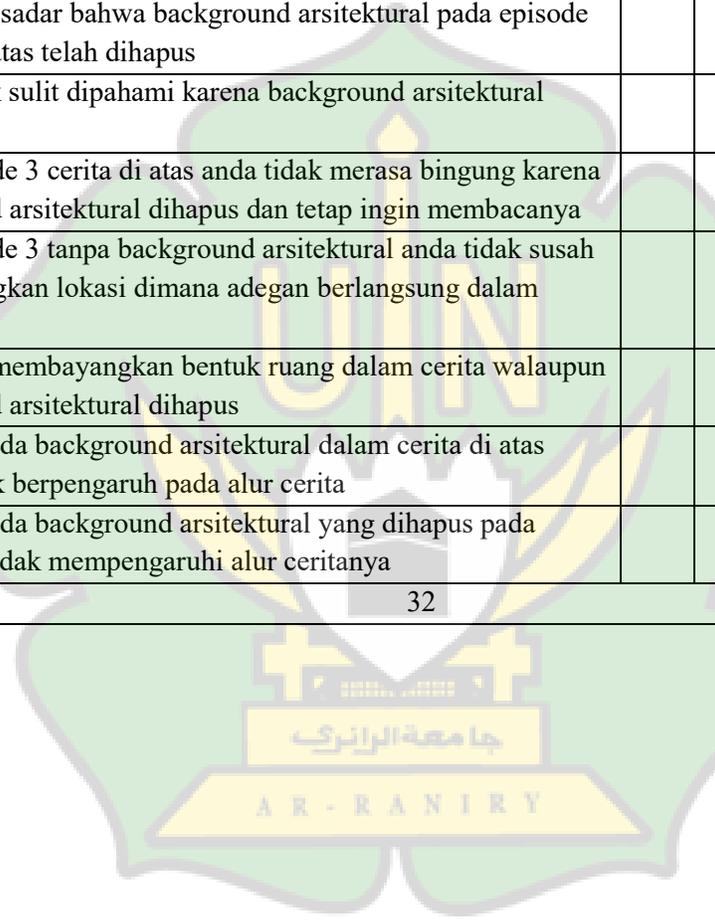


Lampiran 1 (Kuesioner Survey Peranan Background Arsitektural pada Webtoon)

1. *Item Kuesioner Webtoon tanpa Background Arsitektural*

| NO | PERNYATAAN/PERTANYAAN | SS | S | N | TS | STS |
|----|---|----|---|---|----|-----|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | Anda tidak susah untuk mengerti alur cerita pada episode 3 | | | | | |
| 4 | Anda tidak sadar bahwa background arsitektural pada episode 3 cerita di atas telah dihapus | | | | | |
| 5 | Cerita tidak sulit dipahami karena background arsitektural dihapus | | | | | |
| 6 | Pada episode 3 cerita di atas anda tidak merasa bingung karena background arsitektural dihapus dan tetap ingin membacanya | | | | | |
| 7 | Pada episode 3 tanpa background arsitektural anda tidak susah membayangkan lokasi dimana adegan berlangsung dalam cerita | | | | | |
| 8 | Anda bisa membayangkan bentuk ruang dalam cerita walaupun background arsitektural dihapus | | | | | |
| 9 | Menurut anda background arsitektural dalam cerita di atas sangat tidak berpengaruh pada alur cerita | | | | | |
| 10 | Menurut anda background arsitektural yang dihapus pada episode 3 tidak mempengaruhi alur ceritanya | | | | | |
| 21 | Anda tidak susah untuk mengerti alur cerita pada episode 3 | | | | | |
| 22 | Anda tidak sadar bahwa background arsitektural pada episode 3 cerita di atas telah dihapus | | | | | |
| 23 | Cerita tidak sulit dipahami karena background arsitektural dihapus | | | | | |
| 24 | Pada episode 3 cerita di atas anda tidak merasa bingung karena background arsitektural dihapus dan tetap ingin membacanya | | | | | |
| 25 | Pada episode 3 tanpa background arsitektural anda tidak susah membayangkan lokasi dimana adegan berlangsung dalam cerita | | | | | |
| 26 | Anda bisa membayangkan bentuk ruang dalam cerita walaupun background arsitektural dihapus | | | | | |
| 27 | Menurut anda background arsitektural dalam cerita di atas sangat tidak berpengaruh pada alur cerita | | | | | |
| 28 | Menurut anda background arsitektural yang dihapus pada episode 3 tidak mempengaruhi alur ceritanya | | | | | |
| 39 | Anda tidak susah untuk mengerti alur cerita pada episode 3 | | | | | |
| 40 | Anda tidak sadar bahwa background arsitektural pada episode 3 cerita di atas telah dihapus | | | | | |
| 41 | Cerita tidak sulit dipahami karena background arsitektural dihapus | | | | | |
| 42 | Pada episode 3 cerita di atas anda tidak merasa bingung karena background arsitektural dihapus dan tetap ingin membacanya | | | | | |

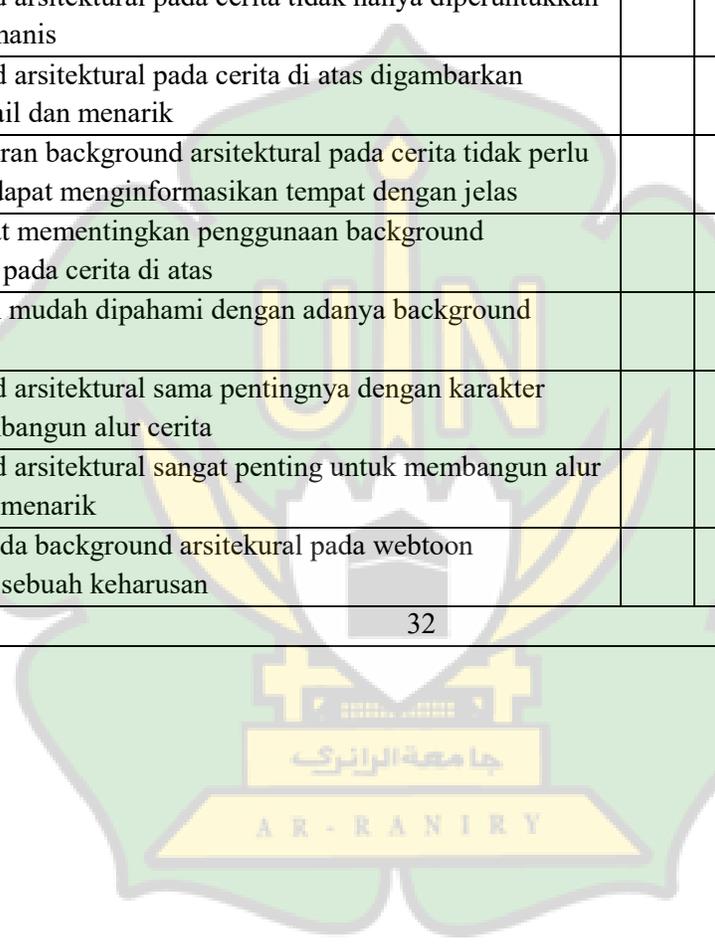
| | | | | | | |
|-------|---|----|--|--|--|--|
| 43 | Pada episode 3 tanpa background arsitektural anda tidak susah membayangkan lokasi dimana adegan berlangsung dalam cerita | | | | | |
| 44 | Anda bisa membayangkan bentuk ruang dalam cerita walaupun background arsitektural dihapus | | | | | |
| 45 | Menurut anda background arsitektural dalam cerita di atas sangat tidak berpengaruh pada alur cerita | | | | | |
| 46 | Menurut anda background arsitektural yang dihapus pada episode 3 tidak mempengaruhi alur ceritanya | | | | | |
| 57 | Anda tidak susah untuk mengerti alur cerita pada episode 3 | | | | | |
| 58 | Anda tidak sadar bahwa background arsitektural pada episode 3 cerita di atas telah dihapus | | | | | |
| 59 | Cerita tidak sulit dipahami karena background arsitektural dihapus | | | | | |
| 60 | Pada episode 3 cerita di atas anda tidak merasa bingung karena background arsitektural dihapus dan tetap ingin membacanya | | | | | |
| 61 | Pada episode 3 tanpa background arsitektural anda tidak susah membayangkan lokasi dimana adegan berlangsung dalam cerita | | | | | |
| 62 | Anda bisa membayangkan bentuk ruang dalam cerita walaupun background arsitektural dihapus | | | | | |
| 63 | Menurut anda background arsitektural dalam cerita di atas sangat tidak berpengaruh pada alur cerita | | | | | |
| 64 | Menurut anda background arsitektural yang dihapus pada episode 3 tidak mempengaruhi alur ceritanya | | | | | |
| TOTAL | | 32 | | | | |



