

BAB IV

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan penelitian berupa “Bagaimana Upaya *Platform LINE Webtoon* dalam memperkenalkan Budaya *Webtoon* di Indonesia” lewat analisis-*analisis* yang dipaparkan dalam penelitian ini. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berhasil menghadirkan sebuah media digital baru yakni *platform* digital, yang kini juga membawa model bisnis terbaru untuk memfasilitasi proses transaksi didalamnya. Di sisi lain, kehadiran globalisasi juga turut menghasilkan bentuk-bentuk budaya populer, salah satunya adalah *webtoon*, sebuah komik digital yang diadaptasi dari *manhwa*, yang merupakan komik lokal khas Korea Selatan. Seiring dengan perkembangan *webtoon* yang semakin dikenal masyarakat dalam negeri, budaya populer yang satu ini berpotensi untuk diindustrikan seperti budaya *hallyu* lainnya. Oleh karena itu, kehadiran *LINE Webtoon*, sebuah *platform* komik digital dari *NAVER Corporation* dapat menghasilkan sebuah produk budaya dari budaya populer yang sedang tumbuh di Korea Selatan, dan menjadikan *platform* ini sebagai industri budaya yang memperkenalkan *webtoon* kepada negara-negara lain.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, peneliti menemukan sejumlah upaya-upaya yang dilakukan oleh *LINE Webtoon* dengan menggunakan konsep dari

platform business model, dimana sebuah *platform* harus mampu menarik pengguna untuk terlibat di dalam *platform*, melakukan *matchmaking* atau pencocokan produk dengan konsumen, menyediakan layanan dan alat yang mendukung proses transaksi didalamnya, serta membuat aturan dan standar yang dapat membatasi kegiatan dalam *platform* yang bersangkutan. Upaya pertama adalah kematangan *platform* yang merangkum pemenuhan penyediaan alat dan layanan, serta pembuatan aturan dan standar. Upaya ini mencakup *daily system*, akses komik secara gratis, tampilan pembacaan komik secara vertikal, penambahan animasi pada komik, kolom komentar untuk keterbukaan *feedback*, dan perlindungan hak kekayaan intelektual pada setiap komik yang terbit dalam *platform LINE Webtoon*. Upaya kedua adalah lokalisasi, yang ditujukan untuk membangun audiensi agar banyak masyarakat Indonesia yang mengetahui dan tertarik untuk mengakses dan berkontribusi dalam *platform* ini. Upaya tersebut mencakup sejumlah layanan seperti *Webtoon Challenge* atau *Kanvas*, *Webtoon Contest*, keterlibatan tiga komikus lokal pertama untuk bergabung di *LINE Webtoon*, hingga kerjasama-kerjasama yang dilakukan dengan sejumlah lembaga pemerintahan, perusahaan, hingga pameran tertentu. Upaya terakhir adalah *matchmaking*, dimana dalam proses pengumpulan informasi menggunakan alat pihak ketiga dan *survey* pada *platform* untuk menghubungkan komik-komik tertentu sesuai dengan preferensi pembaca. Dengan upaya-upaya yang dilakukan oleh *LINE Webtoon* dan sejumlah faktor yang secara tidak langsung mendukung, *LINE Webtoon* telah menginspirasi banyak komikus lokal Indonesia untuk mengakses, membaca, bergabung, dan berkontribusi untuk mempublikasikan komik mereka dalam *platform*

ini. Sehingga, *LINE Webtoon* diterima dengan baik oleh masyarakat dan berhasil masuk dalam industri komik Indonesia. Dengan masuknya *LINE Webtoon* pada industri komik Indonesia, budaya *webtoon* dapat diperkenalkan lewat format yang digunakan dan proses transaksi yang diwadahi dalam *LINE Webtoon*.

