

The Use Of Emotive Language In Morangg's Girl's World Webtoon On Readers' Interest

Penggunaan Bahasa Emotif Dalam Webtoon *Girl's World* Karya Morangg Terhadap Ketertarikan Pembaca

Sari Anum¹, Kingkin Puput Kinanti²

Program Studi Pendidikan Dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora,
Universitas Insan Budi Utomo (UIBU)^{1,2}

Email: sarianum0102@gmail.com¹, kinantikingkin6@gmail.com²

*Corresponding Author

Received : 15 November 2025, Revised : 20 December 2025, Accepted : 13 January 2026

ABSTRACT

*This study aims to describe the form, function, and meaning of emotive language in the Webtoon *Girl's World* by Morangg. The background of this research is the phenomenon of *Girl's World*, which is known for providing a calming reading experience (*healing*) and building emotional closeness with readers through the language it uses. Emotive language an aspect of language that expresses or evokes feelings—is believed to be the main key to this psychological impact. This study uses a descriptive qualitative approach. The research subjects are the utterances or dialogues of the characters in *Girl's World*. Data was collected through documentation techniques and purposive sampling, then analyzed using the interactive analysis model (data reduction, data presentation, and drawing conclusions). The research results are expected to reveal in detail how Morangg uses word choice, expressions, and stylistic elements with emotional value to build an atmosphere of empathy, depict inner conflicts, and ultimately create a sense of comfort for readers. Theoretically, this study is expected to contribute to the development of emotive language studies, especially in the context of digital literature like Webtoons.*

Keywords: Digital Literature, Emotive Language, *Girl's Worl*, Reader Interest, Webtoon.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk, fungsi, dan makna bahasa emotif dalam Webtoon *Girl's World* karya Morangg. Latar belakang penelitian ini adalah fenomena *Girl's World* yang dikenal mampu memberikan pengalaman membaca yang menenangkan (*healing*) dan membangun kedekatan emosional pada pembaca melalui bahasa yang digunakan. Bahasa emotif, sebagai aspek bahasa yang berfungsi untuk mengekspresikan atau membangkitkan perasaan, diduga menjadi kunci utama dari dampak psikologis tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan subjek penelitian berupa tuturan atau dialog para tokoh dalam Webtoon *Girl's World*. Data dikumpulkan melalui teknik dokumentasi dan *purposive sampling*, kemudian dianalisis menggunakan model analisis interaktif (reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan). Hasil penelitian diharapkan dapat mengungkapkan secara rinci bagaimana Morangg memanfaatkan diksi, ungkapan, dan gaya bahasa yang mengandung nilai rasa untuk membangun suasana empati, menggambarkan konflik batin, dan pada akhirnya, menciptakan rasa nyaman bagi pembaca. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian bahasa emotif, khususnya dalam konteks sastra digital seperti Webtoon.

Kata Kunci: Bahasa Emotif, *Girl's World*, Ketertarikan Pembaca, Sastra Digital, *Webtoon*.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia sastra serta cara masyarakat berinteraksi dengan teks (Bangun dkk., 2024). Karya sastra tidak lagi terbatas pada bentuk cetak seperti novel atau cerpen, melainkan berkembang ke ranah digital yang dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat gawai (Firmansyah, 2024).

Salah satu bentuk sastra digital yang saat ini banyak diminati adalah webtoon (Suryani, 2020). Media ini menyajikan cerita dengan memadukan unsur visual dan bahasa, sehingga mampu menghadirkan pengalaman membaca yang lebih hidup, menarik, dan sarat emosi (Khotimah & Wati, 2021).

Di antara berbagai webtoon yang populer, *Girl's World* karya Morangg menjadi salah satu karya yang mendapatkan perhatian luas dari pembaca (Dewojati, 2021). Webtoon ini mengangkat kisah kehidupan remaja perempuan dengan berbagai dinamika emosional, seperti persahabatan, tekanan sosial, serta proses penerimaan diri (Ariwibowo, 2019). *Girl's World* dikenal melalui penyampaian cerita yang hangat, realistik, dan penuh makna emosional. Tidak sedikit pembaca yang merasa memiliki kedekatan emosional dengan tokoh-tokohnya, bahkan merasakan ketenangan batin setelah membaca. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam webtoon ini memiliki pengaruh yang kuat terhadap emosi pembaca (Alyfia & Ali, 2021).

Dalam karya sastra, termasuk webtoon, bahasa tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga berperan penting dalam membangun suasana, mengekspresikan perasaan, serta menciptakan hubungan emosional antara karya dan pembacanya. Salah satu unsur kebahasaan yang berperan besar dalam hal tersebut adalah bahasa emotif. Bahasa emotif merupakan bentuk penggunaan bahasa yang bertujuan untuk mengekspresikan atau membangkitkan perasaan tertentu, seperti sedih, bahagia, haru, maupun rasa tenang (Kurniawati dkk., 2023). Bahasa emotif digunakan untuk mengungkapkan emosi penutur atau penulis (Gorys Keraf, 2009). Sedangkan (Leech, 2016) menjelaskan bahwa bahasa memiliki fungsi afektif yang berkaitan dengan ekspresi perasaan dan sikap. Dalam *Girl's World*, penggunaan bahasa emotif tampak melalui dialog dan narasi yang lembut, penuh empati, serta sering memberikan penguatan psikologis kepada pembaca. Ungkapan-ungkapan seperti "tidak apa-apa jika kamu tidak sempurna" atau "kamu tetap berharga meski pernah gagal" menjadi contoh bagaimana bahasa dapat menghadirkan rasa aman dan dipahami. Bahasa semacam ini mampu menciptakan kedekatan emosional antara pembaca dengan cerita maupun tokoh, sehingga menumbuhkan rasa nyaman selama proses membaca (Helwa & Bowo, 2024).

Fenomena tersebut menarik untuk dikaji karena menunjukkan bahwa bahasa memiliki kekuatan emosional yang besar meskipun disampaikan secara sederhana. Selain itu, kajian mengenai bahasa emotif dalam karya sastra digital, khususnya webtoon, masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak memfokuskan perhatian pada karya sastra cetak seperti novel atau puisi. Padahal, webtoon memiliki karakteristik tersendiri karena memadukan teks dan visual, yang memungkinkan variasi bentuk serta fungsi bahasa emotif yang lebih beragam. Penelitian ini juga memiliki relevansi dalam bidang Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Melalui kajian bahasa emotif, mahasiswa dan pendidik dapat memahami cara kerja bahasa dalam membangun empati dan menyentuh perasaan pembaca. Webtoon seperti *Girl's World* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dekat dengan kehidupan remaja, sekaligus menanamkan nilai-nilai kemanusiaan dan kesadaran emosional.