2. *Item Kuesioner Webtoon dengan Background Arsitektural*

| NO | PERNYATAAN/PERTANYAAN | SS | S | N | TS | STS |
|----|---|----|---|---|----|-----|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 12 | Anda memahami alur cerita dengan baik setelah membaca kembali episode 3 dengan background arsitektural | | | | | |
| 13 | Cerita menjadi lebih menarik dengan adanya background arsitektural | | | | | |
| 14 | Background arsitektural sangat penting untuk menginformasikan lokasi pada cerita | | | | | |
| 15 | Background arsitektural pada cerita tidak hanya diperuntukkan sebagai pemanis | | | | | |
| 16 | Background arsitektural pada cerita di atas digambarkan dengan detail dan menarik | | | | | |
| 17 | Penggambaran background arsitektural pada cerita tidak perlu detail asal dapat menginformasikan tempat dengan jelas | | | | | |
| 18 | Anda sangat mementingkan penggunaan background arsitektural pada cerita di atas | | | | | |
| 30 | Anda memahami alur cerita dengan baik setelah membaca kembali episode 3 dengan background arsitektural | | | | | |
| 31 | Cerita menjadi lebih menarik dengan adanya background arsitektural | | | | | |
| 32 | Background arsitektural sangat penting untuk menginformasikan lokasi pada cerita | | | | | |
| 33 | Background arsitektural pada cerita tidak hanya diperuntukkan sebagai pemanis | | | | | |
| 34 | Background arsitektural pada cerita di atas digambarkan dengan detail dan menarik | | | | | |
| 35 | Penggambaran background arsitektural pada cerita tidak perlu detail asal dapat menginformasikan tempat dengan jelas | | | | | |
| 36 | Anda sangat mementingkan penggunaan background arsitektural pada cerita di atas | | | | | |
| 48 | Anda memahami alur cerita dengan baik setelah membaca kembali episode 3 dengan background arsitektural | | | | | |
| 49 | Cerita menjadi lebih menarik dengan adanya background arsitektural | | | | | |
| 50 | Background arsitektural sangat penting untuk menginformasikan lokasi pada cerita | | | | | |
| 51 | Background arsitektural pada cerita tidak hanya diperuntukkan sebagai pemanis | | | | | |
| 52 | Background arsitektural pada cerita di atas digambarkan dengan detail dan menarik | | | | | |
| 53 | Penggambaran background arsitektural pada cerita tidak perlu | | | | | |

| | | | | | | | |
|-------|---|----|--|--|--|--|--|
| | detail asal dapat menginformasikan tempat dengan jelas | | | | | | |
| 54 | Anda sangat mementingkan penggunaan background arsitektural pada cerita di atas | | | | | | |
| 66 | Anda memahami alur cerita dengan baik setelah membaca kembali episode 3 dengan background arsitektural | | | | | | |
| 67 | Cerita menjadi lebih menarik dengan adanya background arsitektural | | | | | | |
| 68 | Background arsitektural sangat penting untuk menginformasikan lokasi pada cerita | | | | | | |
| 69 | Background arsitektural pada cerita tidak hanya diperuntukkan sebagai pemanis | | | | | | |
| 70 | Background arsitektural pada cerita di atas digambarkan dengan detail dan menarik | | | | | | |
| 71 | Penggambaran background arsitektural pada cerita tidak perlu detail asal dapat menginformasikan tempat dengan jelas | | | | | | |
| 72 | Anda sangat mementingkan penggunaan background arsitektural pada cerita di atas | | | | | | |
| 73 | Cerita lebih mudah dipahami dengan adanya background arsitektural | | | | | | |
| 74 | Background arsitektural sama pentingnya dengan karakter dalam membangun alur cerita | | | | | | |
| 75 | Background arsitektural sangat penting untuk membangun alur cerita yang menarik | | | | | | |
| 76 | Menurut anda background arsitektural pada webtoon merupakan sebuah keharusan | | | | | | |
| TOTAL | | 32 | | | | | |



Survey Peranan Background Arsitektural pada Webtoon

Salam,

Saya adalah mahasiswa dari Program Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Al-Raniry, sedang melaksanakan penelitian agar dapat menyelesaikan tugas akhir sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1) Arsitektur. Demikian, dalam memperoleh data-data untuk menyelesaikan penelitian ini, saya memohon kesediaan anda untuk menjawab pertanyaan dan pernyataan dalam kuesioner ini.

Data dalam penelitian ini termasuk identitas anda dijaga kerahasiaannya dan hanya dipergunakan untuk keperluan penelitian. Besar harapan saya untuk anda dapat berpartisipasi dalam penelitian ini. Atas kesediaan dan partisipasinya, saya mengucapkan terimakasih.

Untuk mendapatkan informasi lebih lanjut mengenai penelitian ini, anda dapat menghubungi peneliti melalui email berikut : anissafebrina2502@gmail.com

Peneliti,

Anissa Febrina

*** Wajib**

Persetujuan untuk ikut serta dalam penelitian

Saya telah membaca dan memahami maksud dan tujuan dari penelitian ini, serta telah diberikan kesempatan untuk bertanya dan hak untuk mendapatkan jawaban yang memuaskan, juga sewaktu-waktu dapat mengundurkan diri dari keikutsertaan dalam penelitian ini.

1. Apakah anda setuju untuk berpartisipasi dalam penelitian ini ? *

Tandai satu oval saja.

Setuju

Tidak Setuju

2. Nama *

3. Usia *

4. Jenis Kelamin *

Tandai satu oval saja.

Laki-laki

Perempuan

5. Jurusan / Lulusan dari Jurusan *

6. Pekerjaan *

Note :

Background arsitektural adalah latar belakang yang menunjukkan keterangan tempat dan lokasi yang berhubungan dengan arsitektur, misalnya adegan dalam cerita berlatarkan ruangan pasien dan bangunan rumah sakit.

