

ANALISIS MINAT KONSUMEN TERHADAP PENGGUNAAN ONOMATOPE PERTARUNGAN DALAM KOMIK SOLO LEVELING DAN THE BEGINNING AFTER THE END

Lady Debora Cahyaning Sulistiyani

20110085@student.unika.ac.id

Universitas Katolik Soegijapranata
Jl. Rm. Hadisoebeno Sosro Wardoyo, Jatibarang, Kec. Mijen, Kota Semarang, Jawa
Tengah

Abstrak

Onomatope merupakan elemen visual yang membantu pembaca memahami bunyi dan kekuatan gerakan dalam komik aksi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh gaya visual onomatope dalam komik *Solo Leveling* dan *The Beginning After the End* terhadap minat pembaca. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan kuesioner yang melibatkan 30 responden. Data dianalisis melalui uji validitas, reliabilitas, normalitas, uji t, dan uji f untuk melihat pengaruh masing-masing variabel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua gaya onomatope memiliki pengaruh signifikan terhadap minat pembaca. Onomatope *Solo Leveling* yang tebal dan bertekstur memberikan kesan pertarungan yang kuat, sedangkan onomatope *The Beginning After the End* yang sederhana, bersih, dan mudah dibaca memberikan pengaruh yang lebih dominan secara statistik. Secara bersamaan, kedua komik tersebut membuktikan bahwa tampilan onomatope yang jelas dan ditempatkan dengan tepat dapat meningkatkan ketertarikan pembaca dalam mengikuti adegan pertarungan.

Kata Kunci: komik digital, minat pembaca, onomatope, *solo leveling*, *the beginning after the end*

Abstract

*Onomatopoeia serves as a visual element that helps readers grasp the sounds and the intensity of movement in action comics. This study aims to determine the impact of onomatopoeia visual styles in the comics *Solo Leveling* and *The Beginning After the End* on reader interest. A quantitative method was employed, utilizing a questionnaire involving 30 respondents. Data were analyzed using validity, reliability, and normality tests, as well as t-tests and F-tests, to assess the influence of each variable. The results indicate that both onomatopoeia styles significantly influence reader interest. The bold, textured onomatopoeia in *Solo Leveling* conveys a sense of intense combat, whereas the simple, clean, and highly legible onomatopoeia in *The Beginning After the End* exerts a statistically more dominant influence. Collectively, these comics demonstrate that clear and well-placed onomatopoeia can heighten reader engagement with fight scenes.*

Keywords : digital comics, reader interest, onomatopoeia, *solo leveling*, *the beginning after the end*.

PENDAHULUAN

Komik digital berkembang pesat dan menjadi salah satu media hiburan yang banyak dikonsumsi pembaca muda. Salah satu elemen visual penting dalam komik aksi adalah onomatope, yaitu teks yang memvisualkan bunyi dan gerakan dalam adegan pertarungan. Onomatope berfungsi sebagai jembatan antara ilustrasi dan persepsi pembaca, sehingga mempengaruhi intensitas dan ritme adegan. *Solo Leveling* menggunakan onomatope yang berwarna, besar, dan bertekstur, sedangkan *The Beginning After the End* menampilkan onomatope sederhana dan bersih yang mengikuti arah gerakan panel. Perbedaan ini menimbulkan pertanyaan mengenai bagaimana gaya visual onomatope mempengaruhi minat membaca. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh gaya visual onomatope terhadap minat pembaca serta mengidentifikasi gaya mana yang lebih efektif dalam meningkatkan pengalaman membaca komik digital.

KAJIAN TEORI

1. Onomatope dalam Komik

Onomatope merupakan elemen visual yang menggambarkan bunyi melalui bentuk huruf. Dalam komik aksi, onomatope berfungsi menegaskan kekuatan serangan, arah gerakan, dan suasana adegan (McCloud, 1993). Eisner (2008) juga menjelaskan bahwa onomatope adalah bagian dari bahasa visual yang membantu pembaca merasakan intensitas aksi. Gaya visual onomatope dapat berupa variasi ketebalan huruf, ukuran, tekstur, serta warna, yang semuanya memengaruhi cara pembaca menafsirkan bunyi dan gerakan. Pada komik digital, onomatope yang terlalu tebal atau bertekstur dapat terlihat dramatis tetapi kadang mengurangi keterbacaan, sedangkan onomatope yang sederhana umumnya lebih nyaman di layar.

2. Tipografi Visual dan Tata Letak

Tipografi dalam komik harus memperhatikan keterbacaan, bentuk huruf, serta kesesuaian dengan ritme panel (Cohn, 2013). Huruf yang jelas, kontras, dan mengikuti arah gerakan membantu pembaca memahami alur aksi dengan cepat. Tata letak onomatope yang ditempatkan sesuai arah serangan atau gerakan juga berperan dalam mengarahkan pandangan pembaca (Rohan, 2021). *Solo Leveling* cenderung menggunakan onomatope besar dan bertekstur untuk menonjolkan kekuatan, sedangkan *The Beginning After the End* memakai huruf yang lebih bersih dan rapi sehingga lebih mudah diikuti.

