



## Hubungan Perilaku Membaca *Reading for Pleasure* dan Tingkat Empati di Kalangan Pembaca Komik Fiksi Digital *LINE WEBTOON*

### *Relationship between Reading for Pleasure and Empathy Levels among Readers of LINE WEBTOON Digital Fiction Comics*

Kharisma Nur Sa'diah<sup>1\*</sup>, Helmy Prasetyo Yuwinanto<sup>2</sup> 

Ilmu Informasi dan Perpustakaan, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Airlangga

[kharisma.nur.sadiyah-2019@fisip.unair.ac.id](mailto:kharisma.nur.sadiyah-2019@fisip.unair.ac.id)

Received: 1<sup>st</sup> May 2023; Revised: 3<sup>rd</sup> June 2023; Accepted: 28<sup>th</sup> June 2023 Available Online: 30<sup>th</sup> June 2023; Published Regularly: 30<sup>th</sup> June 2023

#### **Abstract**

**Background:** *Reading for Pleasure* is a reading activity that is carried out with the aim of obtaining pleasure and improving mood through reading activities that are carried out. Not only that, several studies also show that there are other benefits of *Reading for Pleasure*, one of which is being able to increase a person's level of empathy. Without realizing it, someone with a low level of empathy will correlate to bullying, juvenile delinquency, mental disorders, and other destructive disorders. **Purpose:** Therefore, this research was conducted to find out how the impact of *Reading for Pleasure* on empathy levels among readers of *LINE Webtoon* digital fiction comics. **Methods:** This research is a descriptive quantitative research with a purposive sampling technique, with as many as 100 respondents consisting of reader of *LINE Webtoon* digital fiction comics who are currently studying at junior high school (SMP/MTs), senior high school (SMA/SMK/MA) and university students in East Java. **Results:** Based on the research that has been done, it is known that the *Reading for Pleasure* level of *LINE Webtoon* digital fiction comic reader's is in the high category with an average total score of 2,85. In addition, the level of empathy for *LINE Webtoon* digital fiction comic reader's is also included in the high category with an average total score of 2,61. Further results from this study indicate that there is a positive relationship between *Reading for Pleasure* and the level of empathy of readers. **Conclusion:** The higher the level of *Reading for Pleasure* owned by respondents who use *LINE Webtoon* digital fiction comic's, the higher the level of empathy they will have. Conversely, the lower the level of *Reading for Pleasure*, the lower the level of empathy the reader will have.

**Background:** *Reading for Pleasure; LINE Webtoon digital fiction comic's; Reader's Level Of Empathy.*

---

**How to cite:** Sai'dah, K.N., Yuwinanto H.P. (2023) "Hubungan Perilaku Membaca *Reading for Pleasure* dan Tingkat Empati di Kalangan Pembaca Komik Fiksi Digital *Line Webtoon*", *Palimpsest: Jurnal Ilmu Informasi dan Perpustakaan*, 14(1), pp. 18–38. Available at: <https://e-journal.unair.ac.id/palimpsest/issue/archive>

Open Access under Creative Commons Attribution NonCommercial Share Alike 4.0 International License

(CC-BY-NC-SA)

### Abstrak

**Latar belakang:** *Reading for Pleasure* merupakan aktivitas membaca yang dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan dan peningkatan suasana hati melalui aktivitas membaca yang dilakukan. Tidak hanya itu, beberapa studi juga menunjukkan terdapat manfaat lain dari membaca untuk kesenangan salah satunya adalah mampu meningkatkan tingkat empati yang dimiliki seseorang. Tanpa disadari, seseorang dengan tingkat empati rendah akan berkorelasi terhadap tindakan *bullying*, kenakalan remaja, gangguan mental, serta gangguan lain yang sifatnya merusak. **Tujuan:** Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana dampak *Reading for Pleasure* pada tingkat empati di kalangan pembaca komik fiksi digital *LINE Webtoon*. **Metode:** Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif dengan Teknik *purposive sampling*, dengan sebanyak 100 responden yang terdiri dari kalangan pembaca komik fiksi digital *LINE Webtoon* yang sedang menempuh pendidikan di sekolah menengah pertama (SMP/MTs), sekolah menengah atas (SMA/SMK/MA) dan mahasiswa perguruan tinggi yang ada di Jawa Timur. **Hasil:** Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa tingkat *Reading for Pleasure* pembaca komik fiksi digital *LINE Webtoon* terhitung dalam kategori tinggi dengan skor total rata-rata 2,85. Selain itu, tingkat empati pembaca komik fiksi digital *LINE Webtoon* juga terhitung dalam kategori tinggi dengan skor total rata-rata 2,61. Hasil lebih lanjut dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara *Reading for Pleasure* dan tingkat empati pembaca. **Kesimpulan:** Semakin tinggi tingkat *Reading for Pleasure* yang dimiliki responden pengguna komik fiksi digital *LINE Webtoon*, maka akan semakin tinggi pula tingkat empati yang mereka miliki. Sebaliknya, semakin rendah tingkat *Reading for Pleasure* maka semakin rendah pula tingkat empati yang dimiliki pembaca.

