

Peran LINE Webtoon dalam Minat Membaca Siswa SMA: Studi Deskriptif tentang Literasi Digital dan Komik Digital

Susanti Handayani¹, Rini Wedhayanti²

1 SMA Negeri 3 Penajam Paser Utara, Indonesia

2 Dinas Perpustakaan dan Arsip Kabupaten Penajam Paser Utara, Indonesia

Korespondensi: rini.wedhayanti@gmail.com

Article Info

Article history:

Received Feb 3th, 2026

Revised Feb 19th, 2026

Accepted Jun 26th, 2026

Keyword:

*digital comics; digital literacy;
high school students; LINE
Webtoon; reading interest; visual
literacy*

ABSTRACT

This study aimed to describe the role of LINE Webtoon in students' reading interest at SMA Negeri 3 Penajam Paser Utara as part of digital and visual literacy practices. This research employed a preliminary descriptive questionnaire-based design involving 50 students who had used LINE Webtoon. Data were collected through Google Forms consisting of closed-ended and open-ended questions and were analyzed using frequencies, percentages, and narrative interpretation of open-response themes. The findings showed that 17 students (34%) read LINE Webtoon regularly, either every day or several times a week, while 33 students (66%) read it several times a month or rarely. The main attractions of LINE Webtoon included engaging storylines, colorful visuals, free access, diverse genres, and regular story updates. A total of 38 students (76%) perceived LINE Webtoon as having a strong or moderate role in encouraging their reading habits. These findings are not intended as causal evidence, but suggest that digital comics may serve as a literacy bridge aligned with adolescents' reading practices when used selectively, reflectively, and in balance with other reading materials.



© 2025 The Authors. Published by Jurnal Selaras. This is an open access article under the CC BY license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara remaja mengakses dan memaknai bacaan. Aktivitas membaca tidak lagi hanya berlangsung melalui buku cetak, tetapi juga melalui platform digital yang memadukan teks, gambar, warna, tata letak, dan interaksi antarpengguna. Perubahan ini menuntut pemahaman yang lebih luas tentang minat baca, bukan semata-mata sebagai kebiasaan membaca buku fisik, melainkan sebagai keterlibatan siswa dengan berbagai bentuk teks digital dan multimodal.

LINE Webtoon merupakan salah satu platform komik digital yang populer di kalangan remaja. Platform ini menyajikan cerita dalam format vertikal, visual, episodik, dan mudah diakses melalui gawai. Karakter tersebut membuat LINE Webtoon dekat dengan pola konsumsi media generasi muda. Sejumlah kajian menunjukkan bahwa Webtoon dapat menghadirkan pengalaman membaca yang menyenangkan karena ilustrasi yang menarik, bahasa yang relatif sederhana, serta cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari pembaca muda (Aulia & Ulfa, 2025; Suhada, 2022).

Dalam perspektif pendidikan, Webtoon dapat dipahami sebagai bagian dari literasi digital dan literasi visual. Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan perangkat, tetapi juga kemampuan memahami, memilih, mengevaluasi, dan memanfaatkan konten digital secara bermakna (Gilster, 1997). Literasi visual menekankan kemampuan pembaca menafsirkan pesan yang dibangun melalui gambar, tata letak, simbol, warna, dan urutan visual (Kress & van Leeuwen, 2006; Serafini, 2012). Komik digital memadukan dua bentuk literasi ini karena pembaca harus memahami alur cerita melalui hubungan antara teks verbal dan unsur visual.

Meskipun demikian, penggunaan LINE Webtoon sebagai media literasi tidak dapat dipahami secara sederhana. Di satu sisi, komik digital dapat menjadi pintu masuk bagi siswa yang kurang tertarik pada bacaan panjang. Di sisi lain, membaca Webtoon belum tentu otomatis meningkatkan kemampuan literasi mendalam jika tidak diikuti refleksi, pemilihan konten berkualitas, dan perluasan jenis bacaan. Penelitian tentang media baca digital juga menunjukkan bahwa karakter layar dan cetak dapat menghasilkan pengalaman membaca yang berbeda, sehingga strategi membaca tetap menentukan kualitas pemahaman (Delgado et al., 2018; Mangen et al., 2013).

Penelitian sebelumnya telah membahas Webtoon sebagai media pembelajaran membaca, sarana peningkatan motivasi membaca, dan media yang berkaitan dengan kemampuan membaca kritis (Darmawanti, 2022; Minawati et al., 2021; Misnayanti, 2021; Salsabila & Wenny, 2024; Tomaso et al., 2024; Willya, 2023; Yulandari & Soedarsono, 2019). Namun, kajian yang secara khusus memetakan frekuensi penggunaan, alasan ketertarikan, dan persepsi siswa SMA terhadap LINE Webtoon dalam konteks sekolah daerah masih diperlukan. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan pemetaan awal mengenai bagaimana siswa memosisikan LINE Webtoon sebagai bagian dari praktik literasi digital sehari-hari.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan: (1) frekuensi membaca LINE Webtoon pada siswa SMA Negeri 3 Penajam Paser Utara; (2) faktor yang membuat LINE Webtoon menarik sebagai media baca digital; dan (3) persepsi siswa terhadap peran LINE Webtoon dalam membentuk kebiasaan membaca. Istilah peran dalam penelitian ini dimaknai sebagai persepsi dan pengalaman responden, bukan sebagai pengaruh kausal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain deskriptif awal berbasis angket. Desain ini dipilih karena penelitian bertujuan memberikan gambaran mengenai kebiasaan membaca LINE Webtoon dan persepsi siswa terhadap perannya dalam minat membaca, bukan menguji hubungan kausal atau efektivitas intervensi pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian ditafsirkan sebagai kecenderungan yang muncul pada responden, bukan generalisasi untuk seluruh siswa SMA.

Responden penelitian adalah 50 siswa SMA Negeri 3 Penajam Paser Utara yang pernah menggunakan atau membaca LINE Webtoon. Pemilihan responden dilakukan secara purposive dengan kriteria: siswa aktif SMA Negeri 3 Penajam Paser Utara, berada pada jenjang sekolah menengah atas, pernah mengakses LINE Webtoon, dan bersedia mengisi angket secara sukarela. Jumlah 50 responden digunakan sebagai dasar analisis deskriptif dalam penelitian ini.

Instrumen penelitian berupa angket Google Form yang terdiri atas pertanyaan tertutup dan pertanyaan terbuka. Pertanyaan tertutup digunakan untuk memperoleh data frekuensi membaca, faktor ketertarikan, dan persepsi terhadap peran LINE Webtoon dalam kebiasaan membaca. Pertanyaan terbuka digunakan untuk menangkap alasan siswa, pengalaman membaca, dan komentar singkat mengenai daya tarik Webtoon. Indikator angket disusun berdasarkan tiga konstruk utama, yaitu frekuensi membaca, daya tarik media, dan persepsi peran Webtoon terhadap minat baca.

Data kuantitatif sederhana dianalisis menggunakan frekuensi dan persentase. Data dari pertanyaan terbuka dianalisis melalui kategorisasi tematik sederhana dengan mengelompokkan jawaban yang memiliki kesamaan makna, misalnya cerita, visual, akses, pembaruan episode, dan fleksibilitas waktu membaca. Persentase selalu dibaca bersama jumlah responden karena ukuran sampel terbatas. Penelitian ini juga memperhatikan etika pengumpulan data dengan menjaga kerahasiaan identitas responden, menggunakan data hanya untuk keperluan penelitian, dan tidak mencantumkan nama siswa dalam hasil penelitian.