3. Minat Membaca dan Persepsi Visual

Minat membaca dipengaruhi oleh kenyamanan visual, keterbacaan, serta respons emosional pembaca terhadap elemen visual yang ditampilkan (Kotler & Keller, 2016). Pada komik digital, onomatope yang jelas dan selaras dengan gerakan diyakini dapat meningkatkan fokus dan pengalaman membaca. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembaca generasi digital lebih menyukai gaya visual yang minimalis dan mudah dipahami (Bai et al., 2024). Oleh karena itu, desain onomatope yang efektif harus mempertimbangkan aspek kejelasan, kesederhanaan, dan keserasian dengan ilustrasi.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan survei untuk mengetahui pengaruh gaya visual onomatope terhadap minat membaca komik digital. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner Google Form yang disebarakan kepada 30 responden yang pernah membaca *Solo Leveling*, *The Beginning After the End*, atau keduanya.

Variabel penelitian terdiri dari X1, yaitu gaya visual onomatope *Solo Leveling*, X2, yaitu gaya visual onomatope *The Beginning After the End*, dan Y, yaitu minat membaca. Indikator variabel X meliputi kejelasan huruf, ukuran huruf, warna, tata letak, arah gerakan, dan efek emosional, sedangkan variabel Y mencakup minat melanjutkan membaca, respons emosional, kenyamanan membaca, serta preferensi visual responden.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, dan uji normalitas untuk memastikan kelayakan instrumen. Selanjutnya dilakukan uji t untuk melihat pengaruh masing-masing variabel X terhadap Y, serta uji f untuk mengetahui pengaruh keduanya secara simultan. Seluruh proses analisis statistik dilakukan menggunakan aplikasi SPSS.

PEMBAHASAN HASIL

Hasil penelitian menunjukkan bahwa gaya visual onomatope berpengaruh terhadap minat membaca komik digital. Sebagian besar responden telah membaca kedua komik, sehingga penilaian perbandingan kedua gaya visual dapat dianggap relevan. Responden menilai bahwa onomatope *The Beginning After the End* lebih nyaman dibaca karena bentuk hurufnya sederhana, jelas, dan mengikuti arah gerakan, sehingga mempermudah memahami alur pertarungan. Sebaliknya, onomatope *Solo Leveling* yang tebal dan bertekstur dinilai kuat secara visual namun kurang nyaman pada panel kecil.

Tabel 1: Uji Hipotesis Uji-t

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	2.398	1.966		.233
	Gaya Visual Onomatope SL	.228	.081	.390	.009
	Gaya Visual Onomatope TBATE	.321	.090	.500	.001

a. Dependent Variable: Minat Konsumen

Tabel 2: Uji Hipotesis Uji-F

ANOVA ^a					
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F
1	Regression	151.973	2	75.986	16.609
	Residual	123.527	27	4.575	
	Total	275.500	29		

a. Dependent Variable: Minat Konsumen

b. Predictors: (Constant), Gaya Visual Onomatope TBATE, Gaya Visual Onomatope SL

Secara statistik, uji t menunjukkan bahwa kedua gaya visual—X1 dan X2—berpengaruh signifikan terhadap minat membaca, sedangkan uji f menunjukkan pengaruh signifikan secara keseluruhan. Namun, *The Beginning After the End* memiliki pengaruh yang lebih dominan dibandingkan *Solo Leveling*. Temuan ini menguatkan bahwa keterbacaan, tata letak, dan keselarasan onomatope dengan gerakan merupakan faktor utama yang membentuk preferensi dan minat pembaca komik digital.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa gaya visual onomatope berpengaruh signifikan terhadap minat membaca komik digital. Meskipun kedua komik memberikan pengaruh positif, onomatope *The Beginning After the End* memiliki pengaruh yang lebih dominan karena tampilannya yang sederhana, jelas, dan selaras dengan arah gerakan sehingga lebih nyaman dibaca. Sebaliknya, onomatope *Solo Leveling* yang tebal dan bertekstur memberikan kesan kuat namun kurang efektif pada panel kecil. Hasil ini menegaskan bahwa keterbacaan, tata letak, dan kesesuaian visual menjadi faktor utama yang membentuk pengalaman membaca serta meningkatkan ketertarikan pembaca terhadap komik aksi digital.

DAFTAR PUSAKA

- Rohan, O. (2021). Onomatopoeia: A relevance-based eye-tracking study of digital manga. *Journal of Visual Communication Research*, 14(3), 101–118.
- Katsuno, J. (2021). Sound representation in webtoons: Visual strategies of digital comics. *International Journal of Comic Art*, 23(1), 199–215.
- Bai, X., Liu, H., & Zhao, Y. (2024). *Visual sound effects in digital comics: An analysis of typographic expression in action scenes*. *Journal of Digital Media Studies*, 12(2), 44–59.
- Chugong, & Jang, S.-R. (2018–2023). *Solo Leveling* [Webtoon]. D&C Media.
- TurtleMe. (2018–present). *The Beginning After the End* [Webtoon]. Tapas Media.
- Cho, J., Adkins, T., & Long, M. (2024). Understanding the reader demographics of an emerging online reading platform, Webtoon. *Journal of Digital Reading Behavior*, 5(1), 22–41.
- Cohn, N. (2013). *The visual language of comics: Introduction to the structure and cognition of sequential images*. Bloomsbury.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hollis, R. (2005). *Typography: A graphic design manual*. Thames & Hudson.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing management* (15th ed.). Pearson.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. HarperCollins.
- Santoso, S. (2020). *Menguasai statistik dengan SPSS 26*. Elex Media Komputindo.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta