

Pengaruh LINE Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik Digital

Zelita Dewi Yulandari¹, Dewi K Soedarsono²

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom

zelitadewiyulandari@gmail.com¹, soedarsonodewik@gmail.com²

ABSTRAK

Komik digital saat ini begitu populer dikalangan masyarakat. Dengan berkembangnya pengetahuan dan teknologi yang disebut internet memudahkan dalam mencari informasi maupun hiburan. Yang pada mulanya hanya dapat menikmati komik cetak berupa buku, saat ini sudah dapat dinikmati dengan sebuah *smartphone*. LINE Webtoon merupakan *platform* komik digital yang sangat populer saat ini yang merupakan berasal dari perusahaan di Korea Selatan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh LINE Webtoon terhadap minat membaca komik digital. Metode penelitian yang digunakan adalah analisis deskriptif yang dikaji secara kuantitatif. Variabel yang digunakan pada penelitian ini adalah LINE Webtoon (variabel X) dan Minat Membaca (variabel Y). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan angket kepada 100 responden yang merupakan pengguna LINE Webtoon. Berdasarkan hasil dari data penelitian yaitu variabel LINE Webtoon termasuk ke dalam kategori baik dengan persentase sebesar 84%, sedangkan variabel minat membaca sebesar 83% pada pengujian korelasi diperoleh nilai sebesar 0,852 maka tingkat korelasi antara kedua variabel menunjukkan derajat hubungan kuat. Berdasarkan dari perhitungan koefisien determinasi didapatkan nilai pengaruh LINE Webtoon terhadap minat membaca komik digital sebesar 72,5%.

Kata kunci: LINE Webtoon, Minat Membaca, Komik Digital

ABSTRACT

Digital comics are now very popular among the public. With the development of knowledge and technology called the internet makes it easy to find information and entertainment. Which at first could only enjoy printed comics in the form of books, now it can be enjoyed with a smartphone. LINE Webtoon is a digital comic platform that is very popular today which is from a company in South Korea. The purpose of this study was to find out how much influence LINE Webtoon has on the interest in reading digital comics. The research method used is descriptive analysis which is examined quantitatively. The variables used in this study are LINE Webtoon (variable X) and Reading Interest (variable Y). Data collection techniques were carried out by distributing questionnaires to 100 respondents who were LINE Webtoon users. Based on the results of the research data, the LINE Webtoon variable is included in the good category with a percentage of 84%, while the interest in reading is 83% in the correlation test obtained a value of 0.852, the level of correlation between the two variables shows a strong relationship. Based on the calculation of the coefficient of determination, the value of LINE Webtoon's influence on the interest in reading digital comics is 72.5%.

Keywords: LINE Webtoon, Interest In Reading, Digital Comics

1. PENDAHULUAN

Pada perkembangan teknologi yang semakin maju ini, media sosial menjadi pilihan khalayak untuk berkomunikasi dan mendapatkan informasi. Dalam perkembangannya yang begitu pesat, tidak sekedar digunakan untuk berkomunikasi, media sosial juga dapat digunakan sebagai media promosi. Sifat media sosial yang tidak terbatas ini menyebabkan interaksi antara satu orang dengan yang lainnya begitu mudah dan praktis, tidak terbatas ruang dan waktu. Berbagai layanan media sosial yang saat ini dapat dinikmati tidak terbatas dalam bentuk tulisan, kini sudah dapat dinikmati dalam bentuk gambar maupun video. Bahkan saat ini media sosial sudah menyediakan layanan berupa komik digital. Komik digital pertama dikenal dalam bentuk *website*, *website* komik digital ini bermula memiliki tujuan untuk mendongkrak kembali penjualan komik cetak di Korea Selatan yang telah turun dikarenakan banyaknya *web* yang membagikan komik secara ilegal. Komik digital juga termasuk kedalam media online yang memiliki fungsi hiburan, karena isinya yang berupa gambar dan balon teks sehingga menarik berbagai kalangan untuk membacanya. Secara tidak langsung *website* yang berisikan komik digital ini merupakan bagian dari proses distribusi untuk kembali menaikkan penjualan komik cetak. Negara Indonesia sendiri merupakan negara pembaca komik digital terbanyak dibandingkan dengan negara lain.