Bacalah cerita-cerita webtoon di bawah ini dengan meng-klik link berikut secara berurut sebagaimana yang telah dicantumkan :

Webtoon Eleceed

Episode 1

https://www.webtoons.com/id/fantasy/eleceed/ep01/viewer?title_no=2034&episode_no=1

Episode 2

https://www.webtoons.com/id/fantasy/eleceed/ep02/viewer?title_no=2034&episode_no=2

Episode 3

<https://drive.google.com/file/d/1DY35-9rG9E17fxmM0Cp2YxY50h9NoHXr/view?usp=sharing>

Selanjutnya jawablah beberapa pertanyaan dan pernyataan berikut ini :

7. Webtoon di atas merupakan tipe genre cerita yang anda sukai. *

Tandai satu oval saja.

| | | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> |
| Sangat Setuju | <input type="radio"/> |

8. Anda memahami dan menikmati alur cerita pada episode 1 dan 2. *

Tandai satu oval saja.

| | | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> |
| Sangat Setuju | <input type="radio"/> |

9. Anda **tidak** susah untuk mengerti alur cerita pada episode 3. *

Tandai satu oval saja.

| | | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> |
| Sangat Setuju | <input type="radio"/> |

10. Anda **tidak** sadar bahwa background arsitektural pada episode 3 cerita di atas telah dihapus. *

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4 5

| | | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> |
| Sangat Setuju | <input type="radio"/> |

11. Cerita **tidak** sulit dipahami karena background arsitektural dihapus. *

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4 5

| | | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> |
| Sangat Setuju | <input type="radio"/> |

12. Pada episode 3 cerita di atas anda **tidak** merasa bingung karena background arsitektural dihapus dan tetap ingin membacanya. *

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4 5

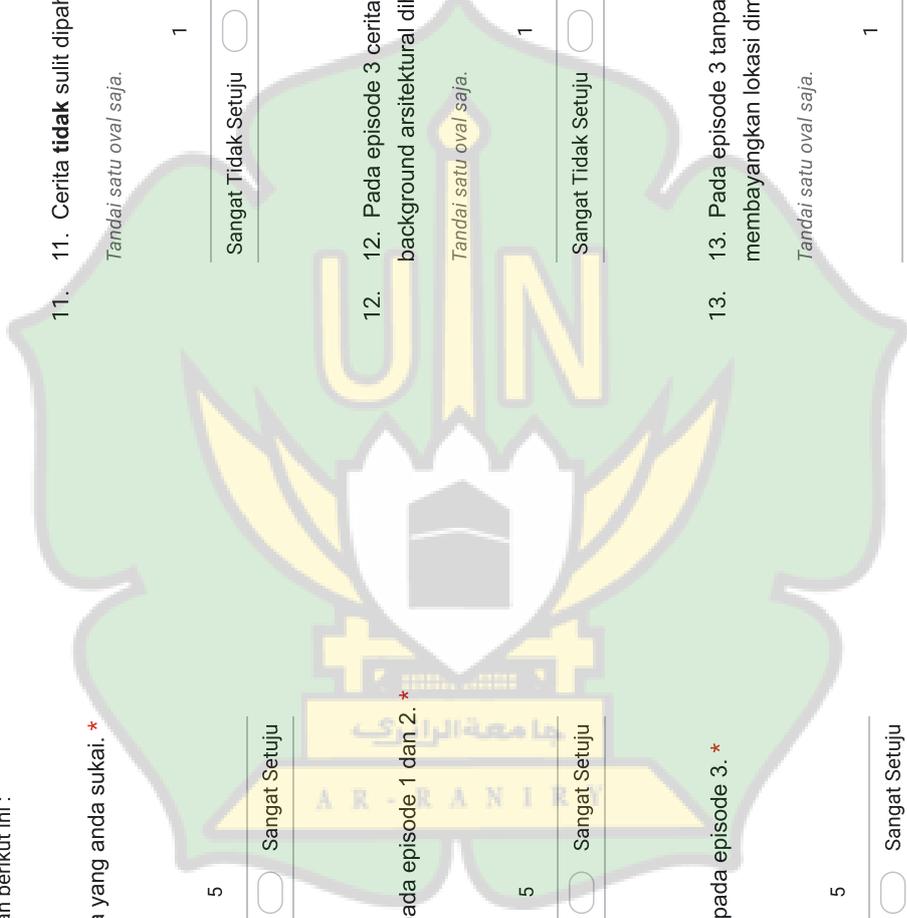
| | | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> |
| Sangat Setuju | <input type="radio"/> |

13. Pada episode 3 tanpa background arsitektural anda **tidak** susah membayangkan lokasi dimana adegan berlangsung dalam cerita. *

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4 5

| | | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> |
| Sangat Setuju | <input type="radio"/> |



14. 14. Anda bisa membayangkan bentuk ruang dalam cerita walaupun background arsitektural dihapus.

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

15. 15. Menurut anda background arsitektural dalam cerita di atas sangat **tidak** berpengaruh pada alur cerita. *

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

16. 16. Menurut anda background arsitektural yang dihapus pada episode 3 **tidak** mempengaruhi alur ceritanya. *

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Webtoon Eleceed

Selanjutnya bacalah episode 3 dengan background arsitektural (asli) pada link berikut dan menjawab beberapa pertanyaan dan pernyataan di bawah :

Episode 3 dengan Background Arsitektural (Asli)

https://www.webtoons.com/id/fantasy/eleceed/ep03/viewer?title_no=2034&episode_no=3

17. 17. Anda sangat menyukai alur dari cerita webtoon di atas. *

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

18. 18. Anda memahami alur cerita dengan baik setelah membaca kembali episode 3 dengan background arsitektural. *

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

19. 19. Cerita menjadi lebih menarik dengan adanya background arsitektural. *

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

20. 20. Background arsitektural sangat penting untuk menginformasikan lokasi pada cerita. *

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

21. 21. Background arsitektural pada cerita **tidak** hanya diperuntukkan sebagai *
pemanis.

Tandai satu oval saja.

| | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Sangat Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

22. 22. Background arsitektural pada cerita di atas digambarkan dengan detail *
dan menarik.

Tandai satu oval saja.

| | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Sangat Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

23. 23. Penggambaran background arsitektural pada cerita tidak perlu detail asal *
dapat menginformasikan tempat dengan jelas.

Tandai satu oval saja.

| | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Sangat Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

24. 24. Anda sangat mementingkan penggunaan background arsitektural pada *
cerita di atas.