**Kata kunci:** *Perilaku Membaca Reading for Pleasure; Komik Fiksi Digital LINE Webtoon; Tingkat Empati Pembaca.*

### Pendahuluan

Di Indonesia sikap-sikap positif seperti toleransi, tenggang rasa dan empati banyak sekali dikembangkan melalui kegiatan dalam berbagai bidang baik bidang ekonomi, politik maupun sosial. Tak heran di Indonesia acapkali banyak kita temui peringatan hari-hari yang melambangkan rasa solidaritas, toleransi bahkan empati seperti peringatan hari persahabatan pada 30 Juli, hari disabilitas yang kita peringati setiap tanggal 3 desember, hari anti *bullying* pada tanggal 4 Mei dan masih banyak lagi peringatan hari-hari besar lainnya yang melambangkan rasa solidaritas, toleransi dan juga empati. Ini menunjukkan bahwa empati menjadi suatu hal yang perlu tertanam pada diri setiap individu. Seorang individu dengan tingkat empati tinggi, mereka cenderung akan sering melakukan tindakan-tindakan prososial seperti mudah mengulurkan bantuan untuk menolong orang lain. Namun sebaliknya, seorang individu dengan tingkat empati yang rendah cenderung akan bersifat acuh dan cenderung abai terhadap suatu kondisi dan situasi yang dialami orang lain atau yang biasa kita sebut sebagai perilaku antisosial. Pernyataan tersebut didukung oleh pendapat Manstead dan Hewstone yang menyebutkan bahwa adanya empati berkorelasi positif terhadap perilaku prososial serta kompetensi sosial seseorang (Rahman, 2012). Ketika seseorang dengan rasa empati yang tinggi berhadapan dengan orang lain yang membutuhkan bantuan, maka seseorang tersebut akan melakukan tindakan sosial dengan tanpa ragu maju untuk memberikan bantuan.

Tindakan prososial ini akan mengarah pada kompetensi sosial yang baik pula, karena mampu berinteraksi maupun berkomunikasi dengan baik ketika berhadapan dengan orang lain.

Rendahnya tingkat empati yang ada di masyarakat, tanpa kita sadari dapat memicu terbentuknya perilaku antisosial yang tidak hanya merugikan diri sendiri akan tetapi juga orang lain. Seseorang dengan kemampuan empati yang rendah akan berkorelasi terhadap tindakan *bullying*, kenakalan, gangguan mental, serta gangguan lain yang sifatnya merusak (Gleason & Jensen-campbell, 2009; Noorden et al., 2015). Itu berarti kurangnya pemahaman seseorang terhadap pentingnya empati, akan membuat seseorang yang seharusnya saling menghargai dan menjaga satu sama lain justru menjadikan seseorang saling menjatuhkan sehingga hal tersebut mendorong seseorang untuk melakukan tindakan yang sifatnya merusak, dimana salah satunya ialah tindakan *bullying* pada orang lain, Beberapa kasus *bullying* yang banyak dilaporkan oleh masyarakat sangatlah beragam, mulai dari ejekan sampai dengan perlakuan kasar yang dapat mengakibatkan luka fisik, serta kasus beberapa kasus *bullying* yang dilakukan di media sosial. Menimbang pentingnya pemahaman terhadap empati terutama dalam hubungan antar individu, maka diperlukan sebuah upaya untuk melatih dan mengembangkan empati dalam diri individu sedini mungkin. Mengingat saat ini tindak kriminalitas tidak hanya dilakukan oleh orang dewasa saja, akan tetapi terdapat juga beberapa kasus dimana pelakunya adalah anak-anak.