Selain pertimbangan akademis, penelitian ini juga dilatarbelakangi oleh ketertarikan penulis terhadap fenomena "rasa nyaman" yang dirasakan pembaca setelah membaca *Girl's World*. Banyak pembaca mengungkapkan perasaan lebih tenang, merasa dipahami, bahkan termotivasi setelah menikmati kisah dalam webtoon tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga dapat menjadi sarana penyembuhan emosional. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Morangg memanfaatkan bahasa emotif dalam membangun suasana yang menenangkan serta memberikan pengaruh positif terhadap perasaan pembaca. Berdasarkan paparan tersebut, kajian mengenai penggunaan bahasa emotif dalam Webtoon *Girl's World* karya Morangg penting untuk dilakukan. Penelitian ini diharapkan mampu mengungkap bentuk, makna, dan fungsi bahasa emotif yang digunakan, serta menjelaskan perannya dalam menciptakan rasa nyaman bagi pembaca. Dengan demikian, penelitian ini dapat memperkaya

pemahaman tentang keterkaitan antara bahasa, emosi, dan pengalaman membaca dalam konteks sastra digital.

2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami dan memaknai penggunaan bahasa emotif yang muncul dalam Webtoon *Girl's World* karya Morangg secara mendalam. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat menelaah tuturan tokoh berdasarkan konteks kemunculannya serta makna emosional yang terkandung di dalamnya. Metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan fenomena bahasa emotif secara sistematis, faktual, dan akurat sesuai dengan data yang ditemukan. Penelitian ini tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis, melainkan untuk menguraikan bentuk, konteks, dan fungsi bahasa emotif dalam dialog antar tokoh.

Subjek penelitian ini adalah tuturan atau dialog para tokoh dalam Webtoon *Girl's World* karya Morangg. Penelitian tidak memfokuskan kajian pada unsur visual maupun alur cerita secara keseluruhan, melainkan secara khusus menelaah dialog yang mengandung bahasa emotif. Data penelitian berupa kalimat-kalimat yang menampilkan ekspresi emosi, baik positif, negatif, maupun netral; dialog yang menunjukkan perubahan emosi tokoh sepanjang cerita; serta tuturan yang mencerminkan konflik batin, persahabatan, empati, kekhawatiran, dan perkembangan karakter. Pemilihan data dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu hanya dialog yang relevan dengan fokus kajian bahasa emotif yang dijadikan sebagai data penelitian. Lokasi penelitian ini bersifat daring karena sumber data berasal dari platform digital LINE Webtoon Indonesia. Peneliti mengakses Webtoon *Girl's World* melalui aplikasi dan situs resmi Webtoon. Seluruh proses pengumpulan dan analisis data dilakukan secara digital sehingga penelitian ini tidak memerlukan lokasi fisik tertentu.

Instrumen penelitian yang digunakan bersifat pendukung dan berfungsi untuk membantu proses pengumpulan serta analisis data. Instrumen tersebut meliputi lembar identifikasi bahasa emotif untuk menandai dialog yang mengandung unsur emotif berdasarkan teori Keraf dan Leech; tabel klasifikasi bentuk bahasa emotif yang mencakup kategori emotif positif, emotif negatif, ekspresif, evaluatif, dan konotatif; lembar kodefikasi data untuk memberikan kode pada setiap temuan dialog; dokumentasi teks berupa tangkapan layar dialog sebagai bukti data; serta daftar rujukan teori yang digunakan sebagai acuan dalam menentukan makna dan fungsi bahasa emotif. Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk menjaga ketelitian analisis sehingga data yang diperoleh bersifat sistematis dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahap. Pertama, peneliti membaca seluruh episode Webtoon *Girl's World* secara cermat untuk memahami konteks cerita dan karakter tokoh. Kedua, peneliti menyeleksi dialog yang mengandung bahasa emotif menggunakan lembar identifikasi. Ketiga, dialog yang relevan dicatat dan dikutip sebagai data penelitian. Keempat, setiap data yang terpilih didokumentasikan dalam bentuk tangkapan layar. Kelima, data yang telah terkumpul diklasifikasikan ke dalam tabel berdasarkan kategori bahasa emotif yang digunakan. Proses pengumpulan data dilakukan secara berulang guna memastikan tidak ada dialog penting yang terlewat, khususnya dialog yang menunjukkan perkembangan emosi dan dinamika psikologis tokoh.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan model analisis interaktif yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti memilih dan menyederhanakan data yang relevan serta mengelompokkan dialog sesuai kategori bahasa emotif. Tahap penyajian data dilakukan dengan menampilkan data dalam bentuk tabel klasifikasi agar lebih mudah dibaca dan dianalisis. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan dengan mengidentifikasi pola penggunaan bahasa emotif, konteks kemunculannya, serta perannya dalam menunjukkan perkembangan emosi tokoh. Pada tahap ini, peneliti juga

menafsirkan kontribusi bahasa emotif terhadap hubungan antar tokoh, dinamika konflik, dan penyampaian pesan moral dalam Webtoon *Girl's World*.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian Penggunaan Bahasa Emotif

Hasil penelitian dipaparkan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Data Penggunaan Bahasa Emotif Dalam Webtoon Girls' World Bentuk, Fungsi, Makna

No.	Gambar (Visual)	Dialog (Bahasa Emotif)	Bentuk Bahasa Emotif	Fungsi Emotif	Makna Emotif	
1.		"Nari, kok..."	kamu Kalimat terputus beranda heran/syok. Tidak selesai, menunjukkan emosi yang mendadak.	Menggambarkan rasa kaget Yoona saat melihat perubahan fisik Nari. Menimbulkan suasana tegang karena pembaca menunggu lanjutannya.	Menyiratkan penilaian terhadap perubahan fisik tokoh. Dapat memberi tekanan emosional kepada Nari karena komentar yang tidak jelas cenderung membuat orang merasa tidak aman.	
2.		"Jadi gini, kurus sih? Pipiimu nggak chubby lagi kayak dulu?"	kurus sih? Pipiimu nggak chubby lagi kayak dulu?"	Komentar evaluatif tentang tubuh orang lain. Mengandung nada heran sekaligus kritis.	Mengungkap karakter Yoona yang suka mengomentari penampilan. Menimbulkan rasa canggung dan tidak nyaman. Mengingatkan pada dinamika toxic friendship.	Makna tersirat: Yoona lebih suka Nari ketika <i>chubby</i> , sehingga komentar ini merendahkan pencapaian Nari. Menunjukkan hubungan tidak seimbang.
3.		"Apa rotimu bangkrut?"	toko Sindiran humor pedas. Menggunakan hiperbole untuk mengolok kebiasaan makan Nari.	Menambah unsur komedi yang menyakitkan. Menunjukkan karakter Yoona yang sering memakai humor untuk menutupi ejekan.	Yoona meremehkan alasan Nari menjadi kurus. Menggambarkan bahwa Yoona tidak peka terhadap perasaan Nari.	

			Yoona sebagai sosok dominan.
	   	<p>"A... aku diet, tau!"</p> <p>Pembelaan panik. Penggunaan "A..." menunjukkan gugup. Kata "tau!" menandakan perasaan tersinggung atau ingin dihargai.</p>	<p>Menggambarkan kerentenan Nari. Membuat pembaca merasa empati. Memberi kontras emosional antara Yoona yang dominan dan Nari yang defensif.</p> <p>Menyiratkan bahwa Nari merasa tidak dihargai perjuangannya. Memperlihatkan ketimpangan relasi emosional.</p>
		<p>"Diet...?"</p> <p>Ekspresi meremehkan / tidak percaya. Ditulis pendek dan datar.</p>	<p>Memperkuat karakter Yoona sebagai sosok yang skeptis dan <i>judgemental</i>. Membangun suasana penuh tekanan bagi Nari. Menimbulkan reaksi simpati dari pembaca terhadap Nari.</p> <p>Makna tersirat: Yoona tidak percaya Nari bisa diet, sehingga meremehkannya. Menunjukkan sikap yang menurunkan harga diri lawan bicara.</p>
4.	  	<p>"KYAA"</p> <p>(teriakan kaget/panik)</p>	<p>Onomatope + kalimat seruan (bahasa emotif non-verbal).</p> <p>Menunjukkan reaksi emosional yang kuat (kaget/panik). Menguatkan suasana humor dan keakraban antara tokoh. Membantu pembaca merasakan energi adegan.</p>
		<p>"Oh... kayaknya kamu nggak suka?! Ih, jahat deh..."</p>	<p>Kalimat evaluatif subjektif ("jahat deh"). Ekspresi emosional ringan.</p> <p>Menandai keluhan atau protes dengan nada bercanda. Menunjukkan sifat akrab dan usil antara tokoh. Memperlihatkan dinamika emosi tanpa konflik serius.</p> <p>Tokoh mengekspresikan rasa tersinggung/bercanda karena reaksi berlebihan temannya. Ini adalah ungkapan emotif untuk menggoda.</p>
		<p>"NYUUT—"</p> <p>(cubitlan) ekspresi</p>	<p>+ Onomatope aksi yang menunjukkan</p> <p>Mengkomunikasi asikan kedekatan dan</p> <p>Tindakan menunjukkan rasa gemas atau kesal</p>

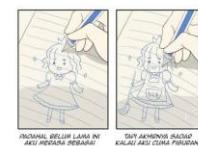
	meringis	rasa sakit. Bahasa emotif non-verbal.	keusilan antar tokoh. Memberi efek komedi visual. Membangun suasana ringan.	yang diekspresikan secara bercanda, bukan agresi.	
	"Masa' setelah 3 tahun nggak bertemu teman kecil kamu begitu, sih? Selama kita berpisah, kamu cuma belajar yang nggak-nggak, ya..."	Kalimat retoris bernada protes. Bahasa emotif karena berisi penilaian ("belajar yang nggak-nggak").	Mengungkapkan rasa kecewa bercanda/komplain ringan. Menguatkan hubungan emosional antara dua teman lama. Memberikan konteks cerita (sudah lama berpisah).	Tokoh merasa heran dan sedikit kesal dengan perubahan sikap temannya. Maknanya adalah keakraban lama yang kembali muncul, disampaikan dalam bentuk teguran bercanda.	
	"AAAHH" (teriakan kesakitan)	Onomatope + kalimat seruan.	Menunjukkan reaksi emosional langsung (sakit/terkejut). Menghidupkan suasana komedi fisik.	Tokoh merasa kesakitan dicubit, tetapi ekspresinya memperlihatkan bahwa ini adalah momen humor, bukan kekerasan sungguhan.	
5.	 	"Buat apa diet segala...? Kalau berat badanmu naik lagi, susah turunnya, iho."	Kalimat evaluatif + saran yang bernada menggurui. Mengandung diksi yang sensitif ("berat badanmu naik", "susah turunnya").	Mengungkapkan opini pribadi yang memengaruhi emosi tokoh lain. Menunjukkan karakter tokoh yang ceplas-ceplos / kurang peka. Mendorong munculnya konflik emosional kecil.	Tokoh yang berbicara tidak bermaksud jahat, tetapi ucapannya terdengar menghakimi. Maknanya adalah rasa concern yang disampaikan secara kasar sehingga melukai/menyebalkan bagi penerima.
		"Cewek ini..."	Kalimat ellipsis (tidak lengkap) → bentuk bahasa emotif internal/monolog batin. Bernada kesal atau tidak percaya.	Menunjukkan reaksi emosional spontan tokoh. Membantu pembaca memahami perspektif tokoh yang tersinggung. Mengembangkan karakter melalui inner thought.	Ungkapan ini menunjukkan rasa jengkel karena temannya berbicara seenaknya. Maknanya: tokoh merasa temannya masih punya sifat menyebalkan seperti dulu.

	<p>"HAH..." (desahan/keluh an)</p>	<p>Onomatope suara ekspresif. Termasuk kalimat ekspresif yang menunjukkan emosi tanpa kata-kata panjang.</p>	<p>Mengkomunik asiakan rasa kesal, capek, atau tidak percaya. Menunjukkan respon emosional non- verbal. Membangun suasana jemu/geram singkat.</p>	<p>Desahan ini menunjukkan tokoh pasrah atau lelah menghadapi sikap temannya.</p>	
	<p>"Nggak berubah, masih nyebelin."</p>	<p>Kalimat evaluatif subjektif. Mengandung diksi emotif ("nyebelin").</p>	<p>Menegaskan penilaian emosional terhadap tokoh lain. Menguatkan konflik interpersonal secara ringan. Menjadi komentar batin yang membentuk karakterisasi hubungan mereka.</p>	<p>Tokoh merasa temannya masih sama: ceplas-ceplas dan mengganggu. Ini mengungkapkan kejujuran perasaan kesal, tetapi tetap dalam konteks komedi dan keakraban.</p>	
6.	 	<p>Ekspresi lesu + posisi tubuh lunglai (tanpa dialog)</p>	<p>Bahasa emotif non-verbal (gesture dan ekspresi wajah). Bentuk visual.</p>	<p>Menggambark an kondisi emosional tokoh yang lelah, pasrah, atau tertekan. Membuka adegan dengan mood murung.</p>	<p>Tokoh merasa tidak bersemangat dan sedang membayangkan sesuatu yang membuatnya <i>down</i> (yaitu bertemu Im Yoona yang lebih cantik).</p>
	 	<p>"Aku satu sekolah dengan Im Yoona..."</p>	<p>Kalimat berita yang berfungsi emotif melalui intonasi dan konteks. Monolog batin.</p>	<p>Mengungkapka n rasa kaget sekaligus tidak percaya. Memperlihatka n hubungan rumit antara tokoh dan Im Yoona.</p>	<p>Ada rasa inferior atau tidak nyaman saat menyadari mereka kini berada di sekolah yang sama.</p>
		<p>"Ha ha... Ha ha..." (tertawa hambar)</p>	<p>Onomatope emosional, tapi bernada sarkastis/hamb ar.</p>	<p>Menunjukkan tawa palsu yang mengekspresik an putus asa. Menciptakan efek komedi tragis (<i>self-deprecating</i>).</p>	<p>Tokoh tertawa untuk menutupi rasa tertekan dan minder, bukan senang.</p>

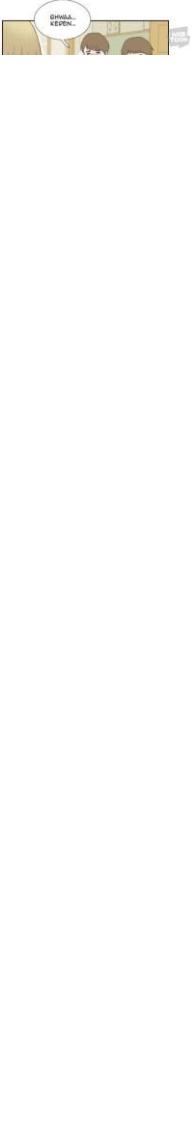
	<p>“Kenapa mesti Yoona...?!”</p>	<p>Kalimat tanya retoris + seruan. Jelas berfungsi sebagai ekspresi emosi kuat, bukan pertanyaan.</p>	<p>Menunjukkan rasa frustrasi, cemburu, dan ketidakpuasan. Menegaskan konflik perasaan dalam diri tokoh.</p>	<p>Tokoh merasa tidak adil atau tidak beruntung karena harus berada satu sekolah dengan orang yang membuatnya <i>insecure</i>.</p>	
	<p>“Tapi dia tetap cantik. Malah sekarang cantik banget...”</p>	<p>Kalimat deskriptif evaluatif. Pilihan kata emotif: “cantik banget”.</p>	<p>Membangun kontras antara kekaguman dan rasa minder tokoh. Menjelaskan alasan emosional mengapa tokoh merasa tertekan.</p>	<p>Tokoh secara jujur mengakui kecantikan Im Yoona, yang memperkuat perasaan rendah diri dan cemburu.</p>	
	<p>“Cih...”</p>	<p>Onomatope ekspresif. Bentuk singkat yang menunjukkan emosi kuat.</p>	<p>Menggambarkan rasa kesal atau sinis. Memberi penekanan pada konflik batin yang memuncak.</p>	<p>Ungkapan ini menunjukkan ketidaksukaan, kekesalan, atau rasa iri yang tidak ingin diungkap secara langsung (semacam pernyataan “ih menyebalkan banget”).</p>	
7.		<p>“Ng... nggak! Kalau dengan penampilan ini, aku juga lumayan!”</p>	<p>Kalimat seru + interjeksi gugup (“ng... nggak!”). Kalimat afirmasi yang dipaksakan.</p>	<p>Menunjukkan usaha tokoh untuk meyakinkan dirinya sendiri. Mengungkap rasa tidak percaya diri yang ditutup-tutupi.</p>	<p>Tokoh sedang melakukan <i>self-talk</i> untuk menenangkan diri karena merasa kalah saing. Ada rasa minder tetapi disembunyikan dengan optimisme palsu.</p>
		<p>“Kecantikan Im Yoona memang di atas rata-rata...”</p>	<p>Kalimat deskriptif bernilai evaluatif.</p>	<p>Mengakui keunggulan orang lain. Memperkuat perasaan rendah diri tokoh.</p>	<p>Ia sadar dirinya tidak selevel dengan Im Yoona dalam hal penampilan, sehingga muncul rasa iri dan mengukur diri sendiri berdasarkan standar orang lain.</p>
	<p>“Tapi setidaknya di kelas ini...”</p>	<p>Kalimat yang menggantung (ellipsis/bersambung). Monolog batin.</p>	<p>Membangun harapan tokoh terhadap situasi baru. Menunjukkan bahwa ia sedang mencoba</p>	<p>Tokoh berharap bisa lebih unggul atau merasa lebih baik di lingkungannya yang baru.</p>	

				mengambil sisi positif.	
	Panel murid-murid lain dengan efek "NIT NIT" (highlight target)	Bahasa emotif visual: efek target (lingkaran bidik) + onomatopee "NIT NIT".	Menunjukkan proses membandingkan diri secara visual. Tokoh menilai orang-orang di kelas berdasarkan penampilan.	Tokoh sedang menyeleksi dan memastikan posisinya dibandingkan orang lain—menandakan rasa kompetitif bercampur <i>insecure</i> .	
	"Aku termasuk 20% teratas!"	Kalimat deklaratif bernada bangga. Monolog penguatan diri.	Menegaskan upaya tokoh menaikkan harga dirinya. Membangun perasaan meskipun sebelumnya minder.	Tokoh menenangkan diri dengan statistik imajinatif, merasa dirinya lebih baik dari sebagian besar teman sekelasnya.	
8.	 	"Makasih."	Kalimat ekspresif sederhana (ucapan terima kasih).	Menyampaikan rasa terima kasih secara sopan.	Bukan Bahasa Emotif Kuat: Kalimat ini hanya berfungsi sosial-bahasa (<i>phatic</i> /etiket kesopanan), tidak mengandung muatan emosi yang kuat.
	"Di depanku duduk seorang putri yang ada di dalam dongeng."	Kalimat deskriptif metaforis ("putri yang ada di dalam dongeng").	Menggambarkan keagungan tokoh terhadap teman di depannya. Metafora dipakai untuk menonjolkan keindahan tokoh lain.	Bahasa Emotif: Mengandung penilaian emosional: rasa kagum, takjub, dan inferioritas yang tersirat.	
	"Aku harus rendah hati..."	Kalimat deklaratif + elipsis (diakhiri titik-titik) → menunjukkan perasaan internal.	Menunjukkan usaha tokoh menata perasaannya agar tidak merasa iri atau minder. Menandakan monolog batin yang berisi tekanan emosional.	Bahasa Emotif: Mengungkap kondisi psikologis tokoh. Maknanya: ia merasa tidak selevel dan harus menempatkan diri (minder + keinginan memperbaiki sikap).	
	Panel terakhir (guru menulis di papan)	Tidak ada teks emotif. Hanya ilustrasi kelas.	Tidak ada Fungsi Emotif yang relevan.	Tidak ada Bahasa Emotif: Hanya berfungsi sebagai transisi adegan.	

9.	 <p>"Nggak mau~ Nari, ayo cepat~ aku lapar."</p> <p>Diksi emotif ("nggak mau~", "ayo cepat"). Gaya bertutur manja (ditandai tanda ~). Nada memaksa tapi playful.</p> <p>Menunjukkan kedekatan dan sifat manja tokoh. Menciptakan suasana riuh, akrab, dan agak manja/memaksa.</p> <p>Tokoh ingin menarik perhatian Nari. Ada dinamika hubungan: salah satu tokoh merasa cukup dekat untuk berlaku manja/memaksa.</p>
	 <p>"EIKH?!?"</p> <p>Interjeksi kejut (seruan kaget). Penekanan huruf dan tanda seru berlapis.</p> <p>Menandai reaksi spontan dan emosional. Menguatkan suasana tiba-tiba, tidak nyaman, atau kaget.</p> <p>Tokoh merasa terintimidasi atau terganggu oleh tindakan temannya.</p>
	<p>"Nggak tau malu banget."</p> <p>Diksi evaluatif dan bernada merendahkan. Kalimat kecaman.</p> <p>Memberikan penilaian negatif terhadap perilaku tokoh lain. Membangun suasana konflik sosial kecil (<i>gossip / judgement</i> / antar teman).</p> <p>Ada rasa tidak suka, iri, atau cemburu dari tokoh pengucap. Menunjukkan dinamika sosial: tokoh ini merasa perilaku temannya berlebihan / tidak pantas.</p>
	<p>"Jangan tendang aku!"</p> <p>Kalimat imperatif ekspresif. Desakan penuh emosi (ketakutan/cemas).</p> <p>Menggambarkan ketidaknyamanan atau kesakitan. Menambah intensitas humor dan <i>chaos</i> dalam adegan.</p> <p>Tokoh sedang benar-benar merasa terganggu. Ada relasi fisik yang terlalu agresif.</p>
	<p>"Memangnya kapan kamu kenal Nari? Sok akrab!"</p> <p>Pertanyaan retoris. Sindiran langsung ("sok akrab").</p> <p>Menggambarkan kecemburuan sosial. Mempertegas adanya konflik kecil mengenai "kedekatan" dengan Nari.</p> <p>Tokoh merasa tergeser posisinya. Ada kecemburuan tentang kedekatan—si tokoh merasa lebih berhak dekat dengan Nari.</p>
	<p>"Tunggu... Nari..."</p> <p>Kalimat elips (digantung). Diksi yang pelan dan bernada ragu.</p> <p>Menciptakan suasana tenang, sedih, atau merasa tertinggal. Kontras dengan keramaian sebelumnya.</p> <p>Tokoh merasa kehilangan, tertinggal, atau ingin mendekati Nari tapi tidak punya keberanian. Menggambarkan emosi halus seperti minder atau tidak percaya diri.</p>

10.	  	<p>“Sejak saat itu, aku mulai merasakan ada yang aneh.”</p> <p>Diksi emotif: <i>merasakan, aneh.</i> Kalimat naratif reflektif (<i>orang pertama</i>).</p> <p>Membuka situasi batin tokoh. Mengisyaratkan perubahan emosional yang tidak langsung dijelaskan. Membuat pembaca penasaran pada ketidaknyamanan tokoh.</p> <p>Tokoh sedang mengalami kondisi psikologis: bingung, <i>insecure</i>, atau merasa ada perubahan sosial. Ada rasa “tidak pas” atau terusik dalam dirinya.</p>	
		<p>Gambar suasana kelas & tokoh melihat sekeliling</p> <p>Bahasa visual emotif: tokoh memandang sekitar dengan ekspresi datar, murung.</p> <p>Komposisi: tokoh tampak “terpisah” dari yang lain.</p>	<p>Menggambarkan perasaan terasing tanpa kata-kata.</p> <p>Membangun suasana hening, kontemplatif, dan sepi.</p> <p>Tokoh merasa tidak lagi menjadi pusat perhatian. Ada jarak emosional antara tokoh dan lingkungan kelasnya.</p>
		<p>“Padahal belum lama ini aku merasa sebagai tokoh utama...”</p> <p>Diksi metaforis: <i>tokoh utama</i> (peran penting). Nada melankolis. Bentuk narasi reflektif.</p>	<p>Mengungkap pergeseran emosi dari percaya diri → merasa kehilangan posisi. Menarik empati pembaca.</p> <p>Tokoh pernah merasa hidupnya “berarti”—diakui, diperhatikan. Ada nostalgia emosional yang menunjuk pada “masa ketika ia merasa berharga”.</p>
		<p>“Tapi akhirnya sadar kalau aku cuma figuran...”</p> <p>Diksi kontras: <i>tokoh utama</i> → <i>figuran</i>. Nada merendah, sedih, dan penuh penerimaan pahit. Penggunaan kata “cuma” mempertebal rasa tidak penting.</p>	<p>Menunjukkan konflik batin (dari keyakinan menuju kesadaran pahit).</p> <p>Menguatkan tema rendah diri atau kehilangan peran.</p> <p>Tokoh merasa tersisih, tidak lagi dianggap. Ada penurunan harga diri yang signifikan. Menunjukkan luka sosial: diabaikan atau dihargai lebih rendah.</p>
		<p>Metafora gambar <i>doodle</i>: awalnya seorang putri → berubah jadi pelayan</p>	<p>Bahasa visual emotif metaforis: perubahan sketsa (putri → pelayan membawa sapu). Simbol putri → harga diri tinggi; figuran/pelayan → tidak</p> <p>Mewakili perasaan tokoh secara simbolis sebagai “tidak istimewa”. Ada kesadaran pahit bahwa posisinya tidak sesuai harapannya.</p>

penting.