Sebelumnya komik strip dipromosikan di surat kabar dan majalah, sebagian dibuat animasi yang dapat kita tonton di televisi. Namun dengan munculnya konvergensi media kita dapat dengan mudah dan praktis membaca komik dalam bentuk digital yang tersedia di web, bahkan saat ini sudah tersedia *platform* khusus komik digital. Setiap orang yang memiliki *smartphone* dapat membaca komik hanya dengan mengunduh aplikasi guna membaca komik digital. Aplikasi yang tersedia secara gratis yang menampilkan berbagai fitur dan genre sehingga membuatnya terlihat menarik. Hanya dengan berbekal sebuah aplikasi pengguna dapat membaca berbagai judul komik dan berbagai genre yang tersedia tanpa harus membeli komik di toko buku. Aplikasi komik digital yang saat ini sudah sangat populer adalah LINE Webtoon dari Naver Line Corp. Diketahui bahwa pembaca webtoon menjangkau hingga usia 30 tahun, hal ini dapat dilihat pada LINE Webtoon dalam bentuk *web* di komputer yang menampilkan *rating* judul terfavorit berdasarkan usia. Dari penjelasan di atas kemudian peneliti merumuskan masalah yang memiliki tujuan yang sama yaitu seberapa besar pengaruh LINE Webtoon terhadap minat membaca komik digital ?

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Baru

Media baru (*new media*) merupakan alat atau sarana dalam menyampaikan pesan pada khalayak luas dengan menggunakan teknologi digital atau disebut juga sebagai jaringan teknologi komunikasi dan informasi. Yang termasuk kategori media baru adalah internet, website, komputer multimedia. Tetapi, internet lebih dikenal sebagai media baru, sebenarnya internet merupakan salah satu bentuk media baru. Media cetak mengandalkan percetakan (press), media elektronik mengandalkan sinyal transmisi, sedangkan media baru mengandalkan komputer. (Vera, 2016:88); Hal ini yang menjadi dasar perubahan yang terjadi pada perkembangan teknologi, bahwa internet dapat menjangkau seluruh pengguna dibelahan dunia manapun. Media baru memungkinkan orang untuk membuat, memodifikasi, dan berbagi dengan orang lain, menggunakan alat yang relatif sederhana yang sering gratis dan murah. Media baru membutuhkan komputer atau perangkat mobile dengan akses internet. (Vera, 2016:89); Dari paparan tersebut dapat disimpulkan kemunculan komik digital termasuk kedalamnya, yaitu memodifikasi yang pada mulanya dalam bentuk cetak, kini dapat dinikmati dalam bentuk digital.

2.2 Komik Digital

Perkembangan teknologi dalam dunia digital berimbas pada perkembangan komik yang pada mulanya berbentuk cetak, kini menjadi komik digital; Perkembangan digitalisasi komik ini dapat disikapi kedalam tiga kondisi, yaitu : master, potential master atau slave (McCloud, Reinventing Comics: 2005). Bagi mereka yang masuk kedalam kategori master atau potential master dapat melihat beragam peluang positif yang memungkinkan dari adanya perkembangan komik digital, contohnya

adalah kecepatan bekerja; Namun bagi mereka yang masuk kedalam kategori slave, akan memandang secara negatif dan menjadikan komik digital sebagai ancaman yang dapat membuat mereka kalah, dan bahkan punah.