Tabel 1. Indikator Angket Penelitian

Konstruk	Indikator	Contoh Butir	Bentuk Data
Frekuensi membaca	Intensitas membaca LINE Webtoon	Seberapa sering Anda membaca LINE Webtoon?	Pilihan kategori
Daya tarik media	Cerita, visual, akses, genre, dan pembaruan konten	Apa alasan utama Anda tertarik membaca LINE Webtoon?	Pilihan dan jawaban terbuka
Persepsi peran	Persepsi siswa terhadap kebiasaan membaca	Apakah LINE Webtoon mendorong Anda lebih sering membaca?	Pilihan kategori dan narasi singkat

Sumber: Angket penelitian, 2025.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian disajikan dalam tiga bagian sesuai fokus penelitian, yaitu frekuensi membaca LINE Webtoon, faktor daya tarik LINE Webtoon, dan persepsi siswa terhadap peran Webtoon dalam kebiasaan membaca. Seluruh hasil dibaca sebagai gambaran awal dari 50 responden, sehingga tidak dimaksudkan sebagai klaim kausal atau generalisasi luas.

Frekuensi Membaca LINE Webtoon

Tabel 2. Frekuensi Membaca LINE Webtoon pada Responden

Frekuensi membaca	Jumlah responden	Persentase
Setiap hari	5	10%
Beberapa kali dalam seminggu	12	24%
Beberapa kali dalam sebulan	14	28%
Jarang sekali	19	38%
Total	50	100%

Sumber: Angket penelitian, 2025.

Tabel 2 menunjukkan bahwa 17 siswa (34%) membaca LINE Webtoon secara rutin, yaitu setiap hari atau beberapa kali dalam seminggu. Sementara itu, 33 siswa (66%) membaca beberapa kali dalam sebulan atau jarang sekali. Temuan ini mengindikasikan bahwa LINE Webtoon telah menjadi bagian dari aktivitas membaca sebagian responden, tetapi belum menjadi kebiasaan yang merata pada seluruh siswa yang diteliti.

Data tersebut memperlihatkan bahwa komik digital dapat berfungsi sebagai pintu masuk literasi bagi sebagian siswa yang menyukai bacaan visual dan cerita ringan. Akan tetapi, proporsi responden yang jarang membaca Webtoon juga menunjukkan bahwa platform ini tidak dapat diposisikan sebagai solusi tunggal untuk peningkatan minat baca. Webtoon lebih tepat dipahami sebagai salah satu media yang dapat memperluas akses dan variasi pengalaman membaca siswa.

Faktor Daya Tarik LINE Webtoon

Tabel 3. Faktor yang Membuat LINE Webtoon Menarik bagi Siswa

Tema jawaban terbuka	Jumlah penyebutan	Makna temuan
Cerita menarik dan beragam	16	Alur cerita dan genre menjadi alasan utama siswa tertarik membaca.
Visual/gambar menarik	12	Ilustrasi berwarna membantu siswa menikmati dan memahami cerita.
Gratis dan mudah diakses	10	Akses melalui gawai membuat kegiatan membaca lebih fleksibel.
Pembaruan cerita rutin	7	Format episodik mendorong rasa penasaran untuk membaca lanjutan.
Bisa dibaca kapan saja	5	Fleksibilitas waktu mendukung pembacaan di sela aktivitas.

Sumber: Kategorisasi jawaban terbuka angket penelitian, 2025. Karena satu responden dapat menyebut lebih dari satu alasan, jumlah penyebutan dibaca sebagai intensitas kemunculan tema, bukan sebagai proporsi responden.

Tabel 3 menunjukkan bahwa daya tarik utama LINE Webtoon terletak pada cerita, visual, akses, dan format episodik. Salah satu responden menulis bahwa cerita Webtoon “selalu ada kejutan di setiap episode,” sedangkan responden lain menilai bahwa gambar Webtoon “membuat betah membaca.” Kutipan tersebut menunjukkan bahwa pengalaman membaca Webtoon tidak hanya dibangun oleh teks, tetapi juga oleh perpaduan narasi visual, rasa penasaran, dan kemudahan akses.

Secara teoretis, temuan ini dapat dibaca melalui konsep literasi visual dan multimodal. Kress dan van Leeuwen (2006) menjelaskan bahwa makna dalam teks visual dibangun melalui gambar, warna, posisi, dan relasi antareleman. Dalam Webtoon, siswa tidak hanya membaca dialog, tetapi juga menafsirkan ekspresi karakter, urutan panel, warna, dan suasana visual. Dengan demikian, LINE Webtoon dapat memperluas pengalaman literasi siswa, terutama pada bentuk bacaan yang menuntut integrasi antara teks dan gambar.