Komisi Perlindungan Anak Indonesia atau KPAI telah mencatat sepanjang tahun 2016-2020 tercatat sebanyak 655 kasus anak berhadapan dengan hukum (ABH) yang mana mereka telah menjadi seorang pelaku tindak kekerasan, dengan total sebanyak 506 anak telah melakukan tindak kekerasan fisik dan sebanyak 149 anak telah melakukan kekerasan psikis. Data KPAI juga menunjukkan bahwa pada tahun 2022 telah terdapat kasus kekerasan fisik, kekerasan psikis, termasuk didalamnya perundungan/ *bullying*. Misalnya saja sebuah kasus yang termuat dalam sebuah laman berita Liputan6.com yang memberitakan sebuah kasus *bullying* yang dilakukan oleh pelajar SMA terhadap seorang penyandang disabilitas yang terjadi di tahun 2022. Dimana kasus ini berasal dari seorang remaja penyandang disabilitas dari Cirebon, Jawa Barat. Lebih parahnya para pelaku tidak hanya melakukan perundungan saja, akan tetapi juga merekam aksi tersebut. Dalam sebuah video yang beredar dan viral di media sosial tampak sekelompok remaja SMA yang tanpa ampun melakukan kekerasan fisik terhadap korban yang dilakukan dengan menekan-nekan punggung korban menggunakan sepatu, kemudian para pelajar SMA tersebut tampak menginjak-nginjak pundak korban yang merupakan seorang penyandang disabilitas.

Menurut Blatner (2002) Kemampuan empati sendiri tidak hanya sebatas bagaimana individu mampu merasakan perasaan yang dirasakan oleh individu yang lain, akan tetapi juga dibutuhkan kemampuan untuk mengartikulasikan perasaan tersebut, agar individu lain merasa dipahami (Blatner, 2002). Oleh karena itu terdapat dua komponen penting saat seseorang hendak membangun empati yakni komponen afektif dan juga komponen kognitif (Davis, 2003), dimana komponen afektif empati merupakan adanya perasaan kasih sayang dan perhatian terhadap sesama, penalaran emosional dalam arti lain ikut mengalami atau merasakan emosi yang dirasakan orang lain (Johnson, 2012), sedangkan menurut pendapat Feshbach, komponen kognitif ini merupakan suatu kemampuan untuk mengenali serta

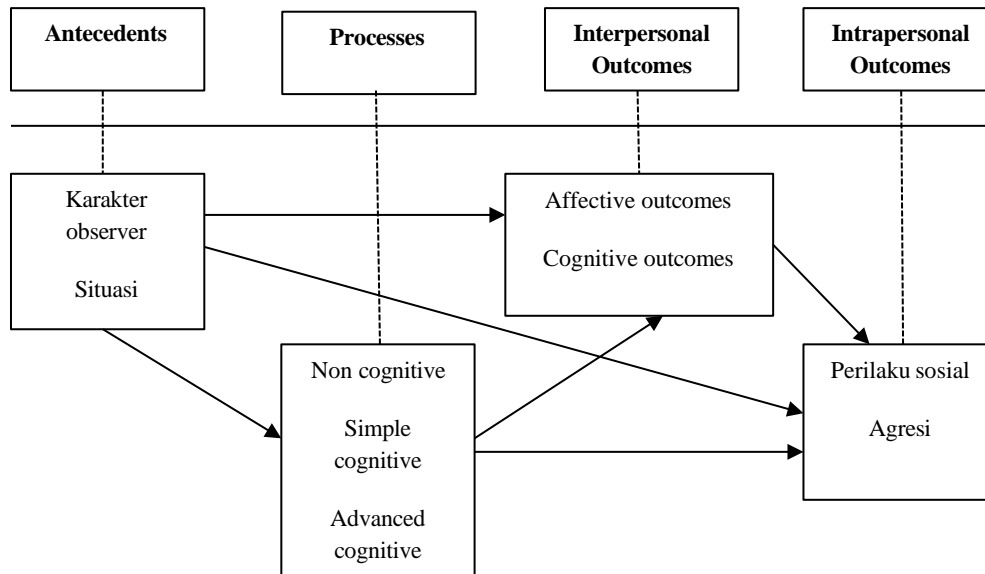
membedakan berbagai kondisi emosional (Kemp et al., 2007). Kedua komponen empati tersebut dapat dikembangkan melalui berbagai macam cara yang salah satunya adalah melalui aktivitas membaca untuk kesenangan, yang mana saat membaca seseorang akan memperoleh pemahaman terkait dengan perilaku/ karakter, perasaan serta kondisi emosional, sehingga saat membaca seorang pembaca mengalami keterlibatan secara emosional dan peran (*role taking*) dengan kisah yang dialami oleh para tokoh yang ada dalam cerita. Seperti yang diungkapkan oleh Mar dan Oatley (2008) bahwa ketika sedang membaca fiksi seorang pembaca mensimulasikan yakni merasakan emosi dan juga pengalaman pikiran yang kongruen dengan tokoh/ karakter cerita. Oleh karena itu untuk membangun komponen afektif dan kognitif empati, aktivitas membaca *Reading for Pleasure* menjadi salah satu cara yang dapat diterapkan.

