

“Resepsi Pembaca Terhadap *Webcomic* di LINE Webtoon”

Faidah Umu Sofuroh

NIM 13010114190131

Prodi Sastra Indonesia – Departemen Sastra
Fakultas Ilmu Budaya – Universitas Diponegoro

Abstract

Sofuroh, Faidah Umu. 2018. *Readers Reception of Webcomic in LINE Webtoon. Final Project, Indonesian literature departemen, Bachelor Degree, Faculty of Humanity Diponegoro University. Semarang. Adviser I: Dr. Redyanto Noor, M.Hum. Adviser II: Khothibul Umam, S.S., M.Hum.*

This research study about readers response of webcomic in LINE Webtoon application. This research study concerning the reality of motives and benefits of reading webcomic in LINE Webtoon. The material object of this research study is LINE Webtoon readers with population is 11th grade students of Senior High School 1 Purbalingga. From that population, 40 students have taken data with random sampling techniques. The purpose of this research is to reveal the motives and benefits of reading webcomic in LINE Webtoon. To achieve that goal, the theory of reception of literature was used.

The result of this research study are presented in the form of narrative texts, percentage table and diagram to simplify the reading result. In short, the result of motives of reading webcomic in LINE Webtoon is 82,5 % fill the free time, 47,5 % looking for entertainment, 5 % social media, and 17,5 % follow friends While the result of benefits of reading webcomic in LINE Webtoon is 95 % feeling happy/consolated, 7,5 % increase the society, 32,5 % increase the experience/knowledge, and 2,5 % increase the confidence. Beside the motives and benefits, some impact experienced by the readers after reading webcomic in LINE Webtoon explained too.

Keywords: reception, webcomic, LINE Webtoon, cybersastra, motive, benefit

Intisari

Sofuroh, Faidah Umu. 2018. *Resepsi Pembaca Terhadap Webcomic di LINE Webtoon. Skripsi, Departemen Sastra Indonesia, Program Sarjana, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Semarang. Pembimbing I: Dr. Redyanto Noor, M.Hum. Pembimbing II: Khothibul Umam, S.S., M.Hum.*

Penelitian ini mengkaji tanggapan pembaca terhadap *webcomic* di aplikasi LINE Webtoon. Hal-hal yang dikaji dalam penelitian ini menyangkut realitas motif dan manfaat membaca *webcomic* di LINE Webtoon. Objek material penelitian ini adalah pembaca LINE Webtoon dengan populasi siswa kelas IX SMA Negeri 1 Purbalingga. Dari populasi itu, telah diambil data 40 siswa dengan teknik *random sampling*. Tujuan penelitian ini yaitu mengungkapkan motif dan manfaat membaca *webcomic* di LINE Webtoon. Untuk mencapai tujuan itu digunakan teori resepsi sastra.

Hasil dari penelitian ini dipaparkan dalam bentuk teks naratif, tabel presentase dan diagram untuk mempermudah pembacaan hasil. Secara singkat, hasil dari motif membaca *webcomic* di LINE Webtoon yaitu 82,5 % mengisi waktu luang, 47,5 % mencari hiburan, 5 % sarana bergaul, dan 17,5 % mengikuti teman. Sedangkan hasil dari manfaat membaca *webcomic* di LINE Webtoon yaitu 95 % merasa senang/terhibur, 7,5 % menambah pergaulan,

32,5 % menambah pengalaman/pengetahuan, dan 2,5 % menambah rasa percaya diri. Selain motif dan manfaat, dipaparkan juga beberapa dampak yang dialami pembaca setelah membaca *webcomic* di LINE Webtoon.

Kata kunci: resepsi, *webcomic*, LINE Webtoon, *cybersastra*, motif, manfaat

Pendahuluan

Komik merupakan salah satu karya sastra yang digemari oleh beragam kalangan mulai dari anak kecil hingga orang dewasa. Seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi komik mulai dinikmati di media daring. Persentuhan dunia sastra dengan internet inilah yang melahirkan *cybersastra*. Salah satu aplikasi penerbitan karya sastra yang sangat populer di Indonesia adalah LINE Webtoon.