Persepsi Siswa terhadap Peran LINE Webtoon

Tabel 4. Persepsi Responden terhadap Peran LINE Webtoon dalam Kebiasaan Membaca

Kategori persepsi	Jumlah responden	Persentase
Sangat berperan	20	40%
Cukup berperan	18	36%
Berperan kecil	10	20%
Tidak berperan sama sekali	2	4%
Total	50	100%

Sumber: Angket penelitian, 2025.

Tabel 4 menunjukkan bahwa 38 siswa (76%) menilai LINE Webtoon sangat atau cukup berperan dalam mendorong kebiasaan membaca mereka. Sementara itu, 10 siswa (20%) menilai perannya kecil dan 2 siswa (4%) tidak merasakan peran apa pun. Data ini menunjukkan adanya kecenderungan persepsi positif, tetapi tidak dapat dimaknai sebagai bukti bahwa LINE Webtoon secara langsung meningkatkan minat baca karena penelitian ini tidak menggunakan desain eksperimen atau pengukuran sebelum-sesudah.

Jawaban terbuka memperlihatkan dua pola. Pertama, sebagian siswa menganggap Webtoon sebagai jembatan membaca karena membuat mereka lebih terbiasa mengikuti cerita dan mencari bacaan lanjutan. Salah satu responden menyatakan bahwa setelah membaca Webtoon, ia menjadi ingin mencoba membaca buku fisik. Kedua, sebagian siswa memosisikan Webtoon hanya sebagai hiburan. Salah satu responden menulis bahwa ia membaca Webtoon “buat hiburan, bukan buat belajar.” Dua pola ini penting karena menunjukkan bahwa komik digital dapat menjadi media literasi, tetapi manfaatnya bergantung pada cara siswa dan sekolah memosisikannya.

Dalam konteks pendidikan, potensi LINE Webtoon muncul terutama karena responden menilai cerita, visual, dan akses sebagai daya tarik utama. Guru dapat memanfaatkan daya tarik tersebut melalui kegiatan analisis unsur cerita, interpretasi gambar, diskusi nilai sosial dalam komik, perbandingan Webtoon dengan cerpen atau novel, dan tugas membuat ulasan kritis. Dengan demikian, LINE Webtoon tidak hanya menjadi bacaan rekreatif, tetapi juga dapat menjadi bahan untuk melatih pemahaman, interpretasi, dan evaluasi teks digital.

Temuan penelitian ini juga memperlihatkan pentingnya keseimbangan. Komik digital dapat meningkatkan kedekatan sebagian siswa dengan aktivitas membaca, tetapi tidak boleh menggantikan seluruh bentuk bacaan. Hasil meta-analisis mengenai membaca digital menunjukkan bahwa media layar dan media cetak memiliki karakter berbeda sehingga strategi membaca tetap menentukan kualitas pemahaman (Delgado et al., 2018). Oleh sebab itu, Webtoon lebih tepat diposisikan sebagai jembatan literasi, bukan sebagai satu-satunya bentuk literasi.

KETERBATASAN PENELITIAN

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah responden terbatas pada 50 siswa dari satu sekolah sehingga temuan tidak dapat digeneralisasi ke seluruh siswa SMA. Kedua, data diperoleh melalui angket sehingga bergantung pada kejujuran dan ingatan responden. Ketiga, penelitian ini belum mengukur kemampuan membaca atau perubahan minat baca secara longitudinal. Oleh karena itu, hasil penelitian harus dibaca sebagai pemetaan awal atas persepsi dan kebiasaan membaca, bukan sebagai bukti efektivitas LINE Webtoon dalam meningkatkan minat baca.