Penelitian ini tentu tidak luput dari ketidaksempurnaan. Dikarenakan adanya keterbatasan terhadap waktu, peneliti tidak memiliki data penelitian yang memadai terhadap masyarakat pembaca komik maupun komikus mengenai efektifitas pengenalan budaya *webtoon* oleh *LINE Webtoon* di Indonesia. Oleh karena itu, peneliti dapat menyarankan topik tersebut kepada peneliti yang tertarik pada isu ini. Sebagai syarat kelulusan pada studi Ilmu Hubungan Internasional, penelitian ini telah berkontribusi untuk menjelaskan bagaimana fenomena globalisasi budaya yang dilakukan oleh sebuah media digital melalui sejumlah upaya yang dilakukan, dalam memperkenalkan budaya populer tertentu kepada negara lain.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Anderson, Benedict. 1978. "Cartoons and Monument: The Evolution of Political Communication under the New Order." Dalam *Political Power and Communication in Indonesia*, oleh Karl D. Jackson dan Lucian W. Pye, Hal. 283-321. Berkeley: University of California Press.
- Berman, Laine. 2001. "Comics as Social Commentary in Java, Indonesia." Dalam *Illustrating Asia: Comics, Humor Magazine and Picture Books*, oleh John A. Lent, 13-36. Honolulu: University of Hawaii Press.
- Bonneff, Marcel. 1976. *Les Bandes Dessinées Indonesiennes: Une Mythologie en Image*. Paris: Puyraimond,
- Campbell, Richard, Christopher R. Martin, dan Bettina Fabos. 2016. *Media and Culture: Mass Communication in a Digital Age*. 10th. Boston: Bedford / St. Martin's.
- Chie, Yamanaka. 2013. "Manhwa in Korea: (Re-)Nationalizing Comics Culture." Dalam *Manga's Cultural Crossroads*, oleh Jaqueline Berndt and Bettina Kummerling-Meibauer, Hal. 89, 93-95. New York: Routledge.
- Connolly, William E. 2008. *Democracy, Pluralism and Political Theory*. Diedit oleh Samuel A. Chambers dan Terrell Carver. New York: Routledge.
- Creswell, John W. 2014. *Research Design; Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. 4th. United States: SAGE.
- Curran, James. 2012. *Misunderstanding the Internet*. London: Routledge.
- Dijk, Jan van. 2012. *The Network Society*. 3rd. London, United Kingdom: SAGE Publications.
- Duncan, Randy, and Matthew J. Smith. 2009. *The Power of Comics: History, Form, and Culture*. New York: The Continuum International Publishing Group Inc.
- Earnshaw, Rae. 2018. *Research and Development in Digital Media*. Switzerland: Springer.

- Friedman, Thomas L. 2012. *The Lexus and The Olive Tree: Understanding Globalization*. New York: Picador.
- Gillespie, Tarleton. 2017. "Governance of and by Platforms." Dalam *SAGE Handbook of Social Media*, oleh Jean Burgess, Thomas Poell dan Alice Marwick, Hal. 254-278. London: SAGE
- Jin, Dal Yong. 2019. *Globalization and Media in the Digital Platform Age*. New York: Routledge.
- KOCCA. 2015. "Webtoon Industry Status and Actual Condition Survey." *Korea Creative Content Agency*.
- Korea Creative Content Agency. 2013. *Expanding R&D from Culture Technology to Creative Technology*. Naju-si: Korea Creative Content Agency.
- Lent, John A. 2015. *Asian Comics*. Mississippi: University Press of Mississippi.
- Lessig, Lawrence. 2009. *Free Culture: The Future of the Creative Industry*. Beijing: Central Publishing House.
- Lindgren, Simon. 2017. *Digital Media and Society*. London: SAGE.
- Moazed, Alex, dan Nicholas L. Johnson. 2016. *Modern Monopolies: What it Takes to Dominate the 21st-Century Economy*. New York: St. Martin's Press.
- Nye, Joseph. 2004. *Soft Power: The Means to Success in World Politics*. New York: Public Affairs.
- Oakley, Kate, dan Justin O'Connor. 2015. *The Routledge Companion To The Cultural Industries*. New York: Routledge.
- Oatley, Thomas. 2019. *International Political Economy*. 6th. New York: Routledge.
- Periz-Ortiz, Marta, Jaime A. Gomez, dan Monica Lopez-Sieben. 2019. *Cultural and Creative Industries: A Path to Entrepreneurship and Innovation*. Switzerland: Springer.
- Ries, Eric. 2011. *The Lean Start-up: How Constant Innovation Creates Radically Successful Business*. London: Portfolio Penguin.
- Rugman, Alan M., dan Simon Collinson. 2006. *International Business*. 4th. London: Pearson,