Berdasarkan tingkat kepopuleran LINE Webtoon di Indonesia yang cukup tinggi, penulis akan meneliti tanggapan pembaca terhadap *webcomic* di LINE Webtoon. Penulis ingin mengetahui alasan pembaca membaca *webcomic* di LINE Webtoon. Selain mengetahui alasan pembaca membaca *webcomic* di LINE Webtoon, penulis juga ingin mengetahui apakah pembaca merasakan manfaat dari aktivitas membaca *webcomic* yang mereka lakukan.

Untuk memastikan manfaat yang diperoleh oleh pembaca diperlukan penelitian yang mampu menjelaskan fakta empirik tentang respon pembaca *webcomic* di LINE Webtoon. Oleh sebab itu, pada jurnal ini penulis memiliki tujuan mengungkap resepsi pembaca yang menyangkut motif dan manfaat membaca *webcomic* di LINE Webtoon.

Resepsi Sastra

“Resepsi sastra dimaksudkan bagaimana 'pembaca' memberikan makna terhadap karya sastra yang dibacanya, sehingga dapat memberikan reaksi atau tanggapan terhadapnya. Tanggapan itu mungkin bersifat pasif. Yaitu bagaimana seorang pembaca dapat memahami karya itu, atau dapat melihat hakikat estetika, yang ada di dalamnya. Atau mungkin juga bersifat aktif yaitu bagaimana ia merealisasikannya. Karena itu, pengertian resepsi sastra mempunyai lapangan yang luas, dengan berbagai kemungkinan penggunaan. Dengan resepsi sastra terjadi suatu perubahan (besar) dalam penelitian sastra, yang berbeda dari kecenderungan yang biasa selama ini. Selama ini tekanan diberikan kepada teks, dan untuk kepentingan teks ini, biasanya untuk pemahaman 'seorang peneliti' mungkin saja pergi kepada penulis” (Junus, 1985:1).

Pembahasan

Lokasi, Populasi, Sampel, dan Responden

Penulis memilih Kabupaten Purbalingga sebagai lokasi penelitian karena daerah ini belum pernah dijadikan lokasi penelitian dengan topik serupa. Selain itu, *webcomic* di LINE Webtoon yang akan diresepsi oleh pembaca merupakan bahan yang sangat populer di Indonesia termasuk di Kabupaten Purbalingga.

Penulis akan mengambil populasi remaja (15-19 tahun) dengan pertimbangan *webcomic* yang ada di LINE Webtoon memiliki cerita yang dekat dengan kehidupan remaja dan memiliki target pasar terbesar di kalangan remaja. Sedangkan sampel populasi yang akan dikenakan yakni siswa kelas XI SMA Negeri 1 Purbalingga yang penulis anggap representatif, dengan pertimbangan bahwa lebih banyak siswa yang pernah membaca *webcomic* di LINE Webtoon dibandingkan yang tidak.

Pengumpulan data dilakukan dengan metode angket (kuesioner) yang dibagikan kepada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Purbalingga. Kemudian penulis akan melakukan editing untuk menyeleksi/meneliti kembali data kuesioner yang masuk agar sesuai dengan aturan yang telah ditentukan, seperti adanya kekeliruan, ketidak lengkapan, kepalsuan, dan penyimpangan data.

Setelah proses editing, penulis mendapatkan 40 siswa yang memenuhi syarat menjadi responden dalam penelitian ini. Jumlah 40 responden dianggap representatif karena mengingat sampel populasi yakni kelas XI SMA Negeri 1 Purbalingga berjumlah 363 orang, sehingga rasionya lebih dari 10 % atau lebih tepatnya 11,02 %.

Motif Responden Membaca *Webcomic* di LINE Webtoon

No.	Jawaban	Jumlah Responden	Perhitungan Presentase	Presentase
1.	Mengisi waktu luang	33	$33 : 40 \times 100 \%$	82,5 %
2.	Mencari hiburan	19	$19 : 40 \times 100 \%$	47,5 %
3.	Lebih gaul	2	$2 : 40 \times 100 \%$	5 %
4.	Mengikuti teman	7	$7 : 40 \times 100 \%$	17,5 %

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa 33 dari 40 responden dengan presentase 82,5 % menjawab motif membaca *webcomic* di LINE Webtoon yaitu untuk mengisi waktu luang. Posisi kedua yakni sebanyak 19 responden menjawab motif pribadinya membaca *webcomic* di LINE Webtoon untuk mencari hiburan. Kedua motif tersebut termasuk ke dalam motif internal yaitu motif yang datang dari dalam diri responden itu sendiri. Motif untuk mengisi waktu luang dan mencari hiburan menjadi motif yang paling banyak dimiliki responden karena aktivitas responden yang tergolong padat yang telah penulis paparkan pada subbab sebelumnya menyebabkan responden memilih *webcomic* yang notabene tidak menghabiskan

banyak waktu untuk membacanya namun cukup menghibur untuk mengisi waktu luang yang responden miliki.