11.	 	<p>“Padahal ini mukjizat Musa juga bukan...”</p> <p>Hiperbola referensi religius (metaforis). Gaya bahasa humor sarkastik.</p>	<p>&</p> <p>Membangun suasana lucu sekaligus menyindir situasi yang “terlalu dramatis”. Memberi ekspresi bahwa kejadian yang dialami tokoh terasa tidak masuk akal.</p>	<p>Tokoh tidak percaya bahwa orang-orang memberi jalan seperti itu. Ada rasa kagum bercampur bingung. Mengisyaratkan situasi sosial yang tidak biasa.</p>
		<p>“Tapi setiap kami lewat, anak-anak membuka jalan untuk kami!”</p>	<p>Kalimat eksposisi dengan penekanan situasi dramatis. Diksi emotif: <i>membuka jalan</i> digambarkan seperti adegan heroik.</p>	<p>Menggambarkan perubahan status sosial tokoh yang tiba-tiba jadi pusat perhatian. Menekankan unsur dramatis yang memunculkan reaksi emosional.</p>
		<p>“Takut... aku takut banget...”</p>	<p>Repetisi (takut... takut banget). Diksi ekspresif dan langsung. Ditambah visual tubuh gemetar, keringat, “glutuk glutuk”.</p>	<p>Menyampaikan ketakutan tokoh secara eksplisit. Memperkuat suasana tegang komedi (campuran lucu + takut).</p>
		<p>“Bhwua... keren...”</p>	<p>Interjeksi (bhwua...). Diksi emosional keren yang menunjukkan kekaguman spontan.</p>	<p>Menunjukkan reaksi orang lain terhadap situasi tersebut. Menambah nuansa humor karena reaksinya berlebihan dan dramatis</p>
12.		<p>“Sementara kamu ada di antara teman-teman yang cantik dan merasa seperti</p>	<p>Pertanyaan retoris (untuk menegaskan perasaan). Diksi emotif kontras tajam (<i>cantik</i>,</p>	<p>Menunjukkan konflik batin tokoh. Menggambarkan rasa rendah diri (<i>inferiority complex</i>). Mengajak</p>

		yang paling jelek...?"	paling jelek). Gaya bahasa perbandingan.	complex). Mengajak pembaca merasakan ketidaknyamanan an tokoh.	pembaca merasakan ketidaknyamanan tokoh.
		"Itu benar-benar meremukkan hati."	Metafora (meremukkan hati) → menggambarkan emosi hancur. Diksi hiperbolik yang memperkuat intensitas.	Mempertegas rasa sakit emosional tokoh. Menciptakan intensitas dramatis. Menjelaskan bahwa perasaan minder bukan hal ringan bagi tokoh.	Tokoh secara psikologis. Situasi sosial berdampak besar pada kepercayaan dirinya. Mengisyaratkan kondisi emosional yang rapuh.
		Visual onomatope: "CUUUR" + air mata jatuh	Onomatope (tiruan bunyi) → menggambarkan suara tangis/air mata. Visual wajah pucat, kehilangan ekspresi, lalu menangis.	Memperkuat ekspresi kesedihan secara nonverbal. Membantu pembaca memahami bahwa rasa "hati remuk" menimbulkan reaksi fisik. Menambah nilai dramatis (komikal ala Webtoon).	Tokoh tak lagi bisa menahan emosinya. Kesedihan tokoh mencapai puncaknya. Ada kesan bahwa perasaan minder ini bukan sekadar sesaat, tetapi membekas.
13.		"Apa ada yang pernah merasakan perasaan ini?"	Pertanyaan retoris (untuk membangun suasana). Diksi abstrak (perasaan ini).	Mengajak pembaca masuk dalam pengalaman emosional tokoh. Membangun kedekatan dengan pembaca (seolah curhat).	Tokoh sedang mengalami kondisi emosional yang kuat dan ingin divalidasi. Memberi kesan bahwa perasaan ini umum (relate).
		"Semua anak..."	Repetisi (pengulangan frasa di panel berbeda). Diksi generalisasi (semua).	Menekankan situasi yang dirasakan tokoh adalah menyeluruh. Memberikan efek dramatis yang menunjukkan tekanan sosial besar.	Tokoh merasa diperhatikan, dihakimi, atau bahkan diperolok oleh banyak orang pada saat bersamaan. Menunjukkan rasa terintimidasi.

Visual: banyak siswa memandang ke arah tokoh, wajah memerah, ekspresi kaget/berteriak	Ekspresi nonverbal emotif (wajah merah, mata membelalak, berteriak). Gaya ilustrasi komikal.	Menggambarkan intensitas reaksi orang lain terhadap tokoh. Memperkuat perasaan tokoh bahwa ia sedang menjadi pusat perhatian.	Tokoh merasa malu atau terancam karena dilihat oleh banyak orang. Reaksi berlebihan orang lain memperkuat kesan situasi memalukan atau penuh tekanan sosial.
"Benar-benar semua anak..."	Penguatan (<i>intensifier</i>) lewat frasa "benar-benar". Repetisi yang semakin memperdalam suasana.	Menegaskan bahwa situasi tersebut terasa berlebihan bagi tokoh. Menciptakan intensitas emosional yang meningkat.	Tokoh merasa kewalahan, seolah-olah seluruh sekolah fokus pada dirinya. Ada nuansa takut, malu, atau canggung yang sangat kuat.
"Menatap ke arahmu..."	Kalimat elipsis (tidak lengkap sengaja), menciptakan efek dramatis. Diksi "menatap" menunjukkan tekanan psikologis.	Membuat pembaca merasakan ketidaknyamanan dan malu yang dialami tokoh. Menciptakan ketegangan emosional mendekati klimaks.	Tatapan banyak orang membuat tokoh merasa tidak aman, diperhatikan berlebihan. Menunjukkan rasa self-consciousness yang besar tokoh merasa menjadi pusat perhatian tanpa menginginkannya.

Pembahasan Penelitian Penggunaan Bahasa Emotif

Pembahasan hasil penelitian ini disusun berdasarkan tiga fokus utama, yaitu bentuk, fungsi, dan makna bahasa emotif yang ditemukan dalam Webtoon *Girl's World* karya Morang.