- Shim, Doobo. 2008. "The Growth of Korean Cultural Industries and the Korean Wave." Dalam *East Asian Pop Culture: Analysing the Korean Wave*, oleh Koichi Iwabuchi dan Chua Beng Huat, Hal. 15-16. Hong Kong: Hong Kong University Press
- Sohn, Sang-Ik. 1999. *Manhwa Tongsa Sang (The History of Manhwa)*. Seoul: Sigongsa.
- Storey, John. 2009. *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction*. London: Pearson.
- Suroto, Surjorimba. 2010. "Indonesian Comics: 80 Years On." Dalam *Liquid City*, oleh Sonny Liew dan Lim Cheng Tju, Hal. 176-183. Berkeley: Image Comics.
- Teece, David J. 2010. "Business Models, Business Strategy and Innovation." *Long Range Planning*.
- Viotti, Paul R., dan Mark V. Kauppi. 2012. *International Relation Theory*. 5th. Pearson.

Jurnal

- Byeong-soo, Kim, dan Lee Won-seok. 2013. "3rd Manga Industry Mid- to Long-term Development Plan and Professional Manpower Development Policy." *Manga Animation Research*. Hal 189-220
- Byeong-soo, Kim, dan Yoon Ki-Heon. 2007. "A Study on the Development Policy of the Korean Cartoon Industry." *Manga Animation Research*. Hal 1-12.
- Chen, Baifu, Hui Yang, dan Xiaofan Xiao. 2018. "Research on the Platform Business Model of Cultural Industries in the Era of "Internet+"" *Scientific Research Publishing*. Hal. 289-300
- Chul Gyun Lyou dan Ji-Yeong Lee. 2014. "A Study on Genre Properties of Webtoon in the Formative Period." *The Studies of Korean Literature*. Hal 567.
- Gunawan, Iwan. 2013. "Multiculturalism in Indonesian Comics." *International Journal of Comics*. Hal. 100-126.

- Han, Chang-Wan, dan Seung-Jin Lee. 2010. "A Study on Modelling Customized Cartoons According to Digital Platforms." *Animation Research*. Hal 128-130
- Hien, Nguyen Thi. 2014. "Korean Manhwa and the Adoption of Vietnamese Youth – Focusing on Sunjeong Manhwa", *Science and Technology Development Journal*, Ho Chi Minh City.
- Jang, Wonho, and Jung Eun Song. 2017. "Webtoon as a New Korea Wave in the Process of Glocalization." *Kritika Kultura*. Hal. 168-187.
- Jeong, Jae-Seon, Seul-Hi Lee, dan Sang-Gil Lee. 2017. "When Indonesians Routinely Consume Korean Pop Culture: Revisiting Jakartan Fans of the Korean Drama Dae Jang Geum." *International Journal of Communication*. Hal. 2288-2307
- Ji-Hyeon Kim dan Jun Yu. 2019. "Platformizing Webtoons: The Impact on Creative and Digital Labor in South Korea." *Social Media + Society*
- Jin, Dal Yong. 2012. "The New Korean Wave in the Creative Industry: Hallyu 2.0." *II Journal*. Hal. 3-7
- Jin, Dal Yong. 2019. "Snack Culture's Dream of Big Screen Culture: Korean Webtoons' Transmedia Storytelling." *International Journal of Communication*. Hal. 2094-2115.
- Jung-hwa, Chae, Han Chang-wan, dan Lee Young-ju. 2015. "The Effect of Webtoon Service's Ease of Use and Interactive Behaviour on Service Satisfaction and Willingness to Pay." *Manga Animation Research*. Hal. 259-286
- Karna, Mustaqim. 2007. "Mumbling Our Comic: An Overview of Indonesian Comics Books' Condition." *International Journal of Comic Art*. Hal. 311-331.
- Kwon, Seung-Ho, dan Joseph Kim. 2014. "The cultural industry policies of the Korean government and the Korean Wave." *International Journal of Cultural Policy*. Hal. 422-439
- Lim, Yeo-Joo. 2011. "Educational Graphic Novels: Korean Children's Favorite." *Bookbird: A Journal of International Children's Literature*. Hal. 40-48.
- Mataram, Sayid, dan Deny Tri Ardianto. 2018. "Digital Comic Platform Mapping In Improving The Creative Industry Potential." *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. Hal. 135-137