2.3 Line Webtoon

LINE Webtoon yang merupakan *platform* yang dirilis oleh perusahaan Korea Selatan yang menyediakan berbagai macam *genre* komik didalamnya dan dapat dinikmati secara gratis oleh pembaca berawal dari bentuk *website* yang selanjutnya dikembangkan menjadi sebuah *platform* aplikasi yang dapat di unduh melalui *smartphone*. Menurut Veen (2001: 18) dalam Hamzah, menyatakan bahwa pengembangan *website* harus memperhatikan bentuk dasar hubungan dari tiga hal yang harus dikategorikan sebagai *Structure*, *Presentation*, dan *Behavior*. *Structure* berarti bagaimana informasi di dalam sebuah *website* disusun sehingga mudah untuk digunakan dan dipahami. *Presentation* mempunyai pengertian bagaimana sebuah *website* ditampilkan secara visual kepada *user/pengguna* situs. *Behavior* menjelaskan bagaimana *user/pengunjung* situs berinteraksi dengan *website* dan reaksi apa saja yang diharapkan muncul dari interaksi tersebut.

2.4 Minat

Minat merupakan sumber motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan apa yang diinginkan, jika melihat bahwa sesuatu akan menguntungkan, sehingga menyebabkan seseorang merasa berminat. Minat lebih tetap karena minat dapat memuaskan kebutuhan yang penting dalam kehidupan seseorang. (Elizabeth B. Hurlock, 1978: 114). Membaca merupakan salah satu tempat dimana seseorang dapat menemukan dimana minatnya berada, dengan membaca seseorang akan mendapatkan informasi, pengetahuan, bahkan hiburan. Khususnya ketika seseorang membaca LINE Webtoon maka pembaca akan mendapatkan hiburan sehingga timbullah minat dari orang tersebut untuk membaca LINE Webtoon secara terus-menerus, yang diakibatkan oleh faktor-faktor yang menarik perhatian pembaca sehingga mempengaruhi pembaca memilih LINE Webtoon sebagai objek bacaan.

2.5 Minat Membaca

Menurut Farida Rahim (2008: 28), minat baca adalah keinginan yang kuat disertai usaha-usaha seseorang untuk membaca; Seseorang yang mempunyai minat membaca yang kuat akan diwujudkan dalam kesediaannya untuk mendapat bahan bacaan dan kemudian membacanya atas kesadarannya sendiri.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa minat membaca seseorang datang dengan kesadarannya sendiri melalui usaha-usaha dan keinginan orang tersebut dalam membaca; Jadi dapat dikatakan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui tolak ukur minat membaca pada mahasiswa yang dalam kesehariannya membaca komik digital melalui aplikasi LINE Webtoon.

2.6 Komunikasi Intrapersonal

Komunikasi intrapribadi atau komunikasi intrapersonal adalah proses penggunaan bahasa atau pikiran yang terjadi dalam diri komunikator, antara diri sendiri; Komunikasi intrapersonal merupakan keterlibatan internal secara aktif dari individu dalam pemrosesan simbolis dari pesan-pesan yang diproduksi melalui proses pemikiran internal individu; Dalam konteks komunikasi intrapersonal akan dijumpai cara seseorang menerima informasi, mengolahnya, menyimpannya, dan menghasilkannya kembali sebagai sebuah proses yang berlangsung terus-menerus; Proses pengolahan informasi itu disebut sebagai komunikasi intrapersonal, meliputi sensasi, persepsi, memori, dan berpikir. (Suryanto, 2015:102)

Menurut Desiderato (1976: 129) dalam buku psikologi komunikasi bahwa persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Persepsi ialah memberanikan makna pada stimulus inderawi (*sensory stimuli*). Hubungan sensasi dengan persepsi sudah jelas. Sensasi adalah bagian dari persepsi. Walaupun begitu, menafsirkan makna informasi inderawi tidak hanya melibatkan sensasi, tetapi juga

juga atensi, ekspektasi, motivasi, dan memori. Berpikir dilakukan untuk memahami realitas dalam rangka mengambil keputusan (*decision making*), memecahkan persoalan (*problem solving*), dan menghasilkan yang baru (*creativity*). (Rakhmat, 2012: 48)