Bentuk Bahasa Emotif

Berdasarkan hasil analisis data, bentuk bahasa emotif yang muncul dalam Webtoon *Girl's World* tergolong beragam dan memperkaya cara tokoh dalam mengekspresikan perasaan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Pertama, bahasa emotif muncul melalui pemilihan diksi dan kata sifat emotif. Penggunaan diksi dalam webtoon ini memiliki peran penting dalam memberikan nilai rasa subjektif terhadap suatu objek atau situasi. Kata sifat evaluatif dan deskriptif, baik yang bernilai positif maupun negatif, sering digunakan untuk mengekspresikan penilaian emosional tokoh. Kalimat seperti "*Tapi dia tetap cantik. Malah sekarang cantik banget...*" menunjukkan adanya evaluasi emosional yang tidak hanya memuji pihak lain, tetapi juga secara implisit menciptakan perasaan rendah diri pada tokoh penutur. Sebaliknya, penggunaan kata seperti "*nyebelin*" dalam kalimat "*Nggak berubah, masih nyebelin*" berfungsi sebagai evaluasi langsung terhadap karakter seseorang, meskipun disampaikan dalam nuansa bercanda.

Kedua, bahasa emotif diwujudkan melalui ungkapan dan kalimat ekspresif yang mencakup seruan, interjeksi, serta onomatope. Interjeksi dan seruan spontan, seperti "*KA... KAMU?!*", menandakan keterkejutan atau syok secara tiba-tiba, sedangkan ekspresi seperti "*AAAHH*" atau "*EIKH?!*" merepresentasikan reaksi emosional terhadap rasa sakit atau keterkejutan. Selain itu, penggunaan onomatope nonverbal seperti "*CUUUR*" untuk

menggambarkan air mata yang jatuh atau “*NIT NIT*” sebagai efek penekanan visual menjadi ciri khas media webtoon. Onomatope tersebut memperkuat ekspresi emosi secara visual dan dramatis, sehingga lebih efektif dibandingkan penjelasan naratif yang panjang. Efek “*NIT NIT*”, misalnya, merepresentasikan proses perbandingan diri secara berlebihan yang dialami tokoh sebagai bentuk *insecurity*.

Ketiga, bahasa emotif juga hadir melalui monolog batin dan kalimat retoris. Monolog batin berfungsi sebagai media kejujuran emosional tokoh yang tidak ditujukan kepada lawan bicara. Ungkapan seperti “*Cewek ini...*” yang diikuti dengan “*Ngak berubah, masih nyebelin*” menunjukkan perasaan kesal yang hanya diungkapkan dalam hati. Sementara itu, penggunaan pertanyaan retoris seperti “*Apa ada yang pernah merasakan perasaan ini?*” tidak bertujuan untuk memperoleh jawaban, melainkan mengajak pembaca untuk turut memvalidasi pengalaman emosional tokoh. Strategi ini efektif dalam membangun kedekatan dan rasa keterhubungan antara cerita dan pembaca remaja.

Fungsi Bahasa Emotif

Dalam *Girl’s World*, bahasa emotif tidak hanya berfungsi sebagai pemanis cerita, tetapi memiliki peran struktural dan psikologis yang penting dalam pengembangan narasi. Pertama, bahasa emotif berfungsi untuk menggambarkan konflik interpersonal dan dinamika hubungan antar tokoh. Dialog-dialog emotif secara efektif menampilkan hubungan pertemanan yang tidak seimbang atau sarat konflik kecil, yang lazim terjadi dalam kehidupan remaja. Komentar Yoona seperti “*Jadi kurus ‘gini, sih? Pipimu nggak chubby lagi kayak dulu?*” menunjukkan karakter yang cenderung menghakimi dan dominan. Sebaliknya, respons gugup Nari “*A... aku diet, tau!*” merefleksikan kerentanan dan posisi defensif tokoh tersebut dalam interaksi sosial. Kedua, bahasa emotif berfungsi membangun kedekatan emosional dan empati pembaca. Monolog batin seperti “*Aku harus rendah hati...*” memperlihatkan pergulatan psikologis tokoh yang dihadapkan pada rasa minder, cemburu, dan frustrasi. Ekspresi emosional yang jujur dan intens ini memungkinkan pembaca untuk ikut merasakan konflik batin tokoh, sehingga tercipta empati dan keterlibatan emosional yang kuat selama proses membaca. Ketiga, bahasa emotif berfungsi memperkuat tema *insecurity* dan penerimaan diri (*self-acceptance*). Kalimat seperti “*Aku cuma figurin...*” yang disertai metafora visual tentang perubahan peran putri menjadi pelayan menegaskan penurunan harga diri tokoh. Bahasa emotif dalam konteks ini menjadi pemicu narasi penyembuhan emosional yang menjadi ciri khas *Girl’s World*, karena proses penyembuhan dimulai dari pengakuan terhadap rasa sakit, kegagalan, dan ketidak sempurnaan diri.

Makna Bahasa Emotif

Makna bahasa emotif yang terkandung dalam Webtoon *Girl’s World* umumnya berkaitan dengan kritik sosial dalam kehidupan remaja serta aspek psikologis individu. Pertama, bahasa emotif mengandung makna penghakiman sosial. Sindiran dan komentar evaluatif bernada merendahkan, seperti “*Makanya kapan kamu kenal Nari? Sok akrab!*”, merepresentasikan kecemburuhan dan persaingan sosial. Bahasa emotif digunakan sebagai alat untuk menegaskan hierarki sosial dan menciptakan rasa tidak nyaman bagi pihak lain. Kedua, bahasa emotif mengandung makna inferioritas dan kesadaran diri berlebihan (*self-consciousness*). Ungkapan yang berkaitan dengan perbandingan diri, seperti “*merasa seperti yang paling jelek...*”, mencerminkan kerapuhan psikologis akibat tekanan lingkungan. Kalimat hiperbolis seperti “*Itu benar-benar meremukkan hati*” menegaskan bahwa luka emosional akibat *insecurity* merupakan pengalaman yang nyata dan intens bagi tokoh. Ketiga, bahasa emotif juga memuat makna keakraban yang bersifat toxic. Meskipun beberapa dialog menunjukkan kedekatan antartokoh, sebagian di antaranya mengandung perhatian yang disampaikan secara kasar, seperti nasihat berlebihan mengenai berat badan atau pola diet. Makna yang muncul adalah bentuk kepedulian yang tidak sehat, karena justru melukai perasaan

penerima. Fenomena ini merepresentasikan kompleksitas dinamika pertemanan remaja yang tidak selalu positif.