- Pyo, Jane Yeahin, Minji Jang, dan Tae-Jin Yoon. 2019. "Dynamics Between Agents in the New Webtoon Ecosystem in Korea: Responses to Waves of Transmedia and Transnationalism." *International Journal of Communication*. Hal. 2161-2178
- Setiawan, Ahmad Budi. 2018. "Revolusi Bisnis Berbasis Platform Sebagai Penggerak Ekonomi Digital di Indonesia." *Jurnal Masyarakat Telematika dan Informasi*. Hal. 61-76
- Song, Y. 2012. "A Proposal for Investigating the Arrival of Webtoon and its Future Development." *Journal of Korean Institute of Information Technology*. Hal. 133-137
- Tanuwidjaja, Ridwan. 2018. "Pemakaian Prefiks pada Komik Serial Slam Dunk Volume 1-14." Hal. 1

Laporan

2012. *Bloggers and Webcomic Artists: Careers in Online Creativity*. Report, Washington DC: US Bureau of Labor Statistic
2016. *Line Webtoons Contribute Immensely to the Development of Indonesia's Webtoon Industry through the Localization Strategy*. Overseas Correspondent Report, Seoul: Korean Foundation for International Cultural Exchange.
2016. *World Economic Forum White Paper Digital Transformation of Industries: Digital Enterprise*. Report, World Economic Forum.
2018. *Hallyu White Paper 2018*. Report, Korean Foundation for International Cultural Exchange, Seoul: Korean Foundation for International Cultural Exchange
- Kim, Su-Jeong. 2015. *A Study on Reading Population's Change of Comics - Focusing on Webtoon*. Report, Departement of Global Cultural Content.
- Lynn, Hyung-Gu. 2014. *Korean Webtoons: Explaining Growth*. Report, Korea Research Center Annual Report (韓国研究センター年報).
- Park, Jeong-Yeob. 2019. *Media - Webtoons: The Next Frontier in Global Mobile Content*. Industry Report, Seoul: Mirae Asset Daewoo Co., Ltd.

Schwab, Klaus. 2016. *The Fourth Industrial Revolution*. Report, Switzerland: World Economic Forum. Hal. 5, 6

UNESCO. 2013. *Creative Economy Report: Special Edition*. Report, Paris: UNDP

Video

“*Toon Talk: Webtoon a new trend in Korea Digital Comics*,” Youtube Video, Diunggah oleh “Korean Cultural Centre UK.” 8 April 2014.
www.youtube.com/watch?v=hkyxVQ1DJgQ.

Wawancara

Masdiono, Toni, diwawancarai oleh John A. Lent. 2008. *Interview with John A. Lent* (Juli 13).

Website

2014. *Popular Mobile Webcomic Service, LINE Webtoon, Debuts in the United States and Worldwide*. July 2. Diakses pada 4 April 2020.

<https://www.prnewswire.com/news-releases/popular-mobile-webcomic-service-line-webtoon-debuts-in-the-united-states-and-worldwide-265512371.html>

2017. *Webtoons - A Daily Treat in South Korea*. Juli 21. Diakses pada 30 April 2020.

<https://blog.asiance.com/2017/07/21/webtoons-a-daily-treat-in-south-korea/>

2018. "Digital in 2018: Southeast Asia." *SlideShare*. Januari. Diakses pada 28 Juni 2020. <https://www.slideshare.net/wearesocial/digital-in-2018-in-southeast-asia-part-2-southeast-86866464>

2018. "Statistic - Country ICT Data (Until 2018)." *International Telecommunication Union*. Diakses pada 17 April 2020. <https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Pages/stat/default.aspx>

2018. *Fitur 'Tap to Scroll' tidak akan tersedia mulai versi terbaru*. Mei 18. Diakses pada 26 April 2020.

<https://www.webtoons.com/id/notice/detail?noticeNo=741>.