Tandai satu oval saja.

| | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Sangat Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

- Webtoon I'm the Max Level Newbie

Episode 1

https://www.webtoons.com/id/fantasy/max-level-newbie/episode-1/viewer?title_no=3375&episode_no=2

Episode 2

https://www.webtoons.com/id/fantasy/max-level-newbie/episode-2/viewer?title_no=3375&episode_no=3

Episode 3

https://drive.google.com/file/d/1NoPOW_5-Ub66vYW_1uuz5GqBTtgXYIN9/view?usp=sharing

Selanjutnya jawablah beberapa pertanyaan dan pernyataan berikut ini :

25. 25. Webtoon di atas merupakan tipe genre cerita yang anda sukai. *

Tandai satu oval saja.

| | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Sangat Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

26. 26. Anda memahami dan menikmati alur cerita pada episode 1 dan 2. *

Tandai satu oval saja.

| | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Sangat Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

27. 27. Anda **tidak** susah untuk mengerti alur cerita pada episode 3. *

Tandai satu oval saja.

| | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Sangat Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

28. Anda **tidak** sadar bahwa background arsitektural pada episode 3 cerita di atas telah dihapus. *

Tandai satu oval saja.

| | | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|---------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Sangat Setuju |

29. Cerita **tidak** sulit dipahami karena background arsitektural dihapus. *

Tandai satu oval saja.

| | | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|---------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Sangat Setuju |

30. Pada episode 3 cerita di atas anda **tidak** merasa bingung karena background arsitektural dihapus dan tetap ingin membacanya. *

Tandai satu oval saja.

| | | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|---------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Sangat Setuju |

31. Pada episode 3 tanpa background arsitektural anda **tidak** susah membayangkan lokasi dimana adegan berlangsung dalam cerita. *

Tandai satu oval saja.

| | | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|---------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Sangat Setuju |

32. Anda bisa membayangkan bentuk ruang dalam cerita walaupun background arsitektural dihapus.

Tandai satu oval saja.

| | | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|---------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Sangat Setuju |

33. Menurut anda background arsitektural dalam cerita di atas sangat **tidak** berpengaruh pada alur cerita. *

Tandai satu oval saja.

| | | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|---------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Sangat Setuju |

34. Menurut anda background arsitektural yang dihapus pada episode 3 **tidak** mempengaruhi alur ceritanya. *

Tandai satu oval saja.

| | | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|---------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Sangat Setuju |

Webtoon I'm the Max Level Newbie

Selanjutnya bacalah episode 3 dengan background arsitektural (asli) pada link berikut dan menjawab beberapa pertanyaan dan pernyataan di bawah :

Episode 3 dengan Background Arsitektural (Asli)

https://www.webtoons.com/id/fantasy/max-level-newbie/episode-3/viewer?title_no=3375&episode_no=4

35. Anda sangat menyukai alur dari cerita webtoon di atas. *

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

36. Anda memahami alur cerita dengan baik setelah membaca kembali episode 3 dengan background arsitektural. *

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

37. Cerita menjadi lebih menarik dengan adanya background arsitektural. *

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

38. Background arsitektural sangat penting untuk menginformasikan lokasi pada cerita. *

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

39. Background arsitektural pada cerita **tidak** hanya diperuntukkan sebagai pemanis.

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

40. Background arsitektural pada cerita di atas digambarkan dengan detail dan menarik. *

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

41. Penggambaran background arsitektural pada cerita tidak perlu detail asal dapat menginformasikan tempat dengan jelas.

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

42. Anda sangat mementingkan penggunaan background arsitektural pada cerita di atas. *

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Webtoon The World They're Dating In

Episode 1

https://www.webtoons.com/id/romance/the-world-they-are-dating-in/ep-1-tipe-orang-yang-tidak-mau-keluar-dari-zona-nyaman/viewer?title_no=3216&episode_no=1

Episode 2

https://www.webtoons.com/id/romance/the-world-they-are-dating-in/ep-2-daripada-teman-dia-lebih-ke-keluarga/viewer?title_no=3216&episode_no=2

Episode 3

<https://drive.google.com/file/d/19dyQVRDjrrahgyO9KWyJn9gmNcM9rQyf/view?usp=sharing>

Selanjutnya jawablah beberapa pertanyaan dan pernyataan berikut ini :

43. Webtoon di atas merupakan tipe genre cerita yang anda sukai. *

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

44. Anda memahami dan menikmati alur cerita pada episode 1 dan 2. *

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

45. Anda **tidak** susah untuk mengerti alur cerita pada episode 3. *

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

46. Anda **tidak** sadar bahwa background arsitektural pada episode 3 cerita di atas telah dihapus.

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

47. Cerita **tidak** sulit dipahami karena background arsitektural dihapus. *

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

48. Pada episode 3 cerita di atas anda **tidak** merasa bingung karena background arsitektural dihapus dan tetap ingin membacanya. *

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4 5

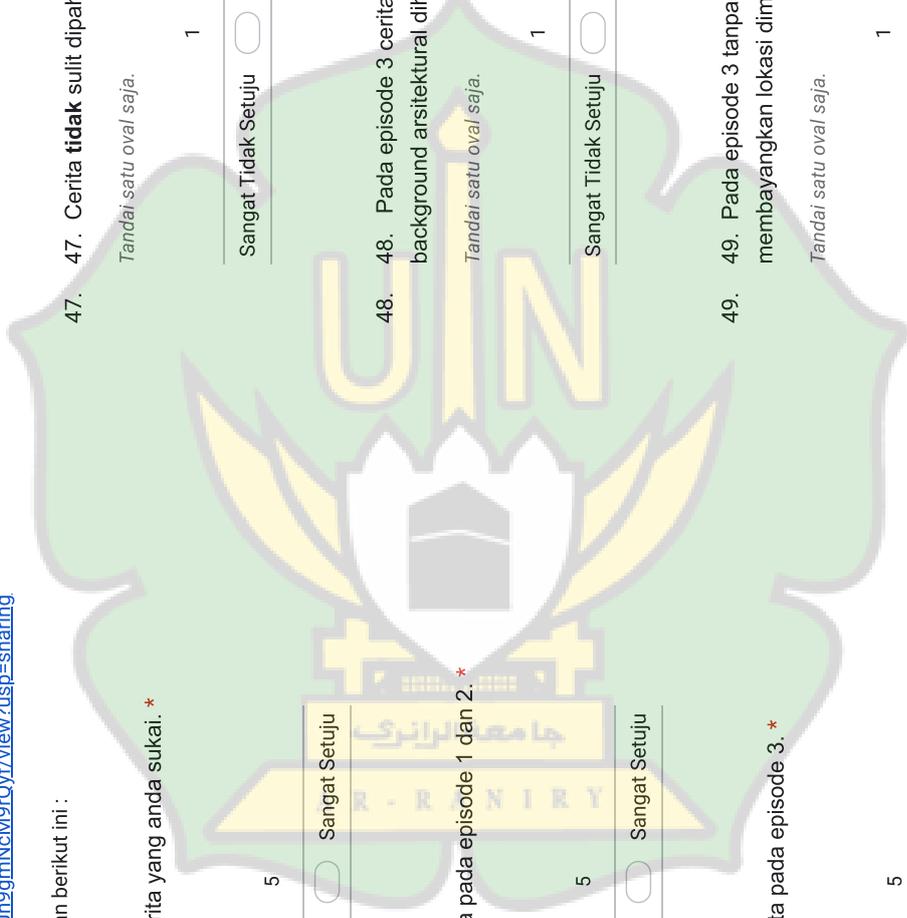
Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

49. Pada episode 3 tanpa background arsitektural anda **tidak** susah membayangkan lokasi dimana adegan berlangsung dalam cerita. *

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju



50. Anda bisa membayangkan bentuk ruang dalam cerita walaupun background arsitektural dihapus.

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

51. Menurut anda background arsitektural dalam cerita di atas sangat **tidak** berpengaruh pada alur cerita. *

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

52. Menurut anda background arsitektural yang dihapus pada episode 3 **tidak** mempengaruhi alur ceritanya. *

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Webtoon The World They're Dating In