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian “Pengaruh LINE Webtoon terhadap Minat Membaca Komik Digital” ini merupakan riset kuantitatif; Penelitian kuantitatif menurut Noor (2012: 38) merupakan metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antarvariabel; Variabel-variabel ini diukur (biasanya dengan instrumen penelitian) sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur statistik. Sementara itu jenis atau tipe riset yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei; Survei merupakan studi yang bersifat kuantitatif yang digunakan untuk meneliti gejala suatu kelompok atau perilaku individu; Pada umumnya survei menggunakan kuesioner sebagai alat pengambil data; Survei menganut aturan pendekatan kuantitatif, yaitu semakin sample besar, semakin hasilnya mencerminkan populasi. (Hikmawati, 2017: 18)

3.1 Uji Validitas dan Reliabilitas

3.1.1 Uji Validitas

Uji validitas dan reliabilitas merupakan teknik yang digunakan peneliti untuk mengukur keabsahan dan kehandalan kuesioner (instrumen penelitian). Dalam penelitian kuantitatif kriteria utama terhadap data hasil penelitian adalah valid, reliabel dan obyektif. (Sugiyono 2017:363). Untuk mengukur validitas angket dalam penelitian digunakan rumus korelasi *Product moment Pearson* atau korelasi produk momen merupakan teknik yang dikembangkan oleh Karl Pearson, digunakan untuk mengetahui derajat hubungan antara variabel bebas (*independent*) dengan variabel terikat (*dependent*).

Tabel 3. 1 Hasil Uji Validitas LINE Webtoon (Variabel X)

No Item	R Hitung	R Tabel	Kesimpulan
p1	.819	0,361	Valid
p2	.792	0,361	Valid
p3	.897	0,361	Valid
p4	.868	0,361	Valid
p5	.820	0,361	Valid
p6	.760	0,361	Valid
p7	.895	0,361	Valid

Sumber : Data Olahan Penulis (2019)

Tabel 3. 2 Hasil Uji Validitas Minat Membaca (Variabel Y)

No Item	R Hitung	R Tabel	Kesimpulan
p8	.939	0,361	Valid
p9	.837	0,361	Valid
p10	.721	0,361	Valid
p11	.790	0,361	Valid
p12	.804	0,361	Valid
p13	.866	0,361	Valid
p14	.782	0,361	Valid
p15	.817	0,361	Valid
p16	.843	0,361	Valid
p17	.786	0,361	Valid

p18	.811	0,361	Valid
p19	.595	0,361	Valid
p20	.678	0,361	Valid

Sumber : Data Olahan Penulis (2019)

Berdasarkan tabel hasil uji validitas di atas, dapat disimpulkan bahwa semua pertanyaan valid karena r hitung = r tabel. Nilai validitas tertinggi pada variabel x LINE Webtoon yaitu sebesar 0,895 pada item p7 dan nilai terendah sebesar 0,760 pada item p6. Sedangkan nilai validitas tertinggi pada variabel y minat membaca yaitu sebesar 0,939 pada item p8 dan nilai terendah sebesar 0,595 pada item p19. Maka dari data kuesioner yang telah disebarakan oleh peneliti dapat dipastikan keabsahannya karena telah mengikuti tahapan-tahapan yang sesuai dalam penelitian kuantitatif.

3.1.2 Uji Reliabilitas

Sugiyono (2012:184) mengatakan bahwa suatu instrumen dikatakan reliabel jika koefisien realibilitas minimal 0,7. Suatu instrumen dikatakan reliabel dan bisa diproses pada tahap selanjutnya jika Alpha Cronbach > 0,7, jika instrumen alat ukur memiliki Alpha Cronbach < 0,7, maka alat ukur tersebut tidak reliabel (Sekaran 2006:182). Berikut adalah hasil uji reliabilitas variabel x dan variabel y menggunakan *software* SPSS 23.