Sedangkan motif eksternal yaitu motif sarana bergaul dan mengikuti teman mendapat presentase yang rendah yaitu masing-masing sebesar 5 % dan 17,5 % saja. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden membaca *webcomic* di LINE Webtoon bukan karena pengaruh teman-teman sepermainannya yang banyak membaca *webcomic* di LINE Webtoon. Hanya sebagian kecil saja yang membaca *webcomic* di LINE Webtoon karena mengikuti temannya yang juga membaca bacaan yang sama dan dua orang di antaranya menjadikan bacaan di LINE Webtoon sebagai sarana bergaul atau berkomunikasi dengan sesama. Meskipun sedikit, motif mengikuti teman dan motif sarana bergaul memang sudah dipastikan ada dalam motif membaca suatu karya sastra. Teman menjadi faktor yang memperkuat motif ini. Seseorang dalam suatu lingkungan pergaulan akan cenderung mengikuti gaya bergaul atau setidaknya mengikuti apa yang teman-temannya gemari. Namun pada kenyataannya dalam penelitian ini tidak banyak responden yang sadar akan adanya kedua motif ini.

Setiap tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti akan memberikan dampak baik itu positif maupun negatif. Begitu juga dengan tindakan responden setelah membaca *webcomic* di LINE Webtoon yang didasari atas motif dari masing-masing individu. Pada subbab selanjutnya penulis akan menganalisis hasil penelitian mengenai manfaat membaca *webcomic* di LINE Webtoon.

Manfaat Membaca *Webcomic* di LINE Webtoon

No.	Manfaat	Jawaban	Jumlah Responden	Perhitungan Presentase	Presentase
1.	Merasa dapat menggunakan waktu luang untuk hal yang positif	Ya	16	$16 : 40 \times 100 \%$	40 %
		Tidak	24	$24 : 40 \times 100 \%$	60 %
2.	Merasa senang dan terhibur	Ya	38	$38 : 40 \times 100 \%$	95 %
		Tidak	2	$2 : 40 \times 100 \%$	5 %
3.	Merasa lebih gaul	Ya	20	$20 : 40 \times 100 \%$	50 %
		Tidak	20	$20 : 40 \times 100 \%$	50 %
4.	Merasa mudah berteman	Ya	17	$17 : 40 \times 100 \%$	42,5 %
		Tidak	23	$23 : 40 \times 100 \%$	57,5 %
5.	Merasa puas	Ya	39	$39 : 40 \times 100 \%$	97,5 %
		Tidak	1	$1 : 40 \times 100 \%$	2,5 %
6.	Merasa pintar	Ya	11	$11 : 40 \times 100 \%$	27,5 %
		Tidak	29	$29 : 40 \times 100 \%$	72,5 %

7.	Merasa dewasa	Ya	14	14 : 40 x 100 %	35 %
		Tidak	26	26 : 40 x 100 %	65 %
8.	Merasa mandiri	Ya	10	10 : 40 x 100 %	25 %
		Tidak	30	30 : 40 x 100 %	75 %
9.	Merasa berani	Ya	12	12 : 40 x 100 %	30 %
		Tidak	28	28 : 40 x 100 %	70 %
10.	Merasa bersemangat	Ya	28	28 : 40 x 100 %	70 %
		Tidak	12	12 : 40 x 100 %	30 %
11.	Merasa percaya diri	Ya	10	10 : 40 x 100 %	25 %
		Tidak	30	30 : 40 x 100 %	75 %

Dari tabel di atas diketahui bahwa dari sekian banyak manfaat membaca karya sastra, hanya ada 3 manfaat yang banyak dirasakan oleh responden. Adapun 3 manfaat terbesar yang dirasakan oleh responden setelah membaca *webcomic* di LINE Webtoon yaitu merasa puas, merasa senang dan terhibur serta merasa bersemangat. 39 dari 40 responden merasa puas setelah membaca *webcomic* di LINE Webtoon. Tingkat kepuasan responden ini bisa terjadi karena factor dari karya sastra itu sendiri. Seperti yang telah dijelaskan pada awal bab ini, *webcomic* di LINE Webtoon memiliki banyak kelebihan antara lain ceritanya menarik, mudah diakses, banyak pilihan *webcomic*, gambar dan fiturnya bagus. Kelebihan-kelebihan inilah yang menjadikan responden merasa puas setelah membaca *webcomic*, di LINE Webtoon.