Selanjutnya bacalah episode 3 dengan background arsitektural (asli) pada link berikut dan menjawab beberapa pertanyaan dan pernyataan di bawah :

Episode 3 dengan Background Arsitektural (Asli)

https://www.webtoons.com/id/romance/the-world-they-are-dating-in/ep-3-superman-tien-shinhan/viewer?title_no=3216&episode_no=3

53. Anda sangat menyukai alur dari cerita webtoon di atas. *

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

54. Anda memahami alur cerita dengan baik setelah membaca kembali episode 3 dengan background arsitektural. *

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

55. Cerita menjadi lebih menarik dengan adanya background arsitektural. *

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

56. Background arsitektural sangat penting untuk menginformasikan lokasi pada cerita. *

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

57. Background arsitektural pada cerita **tidak** hanya diperuntukkan sebagai pemanis. *

Tandai satu oval saja.

| | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Sangat Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

58. Background arsitektural pada cerita di atas digambarkan dengan detail dan menarik. *

Tandai satu oval saja.

| | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Sangat Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

59. Penggambaran background arsitektural pada cerita tidak perlu detail asal dapat menginformasikan tempat dengan jelas. *

Tandai satu oval saja.

| | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Sangat Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

60. Anda sangat mementingkan penggunaan background arsitektural pada cerita di atas. *

Tandai satu oval saja.

| | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Sangat Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

Webtoon Nan Yak

Episode 1

https://www.webtoons.com/id/fantasy/nanyak/ep01/viewer?title_no=1693&episode_no=2

Episode 2

https://www.webtoons.com/id/fantasy/nanyak/ep02/viewer?title_no=1693&episode_no=3

Episode 3

https://drive.google.com/file/d/1o9Cm6SGevePKuv0VUxi205_Yb4vsiwga/view?usp=sharing

Selanjutnya jawablah beberapa pertanyaan dan pernyataan berikut ini :

61. Webtoon di atas merupakan tipe genre cerita yang anda sukai. *

Tandai satu oval saja.

| | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Sangat Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

62. Anda memahami dan menikmati alur cerita pada episode 1 dan 2. *

Tandai satu oval saja.

| | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Sangat Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

63. Anda **tidak** susah untuk mengerti alur cerita pada episode 3. *

Tandai satu oval saja.

| | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Sangat Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

64. Anda **tidak** sadar bahwa background arsitektural pada episode 3 cerita di atas telah dihapus. *

Tandai satu oval saja.

| | | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|---------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Sangat Setuju |

65. Cerita **tidak** sulit dipahami karena background arsitektural dihapus. *

Tandai satu oval saja.

| | | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|---------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Sangat Setuju |

66. Pada episode 3 cerita di atas anda **tidak** merasa bingung karena background arsitektural dihapus dan tetap ingin membacanya. *

Tandai satu oval saja.

| | | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|---------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Sangat Setuju |

67. Pada episode 3 tanpa background arsitektural anda **tidak** susah membayangkan lokasi dimana adegan berlangsung dalam cerita. *

Tandai satu oval saja.

| | | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|---------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Sangat Setuju |

68. Anda bisa membayangkan bentuk ruang dalam cerita walaupun background arsitektural dihapus.

Tandai satu oval saja.

| | | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|---------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Sangat Setuju |

69. Menurut anda background arsitektural dalam cerita di atas sangat berpengaruh **tidak** pada alur cerita. *

Tandai satu oval saja.

| | | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|---------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Sangat Setuju |

70. Menurut anda background arsitektural yang dihapus pada episode 3 **tidak** mempengaruhi alur ceritanya. *

Tandai satu oval saja.

| | | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|---------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Sangat Setuju |

Webtoon Nan Yak

Selanjutnya bacalah episode 3 dengan background arsitektural (asli) pada link berikut dan menjawab beberapa pertanyaan dan pernyataan di bawah :

Episode 3 dengan Background Arsitektural (Asli)

https://www.webtoons.com/id/fantasy/nanyak/ep03/viewer?title_no=1693&episode_no=4

71. Anda sangat menyukai alur dari cerita webtoon di atas. *

Tandai satu oval saja.

| | | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|---------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Sangat Setuju |

75. Background arsitektural pada cerita **tidak** hanya diperuntukkan sebagai pemanis.

Tandai satu oval saja.

| | | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|---------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Sangat Setuju |

72. Anda memahami alur cerita dengan baik setelah membaca kembali episode 3 dengan background arsitektural. *

Tandai satu oval saja.

| | | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|---------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Sangat Setuju |

76. Background arsitektural pada cerita di atas digambarkan dengan detail dan menarik.

Tandai satu oval saja.

| | | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|---------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Sangat Setuju |

73. Cerita menjadi lebih menarik dengan adanya background arsitektural. *

Tandai satu oval saja.

| | | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|---------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Sangat Setuju |

77. Penggambaran background arsitektural pada cerita tidak perlu detail asal dapat menginformasikan tempat dengan jelas.

Tandai satu oval saja.

| | | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|---------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Sangat Setuju |

74. Background arsitektural sangat penting untuk menginformasikan lokasi pada cerita. *

Tandai satu oval saja.

| | | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|---------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Sangat Setuju |

78. Anda sangat mementingkan penggunaan background arsitektural pada cerita di atas.

Tandai satu oval saja.

| | | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|---------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Sangat Tidak Setuju | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Sangat Setuju |

79. Cerita lebih mudah dipahami dengan adanya background arsitektural *

Tandai satu oval saja.

| | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <input type="radio"/> |
| Sangat Tidak Setuju | | | | Sangat Setuju |

83. Menurut anda berapa persentase (%) background arsitektural yang diperlukan untuk membangun cerita pada webtoon? *

Centang semua yang sesuai.

| | |
|--------------------------|------------|
| <input type="checkbox"/> | 0 - 20 % |
| <input type="checkbox"/> | 21 - 40 % |
| <input type="checkbox"/> | 41 - 60 % |
| <input type="checkbox"/> | 61 - 80 % |
| <input type="checkbox"/> | 81 - 100 % |

80. Background arsitektural sama pentingnya dengan karakter dalam membangun alur cerita. *

Tandai satu oval saja.

| | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <input type="radio"/> |
| Sangat Tidak Setuju | | | | Sangat Setuju |

81. Background arsitektural sangat penting untuk membangun alur cerita yang menarik. *

Tandai satu oval saja.

| | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <input type="radio"/> |
| Sangat Tidak Setuju | | | | Sangat Setuju |

82. Menurut anda background arsitektural pada webtoon merupakan sebuah keharusan. *

Tandai satu oval saja.

| | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <input type="radio"/> |
| Sangat Tidak Setuju | | | | Sangat Setuju |

Survey Peranan Background Arsitektural pada Webtoon
TERIMAKASIH ATAS PARTISIPASINYA
MOHON PERIKSA KEMBALI JAWABAN ANDA
PASTIKAN SEMUA JAWABAN TERISI DAN SESUAI DENGAN KONDISI ANDA YANG SEBENARNYA

Wassalam.