2018. *Pemberitahuan - Perubahan Syarat Penggunaan dan Kebijakan Privasi*. November 22. Diakses pada 13 Mei 2020.
<https://www.webtoons.com/id/notice/detail?noticeNo=897>
2018. *Webtoon Discover Creator Contest Final Four!* November 9. Diakses pada 12 April 2020. <https://graphicpolicy.com/2018/11/09/webtoon-discover-creator-contest-final-four/>.
2019. *Syarat dan Ketentuan Penggunaan LINE WEBTOON*. Oktober 31. Diakses pada 17 Juni 2020. <https://www.webtoons.com/id/terms>
2020. *Kebijakan LINE WEBTOON untuk Penanganan Informasi Pribadi*. Maret 19. Diakses pada 17 Juni 2020.
<https://www.webtoons.com/id/terms#privacyPolicy>
2020. *Mencuri Hati - Selamat! Akhirnya Pencuri Hati LINE Webtoon Terungkap!* Diakses pada 7 Mei 2020.
<https://www.webtoons.com/id/challenge/contest/id-contest-2020?webtoon-platform-redirect=true#result>
2020. *Rayakan Ulang Tahun Ke-5 di Indonesia, LINE Webtoon Gelar Kontes Terbesar di Indonesia*. Januari 24. Diakses pada 29 Juni 2020. <http://official-blog.line.me/id/archives/LINE-WEBTOON-Gelar-Kontes-WEBTOON-2020.html>
- Accurate.id. 2020. *Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang, dan Dampaknya pada Bisnis*. January 15. Diakses pada 23 Maret 2020. <https://accurate.id/bisnis-ukm/revolusi-industri-4-0-pada-bisnis/>.
- Acuna, Kirsten. 2016. *Millions in Korea are obsessed with these revolutionary comics — now they're going global*. February 12. Diakses pada 4 April 2020.
<https://www.businessinsider.com/what-is-webtoons-2016-2?IR=T>
- Adams, Tim. 2020. *Webtoon Announces Over 100 Billion Views in 2019, Lore Olympus Ranks #1*. January 20. Diakses pada 4 April 2020.
<https://www.cbr.com/webtoon-100-billion-views-2019/>
- Agnes, Tia. 2016. *Cerita tentang Pasangan PNS Karya Annisa Nisfihani Trending di Webtoon*. Februari 10. Diakses pada 29 Juni 2020.
<https://hot.detik.com/spotlight/d-3138469/cerita-tentang-pasangan-pns-karya-annisa-nisfihani-trending-di-webtoon>

- Agnes, Tia. 2016. *Pembaca LINE Webtoon Indonesia Terbesar di Dunia*. August 13. Diakses pada 13 Mei 2020. <https://hot.detik.com/art/d-3274551/pembaca-line-webtoon-indonesia-terbesar-di-dunia>.
- Agnes, Tia. 2016. *Tertarik Mengikuti Rising Star Webtoon Indonesia?* Juni 20. Diakses pada 7 Mei 2020. <https://hot.detik.com/art/d-3237756/tertarik-mengikuti-rising-star-weebtoon-indonesia>
- Amalia, Ellavie Ichlasa. 2017. *Komikus Lokal Mau Go International? Jangan Bawa Perasaan!* Oktober 17. Diakses pada 11 Mei 2020. <https://www.medcom.id/teknologi/tech-and-life/0k8Ly5Lk-komikus-lokal-mau-go-international-jangan-bawa-perasaan>.
- Amelia, Zara. 2018. *Riset: Pengguna Smartphone Indonesia Senang Buka Konten Hiburan*. Oktober 22. Diakses pada 28 Juni 2020. <https://tekno.tempo.co/read/1138588/riset-pengguna-smartphone-indonesia-senang-buka-konten-hiburan/full&view=ok>
- Amirio, Dylan. 2015. *LINE adds local content to strengthen grip*. November 6. Diakses pada 13 Mei 2020. <https://www.thejakartapost.com/news/2015/11/06/line-adds-local-content-strengthen-grip.html>.
- AppStore. n.d. *Webtoon - Find Yours*. Diakses pada 18 September 2019. <https://apps.apple.com/us/app/webtoon-find-yours/id894546091>
- Bhaskara, Ign. L. Adhi. 2019. *Webtoon: Hallyu Baru setelah Kpop dan Drama Korea*. 29 Januari. Diakses pada 12 Oktober 2019. <https://tirto.id/webtoon-hallyu-baru-setelah-kpop-dan-drama-korea-dfjc>
- Cabeal, Dustin. 2015. *An Interview with JunKoo Kim Creator of LINE Webtoon*. February 27. Diakses pada 26 April 2020. <https://comicbastards.com/comics/an-interview-with-junkoo-kim-creator-of-line-webtoon>
- Cho, Heekyoung. 2016. "The Webtoon: A New Form for Graphic Narrative." *The Comics Journals*. <http://www.tcj.com/the-webtoon-a-new-form-for-graphic-narrative/>.
- Essays, UK. 2018. "Effects of Globalization on Media Media Essay." *UK Essays*. November. Diakses pada 10 Maret 2020. <https://www.ukessays.com/essays/media/effects-of-globalization-on-media-media-essay.php#citethis>.