Kemudian ada 38 responden atau 95 % responden yang menyatakan bahwa mereka merasa senang dan terhibur setelah membaca *webcomic* di LINE Webtoon. Menghibur merupakan salah satu fungsi dari karya sastra. Namun tidak semua karya sastra dapat menghibur pembacanya. *Webcomic* yang ada di LINE Webtoon ini dapat dikatakan karya sastra yang baik karena memenuhi salah satu fungsi utama dari karya sastra. Rasa senang dan terhibur yang diperoleh oleh responden juga dapat berkaitan dengan faktor di luar karya sastra yang dibaca. Responden bisa merasa senang dan terhibur bisa jadi karena sebagian besar aktivitas responden yang notabene seorang pelajar adalah belajar. Dalam belajar pasti akan menemui titik jenuh. Membaca karya sastra bias memberikan angin segar di dalam kejenuhan responden. Sehingga responden pun akan merasakan manfaat merasa lebih senang dan juga terhibur setelah membaca *webcomic* di LINE Webtoon.

Manfaat terbesar lainnya yang dirasakan oleh responden yaitu merasa bersemangat. 28 dari 40 responden atau 70 % responden mengaku merasa lebih bersemangat setelah membaca *webcomic* di LINE Webtoon. Hal ini mungkin saja ada kaitannya dengan cerita-cerita *webcomic* yang ada di LINE Webtoon. Beberapa *webcomic* ada yang bercerita tentang kehidupan anak sekolahan yang tengah menuntut ilmu dengan segala macam

problematikanya seperti *webcomic Change, Eggnoird, Wonderwall, Flawless, Hana Haru, Alice, Lara(s)hati, Cheese in the Trap, Si Juki*, dan lain sebagainya. Cerita dalam *webcomics* terbut mungkin saja dekat dengan kehidupan responden sehingga setelah membacanya, responden akan merasa lebih bersemangat. Kekuatan cerita yang terdapat dalam beberapa *webcomic* inilah yang menjadi faktor munculnya semangat dalam diri responden.

Korelasi Motif dan Manfaat Membaca *Webcomic* di LINE Webtoon

Ada 4 motif yang penulis tawarkan kepada responden yaitu motif mengisi waktu luang, mencari hiburan, lebih gaul, dan mengikuti teman. Di antara keempat motif tersebut, motif mengisi waktu luang dan mencari hiburan mendapatkan presentase paling tinggi yaitu masing-masing 82,5 % dan 47,5 %.

Namun dari data manfaat yang diperoleh diketahui bahwa sebanyak 38 dari 40 responden merasa senang dan dapat memperoleh hiburan setelah membaca *webcomic* di LINE Webtoon. Hal ini menunjukkan adanya keselarasan antara motif mencari hiburan dengan dampak merasa senang dan terhibur. Itu berarti harapan responden yang ingin mencari hiburan dengan membaca *webcomic* di LINE Webtoon terpenuhi dengan manfaat merasa senang dan terhibur yang dirasakan oleh 95 % dari keseluruhan responden.

Berbeda dengan motif kedua yang selaras dengan dampak kedua. Motif pertama yaitu mengisi waktu luang justru kontradiktif dengan dampak yang diperoleh. Tabel 8 dan 9 menunjukkan bahwa motif mengisi waktu luang yang mendapatkan presentase tertinggi menuai dampak negatif. Pada tabel 9 hasil penelitian menunjukkan bahwa 60 % responden menyatakan diri mereka merasa tidak dapat menggunakan waktu luang untuk hal yang positif. Itu artinya menurut sebagian besar responden, membaca *webcomic* di LINE Webtoon bukanlah sebuah kegiatan yang positif untuk mengisi waktu luang seorang pelajar.