Tabel 3. 3 Hasil Uji Reliabilitas LINE Webtoon (Variabel X)

Cronbach's Alpha	N of Items
,927	7

Tabel 3. 4 Hasil Uji Reliabilitas Minat Membaca (Variabel Y)

Cronbach's Alpha	N of Items
,947	13

Dalam penelitian ini, setelah dilakukan uji reliabilitas indikator dari media LINE Webtoon (variabel x) dan Minat Membaca (variabel y) komik digital maka kuesioner dinyatakan valid. Pertanyaan dinyatakan valid karena memiliki nilai Cronbach's Alpha melebihi 0.7, hasil uji reliabilitas variabel x yaitu sebesar 0,927 dan variabel y sebesar 0,947.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan perhitungan rekapitulasi tanggapan pada variabel LINE Webtoon (X) sebesar 84% berada pada kategori baik dan variabel minat membaca (Y) sebesar 83% berada pada kategori baik. Dalam uji analisis pengaruh LINE Webtoon terhadap minat membaca komik digital pada uji normalitas diperoleh hasil pada data yang diteliti memiliki residual yang berdistribusi normal dengan nilai signifikan $0,068 > 0,05$. Setelah pengujian regresi linier sederhana dilakukan maka diperoleh nilai *constant* (a) sebesar 5,219 dan nilai koefisien regresi (b) sebesar 1,668, dimana berarti nilai konsisten variabel adalah 5,219 dengan koefisien regresi sebesar 1,668 yang menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai LINE Webtoon (variabel X) maka nilai minat membaca (variabel Y) bertambah 5,219. Pada pengujian korelasi didapatkan nilai sebesar 0,852 untuk tingkat korelasi di antara kedua variabel dengan memiliki derajat hubungan korelasi kuat. Sedangkan dari perhitungan koefisien determinasi didapatkan nilai pengaruh LINE Webtoon terhadap minat membaca komik

digital sebesar 72,5% dengan sisa 27,5% yang dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini. Berdasarkan hasil uji t dapat diketahui bahwa nilai thitung sebesar 16,128 > ttabel 1.987 sehingga disimpulkan bahwa H_0 ditolak. Berdasarkan semua analisis dan uji data yang telah dilakukan dapat disimpulkan jika terdapat pengaruh yang signifikan sebesar 5,219 dari LINE Webtoon terhadap minat membaca komik digital.

4.1 Analisis Regresi Linier Sederhana

Berikut merupakan tabel hasil uji regresi linier sederhana yang menunjukkan persamaan regresi antara pengaruh LINE Webtoon terhadap minat membaca komik digital. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan *software* IBM SPSS 23 diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Analisis Regresi Linier Sederhana

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	5,219	3,048		1,712	,090
X	1,668	,103	,852	16,128	,000

a. Dependent Variable: Y

Dari tabel diatas dapat diperoleh model regresi linier sebagai berikut :

$$Y = a + bX$$

$$Y = 5,219 + 1,668X$$

Berdasarkan persamaan regresi linier sederhana diatas dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Nilai Konstanta (A) 5,219 dapat diartikan jika variabel independen yaitu LINE Webtoon adalah 0, maka nilai variabel dependen yaitu minat membaca adalah 5,219.
- 2) Koefisien regresi X sebesar 1,668 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai LINE Webtoon maka akan meningkatkan minat membaca sebesar 1,668. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif.

4.2 Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi bertujuan untuk mengukur besarnya persentase pengaruh seluruh variabel independen dalam model regresi terhadap variabel dependen. Besarnya nilai koefisien determinasi terletak antara 0% sampai dengan 100%. Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan, didapatkan hasil dari koefisien pada tabel berikut:

Tabel 4. 2 Analisis Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,852 ^a	,726	,724	3,73030

a. Predictors: (Constant), LINE Webtoon

Sumber: Output IBM SPSS 23

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai R sebesar 0,852 dan R Square sebesar 0,726. Besarnya pengaruh LINE Webtoon terhadap minat membaca komik digital ditunjukkan oleh koefisien determinasi dengan perhitungan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$kD = r^2 \times 100$$

$$kD = (0,852)^2 \times 100$$

$$kD = 72,5$$

Dari hasil perhitungan tersebut koefisien determinasi sebesar 72,5%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengaruh LINE Webtoon (X) terhadap minat membaca (Y) adalah sebesar 72,5%, sedangkan sisanya 27,5% dipengaruhi oleh variabel lain diluar model regresi ini.