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

Google Formulir

Lampiran 2 (Tabulasi Data Kuesioner)

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| No. | R1 | R2 | R3 | R4 | R5 | R6 | R7 | R8 | R9 | R10 | R11 | R12 | R13 | R14 | R15 |
| Q1 | 2 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 1 | 5 | 4 | 3 | 4 |
| Q2 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 1 | 5 | 4 | 3 | 4 |
| Q3 | 3 | 1 | 2 | 2 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 5 | 2 | 5 | 3 | 2 | 2 |
| Q4 | 1 | 2 | 3 | 2 | 4 | 4 | 2 | 4 | 1 | 4 | 2 | 3 | 5 | 2 | 3 |
| Q5 | 2 | 3 | 2 | 1 | 3 | 4 | 4 | 3 | 1 | 4 | 1 | 1 | 3 | 2 | 1 |
| Q6 | 2 | 1 | 3 | 1 | 3 | 3 | 4 | 2 | 1 | 4 | 1 | 1 | 5 | 2 | 1 |
| Q7 | 1 | 2 | 1 | 2 | 3 | 4 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 3 | 2 |
| Q8 | 3 | 2 | 1 | 1 | 3 | 4 | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 4 | 2 |
| Q9 | 1 | 1 | 3 | 2 | 2 | 4 | 1 | 3 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 4 | 2 |
| Q10 | 3 | 1 | 2 | 1 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 4 | 1 | 1 | 5 | 2 | 1 |
| Q11 | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 2 | 4 |
| Q12 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 3 |
| Q13 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| Q14 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| Q15 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 3 | 3 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 |
| Q16 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 | 3 | 3 |
| Q17 | 3 | 3 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 2 | 3 | 5 | 2 | 4 | 1 | 5 |
| Q18 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 |
| Q19 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 1 | 4 | 3 | 4 | 5 |
| Q20 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 1 | 5 | 5 | 2 | 5 |
| Q21 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 4 | 1 | 2 | 5 | 5 | 1 |
| Q22 | 2 | 1 | 1 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 1 | 1 | 5 | 2 | 1 |
| Q23 | 1 | 3 | 2 | 2 | 4 | 3 | 4 | 2 | 2 | 4 | 1 | 1 | 5 | 2 | 1 |
| Q24 | 2 | 2 | 1 | 2 | 4 | 5 | 2 | 3 | 3 | 5 | 1 | 1 | 5 | 2 | 2 |
| Q25 | 1 | 2 | 2 | 1 | 3 | 4 | 2 | 3 | 1 | 3 | 1 | 1 | 5 | 2 | 2 |
| Q26 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 1 | 4 | 1 | 1 | 4 | 2 | 1 |
| Q27 | 1 | 2 | 3 | 1 | 4 | 3 | 1 | 2 | 2 | 4 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 |

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Q28 | 1 | 2 | 3 | 1 | 4 | 4 | 1 | 1 | 2 | 4 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 |
| Q29 | 3 | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 | 2 | 5 | 3 | 4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 5 |
| Q30 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| Q31 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| Q32 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 2 |
| Q33 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| Q34 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 2 |
| Q35 | 2 | 3 | 4 | 5 | 3 | 5 | 4 | 5 | 2 | 3 | 5 | 3 | 4 | 2 | 2 |
| Q36 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| Q37 | 5 | 5 | 2 | 5 | 3 | 2 | 4 | 2 | 5 | 2 | 1 | 3 | 3 | 5 | 1 |
| Q38 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 2 | 4 | 4 | 5 | 3 | 1 | 4 | 5 | 5 | 3 |
| Q39 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 5 | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 5 | 4 | 4 |
| Q40 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 3 | 2 | 5 | 2 | 4 | 1 | 3 | 5 | 2 | 3 |
| Q41 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 1 | 1 | 5 | 2 | 2 |
| Q42 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 | 4 | 2 | 2 | 5 | 2 | 3 |
| Q43 | 3 | 2 | 2 | 2 | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 5 | 1 | 2 |
| Q44 | 2 | 2 | 2 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 2 | 5 | 1 | 3 |
| Q45 | 2 | 2 | 2 | 2 | 4 | 4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 1 | 2 | 5 | 2 | 3 |
| Q46 | 4 | 3 | 4 | 2 | 3 | 4 | 1 | 3 | 3 | 5 | 1 | 1 | 5 | 1 | 2 |
| Q47 | 5 | 5 | 3 | 5 | 4 | 2 | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 4 |
| Q48 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 2 |
| Q49 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 |
| Q50 | 5 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 |
| Q51 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 5 | 5 | 3 | 3 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 3 |
| Q52 | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 2 | 2 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 2 |
| Q53 | 3 | 4 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 2 |
| Q54 | 3 | 4 | 5 | 3 | 3 | 4 | 5 | 2 | 3 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 |
| Q55 | 4 | 1 | 5 | 2 | 3 | 3 | 1 | 3 | 4 | 5 | 1 | 3 | 3 | 3 | 5 |

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Q56 | 4 | 5 | 5 | 2 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 1 | 4 | 5 | 3 | 5 |
| Q57 | 2 | 2 | 2 | 1 | 4 | 4 | 2 | 2 | 2 | 5 | 1 | 4 | 5 | 2 | 2 |
| Q58 | 1 | 3 | 1 | 2 | 4 | 3 | 2 | 2 | 1 | 4 | 1 | 3 | 5 | 2 | 2 |
| Q59 | 2 | 3 | 2 | 1 | 4 | 3 | 2 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 5 | 2 | 1 |
| Q60 | 1 | 2 | 1 | 2 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 5 | 2 | 1 |
| Q61 | 2 | 2 | 2 | 1 | 4 | 3 | 3 | 2 | 1 | 5 | 1 | 1 | 5 | 2 | 1 |
| Q62 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 5 | 2 | 1 |
| Q63 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 4 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 5 | 2 | 1 |
| Q64 | 1 | 2 | 1 | 1 | 3 | 3 | 1 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | 5 | 2 | 1 |
| Q65 | 4 | 3 | 5 | 2 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 3 | 5 | 3 | 5 |
| Q66 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 3 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 |
| Q67 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 3 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 |
| Q68 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 |
| Q69 | 5 | 3 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 |
| Q70 | 5 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 3 | 5 | 3 | 5 | 5 | 3 |
| Q71 | 5 | 4 | 2 | 1 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 1 |
| Q72 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 |
| Q73 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| Q74 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| Q75 | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| Q76 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 2 | 4 | 2 | 4 | 5 | 5 | 5 | 3 |

Lampiran 3 (Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas)

HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

1. Uji Validitas

a. *Webtoon tanpa Background Arsitektural*

| No | R1 | R2 | R3 | R4 | R5 | R6 | R7 | R8 | R9 | R10 | R11 | R12 | R13 | R14 | R15 | r-H | r-T | V/T |
|-----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|-----|
| A1 | 3 | 1 | 2 | 2 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 5 | 2 | 5 | 3 | 2 | 2 | 0,5 | 0,51 | T |
| A2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 4 | 4 | 2 | 4 | 1 | 4 | 2 | 3 | 5 | 2 | 3 | 0,8 | 0,51 | V |
| A3 | 2 | 3 | 2 | 1 | 3 | 4 | 4 | 3 | 1 | 4 | 1 | 1 | 3 | 2 | 1 | 0,73 | 0,51 | V |
| A4 | 2 | 1 | 3 | 1 | 3 | 3 | 4 | 2 | 1 | 4 | 1 | 1 | 5 | 2 | 1 | 0,86 | 0,51 | V |
| A5 | 1 | 2 | 1 | 2 | 3 | 4 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 3 | 2 | 2 | 0,71 | 0,51 | V |
| A6 | 3 | 2 | 1 | 1 | 3 | 4 | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 1 | 4 | 2 | 2 | 0,84 | 0,51 | V |
| A7 | 1 | 1 | 3 | 2 | 2 | 4 | 1 | 3 | 1 | 3 | 1 | 1 | 4 | 2 | 2 | 0,76 | 0,51 | V |
| A8 | 3 | 1 | 2 | 1 | 3 | 3 | 1 | 2 | 1 | 4 | 1 | 1 | 5 | 2 | 1 | 0,9 | 0,51 | V |
| A9 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 4 | 1 | 2 | 5 | 5 | 1 | 0,61 | 0,51 | V |
| A10 | 2 | 1 | 1 | 2 | 4 | 2 | 4 | 4 | 2 | 4 | 1 | 1 | 5 | 2 | 1 | 0,79 | 0,51 | V |
| A11 | 1 | 3 | 2 | 2 | 4 | 3 | 4 | 2 | 2 | 4 | 1 | 1 | 5 | 2 | 1 | 0,86 | 0,51 | V |
| A12 | 2 | 2 | 1 | 2 | 4 | 5 | 2 | 3 | 3 | 5 | 1 | 1 | 5 | 2 | 2 | 0,89 | 0,51 | V |
| A13 | 1 | 2 | 2 | 1 | 3 | 4 | 2 | 3 | 1 | 3 | 1 | 1 | 5 | 2 | 2 | 0,91 | 0,51 | V |
| A14 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 1 | 4 | 1 | 1 | 4 | 2 | 1 | 0,87 | 0,51 | V |
| A15 | 1 | 2 | 3 | 1 | 4 | 3 | 1 | 2 | 2 | 4 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 0,9 | 0,51 | V |
| A16 | 1 | 2 | 3 | 1 | 4 | 4 | 1 | 1 | 2 | 4 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 0,87 | 0,51 | V |
| A17 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 5 | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 5 | 4 | 4 | 0,31 | 0,51 | T |
| A18 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 3 | 2 | 5 | 2 | 4 | 1 | 3 | 5 | 2 | 3 | 0,54 | 0,51 | V |
| A19 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 1 | 1 | 5 | 2 | 2 | 0,85 | 0,51 | V |
| A20 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 | 4 | 2 | 2 | 5 | 2 | 3 | 0,8 | 0,51 | V |
| A21 | 3 | 2 | 2 | 2 | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 5 | 1 | 2 | 0,78 | 0,51 | V |
| A22 | 2 | 2 | 2 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 2 | 5 | 1 | 3 | 0,8 | 0,51 | V |
| A23 | 2 | 2 | 2 | 2 | 4 | 4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 1 | 2 | 5 | 2 | 3 | 0,71 | 0,51 | V |
| A24 | 4 | 3 | 4 | 2 | 3 | 4 | 1 | 3 | 3 | 5 | 1 | 1 | 5 | 1 | 2 | 0,72 | 0,51 | V |
| A25 | 2 | 2 | 2 | 1 | 4 | 4 | 2 | 2 | 2 | 5 | 1 | 4 | 5 | 2 | 2 | 0,83 | 0,51 | V |
| A26 | 1 | 3 | 1 | 2 | 4 | 3 | 2 | 2 | 1 | 4 | 1 | 3 | 5 | 2 | 2 | 0,84 | 0,51 | V |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|------|----|----|----|----|-----|-----|----|----|----|-----|----|----|-----|----|----|------|------|---|
| A27 | 2 | 3 | 2 | 1 | 4 | 3 | 2 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 5 | 2 | 1 | 0,9 | 0,51 | V |
| A28 | 1 | 2 | 1 | 2 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 5 | 2 | 1 | 0,91 | 0,51 | V |
| A29 | 2 | 2 | 2 | 1 | 4 | 3 | 3 | 2 | 1 | 5 | 1 | 1 | 5 | 2 | 1 | 0,95 | 0,51 | V |
| A30 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 5 | 2 | 1 | 0,87 | 0,51 | V |
| A31 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 4 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 5 | 2 | 1 | 0,92 | 0,51 | V |
| A32 | 1 | 2 | 1 | 1 | 3 | 3 | 1 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | 5 | 2 | 1 | 0,87 | 0,51 | V |
| Skor | 63 | 66 | 69 | 59 | 111 | 108 | 76 | 83 | 54 | 127 | 38 | 53 | 151 | 64 | 56 | | | |

b. *Webtoon dengan Background Arsitekural*

| No | R1 | R2 | R3 | R4 | R5 | R6 | R7 | R8 | R9 | R10 | R11 | R12 | R13 | R14 | R15 | r-H | r-T | V/T |
|-----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|-----|
| A1 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 3 | 0,69 | 0,51 | V |
| A2 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 0,72 | 0,51 | V |
| A3 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 0,69 | 0,51 | V |
| A4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 0,6 | 0,51 | V |
| A5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 | 3 | 3 | 0,66 | 0,51 | V |
| A6 | 3 | 3 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 2 | 3 | 5 | 2 | 4 | 1 | 5 | -0,1 | 0,51 | T |
| A7 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 0,65 | 0,51 | V |
| A8 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 0,61 | 0,51 | V |
| A9 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 0,68 | 0,51 | V |
| A10 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 2 | 0,63 | 0,51 | V |
| A11 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 0,6 | 0,51 | V |
| A12 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 2 | 0,53 | 0,51 | V |
| A13 | 2 | 3 | 4 | 5 | 3 | 5 | 4 | 5 | 2 | 3 | 5 | 3 | 4 | 2 | 2 | 0,28 | 0,51 | T |
| A14 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 0,55 | 0,51 | V |
| A15 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 2 | 0,52 | 0,51 | V |
| A16 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 | 0,64 | 0,51 | V |
| A17 | 5 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 | 0,61 | 0,51 | V |
| A18 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 5 | 5 | 3 | 3 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 3 | 0,55 | 0,51 | V |
| A19 | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 2 | 2 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 2 | 0,6 | 0,51 | V |
| A20 | 3 | 4 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 2 | 0,61 | 0,51 | V |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|---|
| A21 | 3 | 4 | 5 | 3 | 3 | 4 | 5 | 2 | 3 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 | 0,66 | 0,51 | V |
| A22 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 3 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 | 0,57 | 0,51 | V |
| A23 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 3 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 0,63 | 0,51 | V |
| A24 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 0,56 | 0,51 | V |
| A25 | 5 | 3 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 0,58 | 0,51 | V |
| A26 | 5 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 3 | 5 | 3 | 5 | 5 | 3 | 0,64 | 0,51 | V |
| A27 | 5 | 4 | 2 | 1 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 1 | 0,57 | 0,51 | V |
| A28 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 0,57 | 0,51 | V |
| A29 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 0,25 | 0,51 | T |
| A30 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 0,62 | 0,51 | V |
| A31 | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 0,61 | 0,51 | V |
| A32 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 2 | 4 | 2 | 4 | 5 | 5 | 5 | 3 | 0,67 | 0,51 | V |
| Skor | 138 | 135 | 137 | 133 | 127 | 139 | 158 | 123 | 136 | 127 | 155 | 139 | 154 | 148 | 104 | | | |