- Hakim, Subkhan J. 2015. *Jagoan Lokal Tak Kalah Pede*. Juli 26. Diakses pada 7 Mei 2020. <https://koran.tempo.co/read/topik/378346/jagoan-lokal-tak-kalah-pede?>
- Hazmi, Adli. 2018. *Nusantara Droid War: Komik Keren dengan Balutan Kearifan Lokal*. Oktober 15. Diakses pada 29 Juni 2020. <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2018/10/15/nusantara-droid-war-komik-keren-dengan-balutan-kearifan-lokal>
- Iman, Nofie. 2017. *Platform Mengubah Lanskap Bisnis*. December 22. Diakses pada 23 Maret, 2020. https://m.kontan.co.id/news_analisis/platform-mengubah-lanskap-bisnis?page=1.
- Khoiri, Agniya, and Christina Andhika Setyanti. 2016. *Era Komik Digital, Bagaimana Nasib Komik Cetak?* Agustus 13. Diakses pada 28 Juni 2020. <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20160813141831-241-151145/era-komik-digital-bagaimana-nasib-komik-cetak>.
- Khoirunnisa. 2015. *Ini Dia Nama Pemenang Lomba Komik Webtoon dan Stiker Line*. November 7. Diakses pada 9 Mei 2020. <https://selular.id/2015/11/ini-dia-nama-pemenang-lomba-komik-webtoon-dan-stiker-line/>
- Lee, Seungjin. 2011. "Research on the Development Plan for the Interactiveness of Online Comics: New Paradigm Research on Online Comics Market." *The Korea Manhwa Archive*. September 14. Diakses pada 25 April 2020. <http://dml.komacn.kr/webzine/normal/1845>.
- Liputan6. 2020. *Komik Sri Asih Tayang di LINE Webtoon, Sekaligus Merayakan Kosasih Day 2020*. April 6. Diakses pada 25 Mei 2020. <https://www.liputan6.com/showbiz/read/4219530/komik-sri-asih-tayang-di-line-webtoon-sekaligus-merayakan-kosasih-day-2020>.
- Luthfi, Wihdi. 2020. *Sri Asih, Wonder Woman dari Indonesia*. Maret 20. Diakses pada 19 April 2020. <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2020/03/20/sri-asih-wonder-woman-dari-indonesia>
- Muirhead, Justin. 2018. *History of Manhwa Comics*. February 2. Diakses pada 31 Maret 2020. <https://hubpages.com/literature/History-of-Manhwa-Comics>
- n.d. *LINE - Bantuan*. Diakses pada 7 Mei 2020. https://help2.line.me/LINE_WEBTOON/android/pc?lang=id
- n.d. *Maxmanroe*. Diakses pada September 16, 2019. <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/penelitian-kualitatif.html>.