Menurut Cremin (2007,) *Reading for Pleasure* merupakan perilaku membaca yang berorientasi untuk menemukan suatu makna, tujuan pribadi serta berkaitan dengan kebutuhan seseorang untuk memahami dunia, membuat sesuatu menjadi bekerja, adanya keinginan untuk memahami, membuat sebuah koneksi, terlibat secara emosional serta perasaan yang sangat mendalam (Cremin, 2007). Melalui keterlibatan dan juga pemahaman emosional pembaca dalam *Reading for Pleasure*, mengakibatkan aktivitas membaca untuk kesenangan ini dinilai mampu menumbuhkan atau meningkatkan empati di kalangan pembaca. Hal juga didukung oleh beberapa penelitian yang menemukan bahwa *Reading for Pleasure* mampu meningkatkan empati, pemahaman diri serta kemampuan untuk dapat memahami identitas diri sendiri dan juga orang lain. Salah satunya ialah penelitian yang dilakukan oleh *BOP Consulting* pada 2015 juga menunjukkan bahwa terdapat dampak dari perilaku membaca *Reading for Pleasure* bagi kelompok dewasa yakni adanya proses relaksasi, kenikmatan membaca, adanya peningkatan pemahaman terhadap identitas sosial dan diri sendiri. Selain itu dampak lain yang diperoleh ialah bertambahnya rasa kepedulian, empati serta memperkaya pengetahuan terkait budaya lain.

Bagi para pembaca era milenial penerapan perilaku membaca *Reading for Pleasure* dewasa ini telah menjadi sebuah aktivitas yang bahkan dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja hanya dengan menggunakan sebuah gadget atau smartphone yang mereka miliki. Adanya perkembangan teknologi telah menciptakan berbagai macam inovasi yakni munculnya berbagai macam bahan bacaan digital yang salah satunya adalah komik fiksi digital. Menurut pendapat McCould (2018) banyak sekali kelebihan yang ditawarkan oleh komik digital dibandingkan dengan komik tercetak, kelebihan tersebut diantaranya adalah komik digital dinilai lebih tahan lama, harganya lebih murah, lebih dinamis, komik digital bersifat lebih interaktif, tampilan di setiap seri selalu berubah serta yang paling penting menyajikan kemudahan dalam hal pengaksesan (Nurinayati et al., 2014)

Menurut Davis (1983) empati ialah suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk merespon pengalaman emosional dari orang lain (Davis, 2003). Dimana respon yang dimaksud adalah respon afektif dan juga respon kognitif. Respon afektif empati berkaitan dengan kemampuan yang dimiliki individu untuk merasakan emosi dari orang lain, sedangkan kognitif empati berkaitan dengan kemampuan yang dimiliki individu untuk memahami emosi dari orang lain (Vossen et al., 2015). Davis pada 1996 menciptakan sebuah terdapat model

organisasi dari konstruk empati yang terdiri dari *antecedents*, *process*, *intrapersonal outcomes*, dan *interpersonal outcome*, dimana empat hal tersebut tidak dapat dipisahkan dan saling berhubungan satu sama lain (Davis, 1996).