2. Uji Reliabilitas

a. *Webtoon* tanpa *Background* Arsitektural

| Variabel | Jumlah Item | Cronbach's Alpha | Keterangan |
|---|-------------|------------------|------------|
| <i>Webtoon</i> tanpa <i>Background</i> Arsitektural (x_1) | 32 | 0,981247 | Reliabel |

b. *Webtoon* dengan *Background* Arsitektural

| Variabel | Jumlah Item | Cronbach's Alpha | Keterangan |
|--|-------------|------------------|------------|
| <i>Webtoon</i> dengan <i>Background</i> Arsitektural (x_2) | 32 | 0,915232 | Reliabel |

Lampiran 4 (Variabel Objek Penelitian)

VARIABEL OBJEK PENELITIAN

1. *Webtoon tanpa Background Arsitektural*

| No | R1 | R2 | R3 | R4 | R5 | R6 | R7 | R8 | R9 | R10 | R11 | R12 | R13 | R14 | R15 |
|-----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| A1 | 3 | 1 | 2 | 2 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 5 | 2 | 5 | 3 | 2 | 2 |
| A2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 4 | 4 | 2 | 4 | 1 | 4 | 2 | 3 | 5 | 2 | 3 |
| A3 | 2 | 3 | 2 | 1 | 3 | 4 | 4 | 3 | 1 | 4 | 1 | 1 | 3 | 2 | 1 |
| A4 | 2 | 1 | 3 | 1 | 3 | 3 | 4 | 2 | 1 | 4 | 1 | 1 | 5 | 2 | 1 |
| A5 | 1 | 2 | 1 | 2 | 3 | 4 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 3 | 2 | 2 |
| A6 | 3 | 2 | 1 | 1 | 3 | 4 | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 1 | 4 | 2 | 2 |
| A7 | 1 | 1 | 3 | 2 | 2 | 4 | 1 | 3 | 1 | 3 | 1 | 1 | 4 | 2 | 2 |
| A8 | 3 | 1 | 2 | 1 | 3 | 3 | 1 | 2 | 1 | 4 | 1 | 1 | 5 | 2 | 1 |
| A9 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 4 | 1 | 2 | 5 | 5 | 1 |
| A10 | 2 | 1 | 1 | 2 | 4 | 2 | 4 | 4 | 2 | 4 | 1 | 1 | 5 | 2 | 1 |
| A11 | 1 | 3 | 2 | 2 | 4 | 3 | 4 | 2 | 2 | 4 | 1 | 1 | 5 | 2 | 1 |
| A12 | 2 | 2 | 1 | 2 | 4 | 5 | 2 | 3 | 3 | 5 | 1 | 1 | 5 | 2 | 2 |
| A13 | 1 | 2 | 2 | 1 | 3 | 4 | 2 | 3 | 1 | 3 | 1 | 1 | 5 | 2 | 2 |
| A14 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 1 | 4 | 1 | 1 | 4 | 2 | 1 |
| A15 | 1 | 2 | 3 | 1 | 4 | 3 | 1 | 2 | 2 | 4 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 |
| A16 | 1 | 2 | 3 | 1 | 4 | 4 | 1 | 1 | 2 | 4 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 |
| A17 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 5 | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 5 | 4 | 4 |
| A18 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 3 | 2 | 5 | 2 | 4 | 1 | 3 | 5 | 2 | 3 |
| A19 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 1 | 1 | 5 | 2 | 2 |
| A20 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 | 4 | 2 | 2 | 5 | 2 | 3 |
| A21 | 3 | 2 | 2 | 2 | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 5 | 1 | 2 |
| A22 | 2 | 2 | 2 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 2 | 5 | 1 | 3 |
| A23 | 2 | 2 | 2 | 2 | 4 | 4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 1 | 2 | 5 | 2 | 3 |
| A24 | 4 | 3 | 4 | 2 | 3 | 4 | 1 | 3 | 3 | 5 | 1 | 1 | 5 | 1 | 2 |
| A25 | 2 | 2 | 2 | 1 | 4 | 4 | 2 | 2 | 2 | 5 | 1 | 4 | 5 | 2 | 2 |
| A26 | 1 | 3 | 1 | 2 | 4 | 3 | 2 | 2 | 1 | 4 | 1 | 3 | 5 | 2 | 2 |

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|-------|------------|-------|------------|------------|------------|------|------|------------|-------|------------|-------|------------|------------|----|----|
| A27 | 2 | 3 | 2 | 1 | 4 | 3 | 2 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 5 | 2 | 1 |
| A28 | 1 | 2 | 1 | 2 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 5 | 2 | 1 |
| A29 | 2 | 2 | 2 | 1 | 4 | 3 | 3 | 2 | 1 | 5 | 1 | 1 | 5 | 2 | 1 |
| A30 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 5 | 2 | 1 |
| A31 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 4 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 1 | 5 | 2 | 1 |
| A32 | 1 | 2 | 1 | 1 | 3 | 3 | 1 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | 5 | 2 | 1 |
| Skor | 63 | 66 | 69 | 59 | 111 | 108 | 76 | 83 | 54 | 127 | 38 | 53 | 151 | 64 | 56 |
| Nilai | 39,37 5 | 41,25 | 43,12 5 | 36,87 5 | 69,37 5 | 67,5 | 47,5 | 51,87 5 | 33,75 | 79,37 5 | 23,75 | 33,12 5 | 94,37 5 | 40 | 35 |

2. *Webtoon dengan Background Arsitektural*

| No | R1 | R2 | R3 | R4 | R5 | R6 | R7 | R8 | R9 | R10 | R11 | R12 | R13 | R14 | R15 |
|-----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| A1 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 3 |
| A2 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| A3 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| A4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 |
| A5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 | 3 | 3 |
| A6 | 3 | 3 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 2 | 3 | 5 | 2 | 4 | 1 | 5 |
| A7 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 |
| A8 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| A9 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| A10 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 2 |
| A11 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| A12 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 2 |
| A13 | 2 | 3 | 4 | 5 | 3 | 5 | 4 | 5 | 2 | 3 | 5 | 3 | 4 | 2 | 2 |
| A14 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| A15 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 2 |
| A16 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 |
| A17 | 5 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 |
| A18 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 5 | 5 | 3 | 3 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 3 |
| A19 | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 2 | 2 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 2 |

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|-------|-------|------------|------------|------------|------------|------------|-------|------------|-----|------------|------------|------------|-------|------|-----|
| A20 | 3 | 4 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 2 |
| A21 | 3 | 4 | 5 | 3 | 3 | 4 | 5 | 2 | 3 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 |
| A22 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 3 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 |
| A23 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 3 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 |
| A24 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 |
| A25 | 5 | 3 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 |
| A26 | 5 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 3 | 5 | 3 | 5 | 5 | 3 |
| A27 | 5 | 4 | 2 | 1 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 1 |
| A28 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 |
| A29 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| A30 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| A31 | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| A32 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 2 | 4 | 2 | 4 | 5 | 5 | 5 | 3 |
| Skor | 138 | 135 | 137 | 133 | 127 | 139 | 158 | 123 | 136 | 127 | 155 | 139 | 154 | 148 | 104 |
| Nilai | 86,25 | 84,37 5 | 85,62 5 | 83,12 5 | 79,37 5 | 86,87 5 | 98,75 | 76,87 5 | 85 | 79,37 5 | 96,87 5 | 86,87 5 | 96,25 | 92,5 | 65 |