Secara keseluruhan, Morangg memanfaatkan bahasa emotif tidak sekadar sebagai sarana bercerita, melainkan sebagai alat untuk mengungkap dan membedah kondisi psikologis tokoh-tokohnya. Penggunaan bahasa emotif dalam *Girl's World* berhasil menciptakan pengalaman membaca yang mendalam dan personal, di mana pembaca diajak merasakan tekanan emosional, insecurity, hingga humor ringan yang membuat kisah ini terasa dekat dan relevan dengan kehidupan remaja.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis terhadap penggunaan bahasa emotif dalam Webtoon *Girl's World* karya Morangg, dapat disimpulkan bahwa bahasa emotif memiliki peran yang sangat signifikan dalam membangun kedalaman emosional cerita, baik dari segi bentuk, fungsi, maupun makna yang ditampilkan melalui dialog dan monolog para tokohnya. Dari segi bentuk, bahasa emotif dalam *Girl's World* ditampilkan secara variatif dan efektif dalam merepresentasikan emosi yang kompleks. Penggunaan dixi dan kata sifat emotif, baik bernilai positif maupun negatif, menunjukkan subjektivitas penilaian tokoh terhadap diri sendiri dan lingkungan sosialnya, yang kerap menjadi pemicu konflik batin maupun sosial. Ungkapan ekspresif berupa seruan, interjeksi, serta onomatope visual khas webtoon memperkuat reaksi emosional secara instan dan dramatis. Selain itu, monolog batin, kalimat elipsis, dan pertanyaan retoris menjadi sarana paling jujur dalam mengungkapkan kerentanan, rasa minder, serta pergulatan psikologis tokoh. Bahasa emotif juga diperkuat melalui penggunaan metafora visual dan verbal yang secara simbolis menggambarkan penurunan harga diri dan perasaan terpinggirkan.

Dari segi fungsi, bahasa emotif berperan strategis dalam menciptakan empati dan rasa keterhubungan (*relatability*) antara pembaca dan tokoh cerita. Ekspresi emosi yang disampaikan secara jujur dan intens membuat pembaca, khususnya remaja, merasa pengalaman emosional mereka terwakili dan dipahami. Bahasa emotif juga berfungsi menggambarkan dinamika sosial yang kompleks, termasuk relasi pertemanan yang mengandung sikap menghakimi dan toxic, sehingga konflik emosional dalam cerita terasa realistik. Selain itu, bahasa emotif menjadi penanda perkembangan karakter, terutama dalam menegaskan tema utama *Girl's World*, yaitu insecurity dan perjuangan menuju penerimaan diri (*self-acceptance*).

Dari segi makna, bahasa emotif dalam *Girl's World* merefleksikan berbagai isu psikologis dan sosial yang dialami remaja. Makna inferioritas dan kompetisi sosial tampak melalui ungkapan perbandingan diri yang menegaskan tekanan standar sosial dan kecantikan. Di sisi lain, terdapat makna kepedulian yang disampaikan secara keliru atau merusak, di mana perhatian dan nasihat justru melukai perasaan tokoh lain. Selain itu, bahasa emotif juga mengandung makna keakraban yang bersifat defensif, yakni hubungan yang dibangun melalui humor pedas dan sindiran ringan, namun menyimpan emosi negatif yang tidak sepenuhnya terungkap.

Secara keseluruhan, Webtoon *Girl's World* memanfaatkan bahasa emotif, baik secara verbal maupun visual, sebagai unsur utama dalam membangun karakter, menyampaikan pesan emosional, dan menciptakan kenyamanan psikologis bagi pembaca. Melalui bahasa emotif yang dekat dengan realitas remaja, webtoon ini mampu menghadirkan pengalaman membaca yang bersifat reflektif dan menyembuhkan (*healing*), karena pembaca merasa emosi dan pergulatan batin mereka diekspresikan secara autentik melalui tokoh-tokoh dalam cerita.

References

- Alyfia, H., & Ali, A. N. (2021). Translation Analysis of Beauty Terms in Webtoon: The Secret of Angel and Make-Up Man. *Indonesian Journal of EFL and Linguistics*, 6(2), 393–409.
Ariwibowo, S. (2019). *Perancangan Informasi Perkembangan Komik Daring Dengan Genre Drama Di Indonesia Di Tahun 2017-2018 Melalui Media Buku Komik*. [Other, Universitas

- Komputer Indonesia].
https://doi.org/10/UNIKOM_Sasono%252520Ariwibowo_14.Bab%252520IV.pdf
- Bangun, M. A., Nasution, M. F. A., Sinaga, N. R., Sastra, S. F. D., & Khairani, W. (2024). Analisis Pengaruh Media Sosial Terhadap Perkembangan Bahasa Indonesia di Era Globalisasi. *Jurnal Bahasa Daerah Indonesia*, 1(3), 9–9. <https://doi.org/10.47134/jbdi.v1i3.2646>
- Dewojati, C. (2021). *Sastra Populer Indonesia*. UGM PRESS.
- Firmansyah, M. B. (2024). *Sastra digital dan Problematikanya*. Aqilian Publiko.
- Gorys Keraf, D. (2009). *Diksi dan gaya bahasa*. Gramedia Pustaka Utama.
[https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=2zm9pAbUHP8C&oi=fnd&pg=PR5&dq=Keraf+\(2009\)&ots=KCqXbJVwmg&sig=NMWGH6GzhbqpzfRiK2jl5VaJmPk](https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=2zm9pAbUHP8C&oi=fnd&pg=PR5&dq=Keraf+(2009)&ots=KCqXbJVwmg&sig=NMWGH6GzhbqpzfRiK2jl5VaJmPk)
- Helwa, L., & Bowo, S. A. (2024). Penggunaan Makna Emotif pada Balasan Kolom Komentar Admin TikTok@ pesonaindonesia. *WIDYANTARA*, 2(2), 170–183.
- Khotimah, C., & Wati, R. (2021). Karya Sastra Dengan Topik Romantis Pada Aplikasi Wattpad Dan Webtoon. *Arkhais - Jurnal Ilmu Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 12(1), 1–6.
- Kurniawati, E., Fitriati, S. W., & Suwandi, S. (2023). The realization of affect, judgement, and appreciation of discoursal attitude in Library Ghost Webtoon. *English Education Journal*, 13(3), 351–362.
- Leech, G. N. (2016). *Principles of pragmatics*. Routledge.
<https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9781315835976/principles-pragmatics-geoffrey-leech>
- Suryani, N. (2020). *Perancangan Webtoon “Sekartaji” Untuk Memperkenalkan Cerita Panji Kepada Masyarakat Usia Muda* [Masters, UNIVERSITAS MA CHUNG].
<http://repository.machung.ac.id/id/eprint/408/>