KESIMPULAN

Penelitian deskriptif awal ini menunjukkan bahwa LINE Webtoon memiliki peran sebagai media baca digital yang dekat dengan kebiasaan sebagian siswa SMA Negeri 3 Penajam Paser Utara. Dari 50 responden, 17 siswa (34%) membaca LINE Webtoon secara rutin, sedangkan 38 siswa (76%) menilai platform ini sangat atau cukup berperan dalam mendorong kebiasaan membaca mereka. Faktor yang paling menonjol adalah cerita yang menarik, visual berwarna, akses gratis, keberagaman genre, dan pembaruan cerita yang rutin.

Temuan ini mengindikasikan bahwa LINE Webtoon dapat menjadi jembatan literasi digital bagi remaja, terutama untuk menarik siswa yang lebih menyukai bacaan visual dan mudah diakses. Namun, hasil penelitian tidak dapat difafsirkan sebagai bukti kausal bahwa LINE Webtoon meningkatkan minat baca, karena penelitian ini hanya menggunakan desain deskriptif berbasis angket. Pemanfaatan Webtoon dalam pendidikan perlu disertai arahan guru, pemilihan konten yang sesuai, perluasan jenis bacaan, dan aktivitas reflektif agar pengalaman membaca digital berkembang menjadi literasi yang lebih kritis dan seimbang.

Penelitian lanjutan disarankan menggunakan sampel yang lebih luas, wawancara mendalam, atau desain campuran untuk menguji bagaimana kebiasaan membaca Webtoon berkaitan dengan pemahaman bacaan, minat terhadap buku non-komik, dan kemampuan literasi digital siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, D., & Ulfa, S. M. (2025). Students' perception of Webtoon application as a means of reading to improve vocabulary. *English Education: Jurnal Tadris Bahasa Inggris*, 18(1), 1-12.
- Darmawanti, A. A. S. (2022). Aplikasi Webtoon sebagai media pembelajaran membaca. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*, 12(1), 1-10.
- Delgado, P., Vargas, C., Ackerman, R., & Salmeron, L. (2018). Don't throw away your printed books: A meta-analysis on the effects of reading media on reading comprehension. *Educational Research Review*, 25, 23-38. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2018.09.003>
- Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. Wiley Computer Publishing.
- Kress, G., & van Leeuwen, T. (2006). *Reading images: The grammar of visual design* (2nd ed.). Routledge.
- Mangen, A., Walgermo, B. R., & Bronnick, K. (2013). Reading linear texts on paper versus computer screen: Effects on reading comprehension. *International Journal of Educational Research*, 58, 61-68. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2012.12.002>
- Minawati, D., Nanda, D. S., Sihotang, M. D., & Kusmindari, C. D. (2021). An analysis of using Webtoon in improving students' reading motivation at first semester. *Beyond Linguistika: Journal of Linguistics and Language Education*, 4(2), 30-37.
- Misnayanti, W. Z. (2021). Upaya peningkatan pemahaman membaca pada siswa dengan aplikasi Webtoon. *INFOTIKA: Jurnal Pendidikan Informatika*, 1(2), 45-52.
- Salsabila, P., & Wenny, L. S. (2024). Pengaruh kebiasaan membaca komik digital di platform LINE Webtoon terhadap kemampuan critical reading pada Generasi Z. *Librarianship in Muslim Societies*, 3(1), 1-15. <https://doi.org/10.15408/lms.v3i1.37662>
- Serafini, F. (2012). Reading multimodal texts in the 21st century. *Research in the Schools*, 19(1), 26-32.
- Suhada, D. F. (2022). Pemanfaatan aplikasi Webtoon untuk meningkatkan minat baca bagi peserta didik. *Jubah Raja: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, 1(2), 9-16.
- Tomasoa, I., Que, S., & Hukom, S. (2024). Improving students reading comprehension by using Webtoon comic application at professional reading class of English Education Study Program. *MATAI: International Journal of Language Education*, 4(2), 176-184.
- Willya, A. R. (2023). Peran media pembelajaran komik digital untuk menumbuhkan minat baca siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(3), 449-454.
- Yulandari, Z. D., & Soedarsono, D. K. (2019). Pengaruh LINE Webtoon terhadap minat membaca komik digital. *eProceedings of Management*, 6(2), 10561-10568.