4.3 Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat diartikan bahwa tingkat signifikan $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya LINE Webtoon secara parsial berpengaruh signifikan terhadap minat membaca komik digital.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa dan pembahasan dalam penelitian ini untuk menjelaskan pengaruh variabel independen yaitu LINE Webtoon (X) dengan variabel dependen yaitu Minat Membaca Komik Digital (Y) terhadap 100 responden, maka dapat disimpulkan bahwa:

- Berdasarkan hasil penelitian dan analisis deskriptif variabel LINE Webtoon secara keseluruhan termasuk kedalam kategori “baik” sehingga dapat disimpulkan bahwa LINE Webtoon memiliki pengaruh yang positif dengan persentase yang diperoleh sebesar 84% dari skor total 2529.
- Berdasarkan hasil penelitian dan analisis deskriptif variabel Minat Membaca secara keseluruhan termasuk kedalam kategori “baik”, maka dapat disimpulkan bahwa minat membaca memiliki pengaruh yang positif dengan persentase sebesar 83% dari skor total 5401.
- Berdasarkan pada hasil pengujian regresi linier sederhana yang dilakukan maka diperoleh nilai *constant* (a) sebesar 5,219 dan nilai koefisien regresi (b) sebesar 1,668, dimana berarti nilai konsisten variabel adalah 5,219 dengan koefisien regresi sebesar 1,668 yang menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai LINE Webtoon (variabel X) maka nilai minat membaca (variabel Y) bertambah 5,219. Pada pengujian korelasi didapatkan nilai sebesar 0,852 untuk tingkat korelasi di antara kedua variabel dengan memiliki derajat hubungan korelasi kuat. Sedangkan dari perhitungan koefisien determinasi didapatkan nilai pengaruh LINE Webtoon terhadap minat membaca komik digital sebesar 72,5%. Berdasarkan hasil uji t dapat diketahui bahwa nilai thitung sebesar 16,128 > tabel 1.987 sehingga disimpulkan bahwa H_0 ditolak.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Bungin, Burhan. 2005. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Creswell, John W. 2014. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Effendy, Onong Uchjana. 1997. *Ilmu Komunikasi : Teori dan Praktek*, Bandung: PT. Remaja Karya.
- Hikmawati, Fenti. 2017. *Metodologi Penelitian*. Depok: Rajawali Pers.
- McCloud, Scott. 2008. *Reinventing Comics: Mencipta Ulang Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Rakhmat, J. 2013. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suryanto. 2015. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bandung: CV Pustaka Setia.

12. Veen, Jeffrey. 2000. *The Art and Science of Web Design. United State of America.*
13. Vera, Nawiroh. 2016. *Komunikasi Massa.* Bogor: Ghalia Indonesia.

Jurnal:

1. Putri, Destya Maya. 2018. *Pengaruh Media Sosial Line Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik Pada Mahasiswa Universitas Riau.* Pekanbaru: Universitas Negeri Riau.
2. Medina, Zahra. 2016. *Motif Pengguna Aplikasi Line Webtoon (Studi Deskriptif Kuantitatif Pada Pengikut Akun Official Line Webtoon ID).* Bandung: Universitas Telkom.
3. Kojo, Agyekum B.O & Arthur, Beatrice. 2018. *Exploring the Effects of Social Media on the Reading Culture of Students in Tamale Technical University.* Ghana: International Institut of Science, Technology and Education.
4. Obaidullah, Md. & Rahman, Molla Azizur. 2018. *The Impact of Internet and Social Media on the Habit of Reading Books: A Case Study in the Southern Region of Bangladesh.* Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala.

Internet:

1. www.webtoons.com (diakses pada tanggal 20 Februari 2019 pada pukul 16.34 WIB)
2. <https://gaya.tempo.co/read/1066929/marak-komik-digital-komik-konvensional-bisa-bertahan> (diakses pada 12 Februari 2019, jam 22.31 WIB)
3. <https://hot.detik.com/art/d-3274551/pembaca-line-webtoon-indonesia-terbesar-di-dunia> (diakses pada 12 Februari 2019, jam 01.45 WIB)