Manfaat yang ketiga yaitu merasa lebih gaul menghasilkan jawaban yang seimbang. 50 % responden merasa lebih gaul setelah membaca *webcomic* di LINE Webtoon sedangkan setengahnya lagi tidak merasa lebih gaul. Penulis merasa jawaban atas dampak merasa lebih gaul tersebut tidak selaras dengan jawaban motif responden. Pada pertanyaan mengenai motif responden membaca *webcomic* di LINE Webtoon hanya 2 orang saja. Namun hasilnya menunjukkan bahwa 20 responden merasa lebih gaul setelah membaca *webcomic* di LINE Webtoon. Itu berarti meskipun banyak responden yang tidak menjadikan LINE Webtoon sebagai sarana bergaul, namun setengah dari responden pada realitanya merasakan dampak lebih gaul atau lebih mudah bergaul dengan membaca *webcomic* di LINE Webtoon. Itu artinya responden yang pada awalnya tidak memiliki motif ingin lebih gaul dengan membaca

webcomic di LINE Webtoon justru sebagian responden merasakan manfaat menjadi lebih gaul setelah membaca *webcomic* di LINE Webtoon.

Selanjutnya yaitu manfaat merasa lebih mudah berteman menghasilkan jawaban yang hampir seimbang. 42,5 % responden menjawab merasa lebih mudah berteman setelah membaca *webcomic* di LINE Webtoon sedangkan 57,5 % menjawab tidak merasa lebih mudah berteman. Hal itu menunjukkan bahwa meskipun hanya 7 orang yang memiliki motif mengikuti teman saat memutuskan untuk membaca *webcomic* di LINE Webtoon, namun hampir separuh atau lebih tepatnya 17 responden merasa lebih mudah berteman setelah membaca *webcomic* di LINE Webtoon meskipun lebih banyak yang menjawab tidak merasa lebih mudah berteman.

Kemudian diketahui bahwa 39 dari 40 responden atau dengan presentase sebesar 97,5 % mengaku merasa puas setelah membaca *webcomic* di LINE Webtoon. Manfaat merasa puas ini selaras dengan salah satu motif responden yaitu mencari hiburan yang juga memiliki presentase 47,5 %. Seseorang yang ingin mencari hiburan akan mengharapkan rasa puas dari hiburan tersebut. Sehingga motif mencari hiburan dan manfaat merasa puas memiliki korelasi yang positif berdasarkan data hasil penelitian.

Selain manfaat-manfaat yang memiliki hubungan dengan motif membaca *webcomic* di LINE Webtoon, ada juga manfaat yang diperoleh berdasarkan pengalaman membaca *webcomic* di LINE Webtoon. Artinya ketika responden membaca sebuah karya sastra, mereka pasti akan merasakan pengalaman serta pengetahuan baru dari membaca karya sastra tersebut entah itu sedikit ataupun banyak. Dari perolehan pengalaman itu, beberapa manfaat yang mungkin dirasakan antara lain merasa pintar, dewasa, mandiri, berani, bersemangat, dan percaya diri. Manfaat-manfaat tersebut akan sangat mungkin diperoleh saat responden memiliki pengalaman membaca yang baik, dalam hal ini membaca *webcomic* di LINE Webtoon. Akan tetapi dari tabel 9 dan grafik 7 dapat diketahui bahwa lebih banyak responden yang menjawab tidak merasa pintar, dewasa, mandiri, berani, dan percaya diri setelah membaca *webcomic* di LINE Webtoon. Kendati demikian, 70 % responden mengaku merasa bersemangat setelah membaca *webcomic* di LINE Webtoon. Kesimpulannya, manfaat terbesar berdasarkan pengalaman membaca yang dapat diperoleh responden setelah membaca *webcomic* di LINE Webtoon yaitu merasa lebih bersemangat.

Simpulan

Sebagian besar responden yang membaca *webcomic* di LINE Webtoon memiliki motif untuk mengisi waktu luang dan mencari hiburan. Sedangkan motif sarana bergaul dan mengikuti

teman memperoleh presentase yang rendah. Hal ini menunjukkan bahwa responden yang notabene merupakan pelajar SMA yang hanya memiliki sedikit waktu luang, memanfaatkan sedikit waktu yang dimilikinya itu untuk mencari hiburan.

Motif ingin mencari hiburan ini berkorelasi positif dengan manfaat yang didapat yaitu merasa senang dan terhibur karena hampir seluruh responden memperoleh manfaat menjadi senang dan terhibur. Sedangkan motif menggunakan waktu luang berkorelasi negatif dengan manfaat merasa dapat menggunakan waktu luang untuk hal yang positif.

Kedua motif terakhir yaitu motif ingin lebih gaul dan mengikuti teman dinyatakan tidak selaras dengan jawaban manfaat yang diperoleh responden. Sebagian besar responden tidak merasa ingin lebih gaul dan mengikuti teman dengan cara membaca *webcomic* di LINE Webtoon. Namun ternyata separuh responden mendapatkan manfaat menjadi lebih gaul dan merasa mudah berteman setelah membaca *webcomic* di LINE Webtoon.

Dari hasil analisis motif, manfaat, serta korelasi keduanya, penulis dapat menyimpulkan bahwa pembaca *webcomic* di LINE Webtoon secara sadar membaca *webcomic* di aplikasi tersebut untuk mengisi waktu luang mereka sekaligus mencari hiburan yang praktis. Namun, tidak banyak pembaca yang menyadari manfaat yang diperoleh dari aktivitas membaca yang mereka lakukan.

Daftar Pustaka

- Abrams, M.H. 1971. *The Mirror and the Lamp: Romantic Theory and the Critical Tradition*. Oxford: Oxford University Press.
- Anggun P.N, Arfyani Rani. 2013. “Minat, Motif, Tujuan, Manfaat Membaca Teenlit, dan Peran Perpustakaan: Studi Kasus Mahasiswa Jurusan Sastra Indonesia Pengguna Perpustakaan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang” (Skripsi). Semarang: Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
- Apriliya, Seni. 2009. “Resepsi Pembaca Terhadap Novel Laskar Pelangi Dalam Komunitas Cybersastra” (Skripsi). Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Chaplin, J.P. 2009. *Kamus Lengkap Psikologi*. Penerjemah: Kartini Kartono. Jakarta: PT Raja Grafindo Pustaka.
- Dwi P, Maria. 2007. “Motif, Tujuan, dan Manfaat Membaca Sastra Populer Jenis *Teenlit* Bagi Siswa: Studi Kasus Siswa Kelas II SMU 4 Semarang” (Skripsi). Semarang: Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
- Endraswara, Suwardi. 2008. *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Junus, Umar. 1985. *Resepsi Sastra: Sebuah Pengantar*. Jakarta: PT. Gramedia.

- McCloud, Scott. 1993. *Understanding Comics: The Invisible Art*. Jakarta: Penerbit Gramedia.
- Medina, Zahra. 2016. “Motif Menggunakan Aplikasi LINE Webtoon: Studi Deskriptif Kuantitatif Pada Pengikut Akun Official LINE Webtoon ID” (Skripsi). Bandung: Fakultas Komunikasi dan Bisnis Universitas Telkom.
- Padmopuspito, Asia. 1993. “Teori Resepsi dan Penerapannya” (Jurnal). Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.
- Pradopo, Rachmat Djoko. 2007. *Beberapa Teori Sastra, Metode Kritik, dan Penerapannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ratna, Nyoman Kutho. 2009. *Metode dan Teknik Penelitian Sastra dari Strukturalisme hingga Postrukturalisme Perspektif Wacana Naratif*. Yogyakarta: Medpress.
- Sabur, Alex. 2009 *Psikologi Umum Dalam Lintasan Sejarah*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sehandi, Yohanes. 2014. *Mengenal 25 Teori Sastra*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Selden, Raman. 1991. *Panduan Pembaca Teori Sastra Masa Kini*. Yogyakarta: Gajahmada University Press.
- Setijowati, Adi. 1996. *Anak-Anak, Buku Komik, dan Character Building*. Surabaya: Universitas Airlangga.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata, Sumadi. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Teeuw, A. 1984. *Sastra dan Ilmu Sastra: Pengantar Teori Sastra*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Thohir, Mudjahirin. 2013. *Metodologi Penelitian Sosial Budaya Berdasarkan Pendekatan Kualitatif*. Semarang: Fasindo Pess.
- Walgito, Bimo. 2004. *Pengantar Psikoogi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wellek, Rene dan Austin Warren. 1990. *Teori Kesusastraan*. Terjemahan Melani Budianta. Jakarta: Penerbit PT Gramedia.