- n.d. *Naver Cooperation - Company*. Diakses pada 24 Agustus 2019 dan 4 April 2020. <https://www.navercorp.com/en/naver/company>
- n.d. *Naver Cooperation - Featured Services*. Diakses pada 24 Agustus 2019 dan 4 April 2020. <https://www.navercorp.com/en/service/featured>
- n.d. *Webtoon - Company*. Diakses pada 4 April 2020. <https://webtoonscorp.com/en/>.
- n.d. *Webtoon Translate*. Diakses pada 17 Juni 2020. <https://translate.webtoons.com/#>
- Nak-ho, Kim. 2006. *A Short History of Manhwa*. March 15. Diakses pada 1 April 2020. <http://capcold.net/eng/blog/?p=11>
- Pendi, Risha Atmara. 2018. *Keren! Webtoon Indonesia Ini Sukses Terbit di 6 Negara*. April 16. Diakses pada 24 Mei 2020. <https://www.idntimes.com/hype/entertainment/risha-atmara-pendi/keren-webtoon-indonesia-ini-sukses-terbit-di-6-negara-c1c2/3>.
- Pepen, Cep. 2016. *LINE WEBTOON X POPCON ASIA 2016*. Agustus 16. Diakses pada Mei 2020. <https://gadgetplus.co.id/line-webtoon-x-popcon-asia-2016/>
- PlayStore. n.d. *WEBTOON*. Diakses pada 18 September 2019. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.NAVER.linewebtoon&hl=en>
- PR Newswire. 2019. *Webtoon Illustrates Exceptional Storytelling*. Juli 1. Diakses pada 24 Agustus 2019. <https://finance.yahoo.com/news/webtoon-illustrates-exceptional-storytelling-more-130000216.html>.
- Prastya, Ilham. 2019. *Pengertian Komik Menurut Para Ahli, Ciri-Ciri Komik dan Jenis-Jenis Komik..* 8 Juni. Diakses pada 22 Agustus 2019. <https://www.ayoksinau.com/pengertian-komik-menurut-para-ahli-ciri-ciri-komik-dan-jenis-jenis-komik-ayoksinau-com/>
- Putranto, Sugathi, dan Nita Purwanti. n.d. *Indonesian Alternative Comics from Yogyakarta, Indonesia*. Diakses pada 26 April 2020. http://www.seasite.niu.edu/Indonesian/kartun/Apotik/apotik_bkgrnd.html
- Ro, Christine. 2019. *Your Intro to Manhwa and Webtoons*. September 23. Diakses pada 17 April 2020. <https://bookriot.com/2019/09/23/manhwa/>
- Rura, Cecylia. 2018. *Fenomena Hallyu dan Fanatisme K-pop di Indonesia*. November 28. Diakses pada 6 Februari 2020.

<https://www.medcom.id/hiburan/indis/ybDzOxZK-fenomena-hallyu-dan-fanatisme-k-pop-di-indonesia>

Rura, Cecylia. 2019. *Menikmati Kisah Gundala Versi Webtoon*. Juni 9. Diakses pada 25 Mei 2020. <https://m.medcom.id/hiburan/film/5b2AYY2N-menikmati-kisah-gundala-versi-webtoon>.

Seong-hyun, Kim. 2020. *The original webtoon drama that is pouring out this year, what is the name and cancer in the work?* January 27. Diakses pada 4 April 2020. https://www.ytn.co.kr/_sn/0117_202001270800066462

SpeedTest. 2019. *Speedtest Global Index*. November. Diakses pada 17 April 2020. <https://www.speedtest.net/global-index/south-korea#mobile>

Tabanera, Lily Grace. 2019. *Must-Watch: 7 Korean Dramas Based On Webtoons Or Manhwas*. March 24. Diakses pada 4 April 2020. <https://www.cosmo.ph/entertainment/korean-dramas-based-on-webtoons-a2520-20190324-lfrm>

Widiartanto, Yoga Hastyadi. 2015. *Cerita Faza Meonk, Besarkan Komik "Si Juki"*. Juni 26. Diakses pada 29 Juni 2020. <https://tekno.kompas.com/read/2015/06/26/133640231/Cerita.Faza.Meonk.Besarkan.Komik.Si.Juki.Pakai.Media.Sosial?page=all>

Yuniar, Nanien. 2015. *Komik Si Juki terpopuler di LINE Webtoon Indonesia*. Mei 4. Diakses pada 9 Mei 2020. <https://www.antaranews.com/berita/494207/komik-si-juki-terpopuler-di-line-webtoon-indonesia>