*Antecedents* merupakan suatu kondisi yang mengawali timbulnya proses empati yang terdiri atas karakter observer, situasi atas target. Menurut pendapat Taufik (2012) adanya perbedaan individual dan konteks situasi akan sangat berpengaruh terhadap individu untuk berempati pada orang lain. Empati dipengaruhi oleh riwayat pembelajaran yang dimiliki individu. Akan tetapi, Karakteristik yang utama yakni perbedaan individual, dimana terdapat pula individu yang secara natural cenderung mampu berempati pada situasi yang tengah dihadapi. Selain perbedaan individual, adanya respon terhadap orang lain, baik yang merupakan respon afektif ataupun kognitif, dapat dikatakan berasal dari beberapa konteks situasional. Kekuatan situasi dinilai mampu mempengaruhi seseorang untuk berempati, misalnya saja saat kita datang/ mengunjungi korban-korban bencana, tentu saja kita akan dihadapkan dengan situasi yang menyedihkan.

Terdapat tiga jenis proses (*processes*) dalam empati diantaranya adalah *non-cognitive processes*, *simple cognitive processes*, dan *advance cognitive processes*. Proses non kognitif adalah dimana empati dapat terjadi tanpa adanya pemahaman terhadap situasi atau kondisi yang sedang terjadi. misalnya saja seorang bayi akan ikut menangis apabila ia mendengar tangisan dari bayi lainnya. *Simple cognitive processes* atau proses kognitif sederhana, Davis (1984) menyatakan bahwa jenis empati ini merupakan jenis empati yang hanya memerlukan sedikit proses kognitif, misalnya saat kita melihat dan memahami seseorang berada dalam situasi yang kurang nyaman atau saat itu kita sedang atau pernah berada pada situasi yang kurang nyaman, hal tersebut akan membuat kita mudah untuk berempati. Sedangkan *advance cognitive*, jenis proses ini berbeda dari proses sebelumnya yakni *simple cognitive processes* yang dapat dengan mudah dilakukan, dalam *advance cognitive processes* seseorang dituntut agar mampu mengerahkan kemampuan kognitifnya, serta memerlukan upaya yang ekstra.

Davis (1996) menyebutkan bahwa proses empati yang paling tinggi yakni adalah *role taking*, dimana seorang individu mencoba untuk memahami orang lain dari perspektif atau sudut pandang orang tersebut.

*Intrapersonal Outcomes* adalah hasil dari suatu proses empati serta memiliki dampak pada diri observer. *Intrapersonal outcomes* terbagi menjadi dua yakni *affective outcomes* dan *non-affective outcomes* atau *cognitive outcomes*. Davis (1984) menyebutkan bahwa *affective outcomes* terdiri dari reaksi-reaksi emosional yang dirasakan atau dialami oleh observer saat merespon pengalaman/ kejadian yang dialami target, misalnya saja seseorang akan merasa marah ketika mengetahui target mendapat perlakuan tidak adil. Menurut Davis (1984) bentuk dari *intrapersonal outcome* tidak semua berupa *affective outcomes*, pada beberapa kasus bentuk lain dari *intrapersonal outcome* juga dapat berupa *non-affective outcomes* atau *cognitive outcomes*. Empati yang akurat didasarkan pada proses-proses kognitif, sebab seorang observer secara cermat akan menangkap serta menganalisis situasi yang ada, *non-affective outcomes* dapat terwujud melalui akurasi interpersonal, estimasi sukses dalam penilaian pikiran, perasaan, dan sifat orang lain, dimana proses empati dinilai mampu mempengaruhi penilaian seseorang terhadap sifat atau perilaku target.

Apabila *intrapersonal outcome* merupakan hasil proses empati yang berdampak pada diri observer, maka hal tersebut berbeda dengan *interpersonal outcome* yang merupakan hasil proses empati yang berdampak pada hubungan observer dengan orang lain. Salah satu bentuk dari *interpersonal outcome* ini adalah timbulnya perilaku menolong. Munculnya perilaku menolong dan perilaku sosial lainnya ialah bentuk dari *Interpersonal Outcomes*. tak hanya itu, menurut Davis empati juga berhubungan dengan perilaku agresif (Davis, 1996). Selain membentuk perilaku menolong, empati juga dihubungkan dengan munculnya perilaku agresif. Menurut Davis (1984) empati memiliki hubungan negatif dengan perilaku agresif, dimana semakin baik akurasi empati individu, maka semakin kecil pula terjadinya perilaku agresif.

*Reading for Pleasure* atau membaca untuk kesenangan dapat diartikan sebagai aktivitas membaca untuk memperoleh kesenangan, dimana perilaku membaca tersebut difokuskan agar seseorang memperoleh kesenangan dalam proses membaca. Clark dan Rumbold (2006) dalam penelitian yang berjudul "*Reading For Pleasure A Research Overview*" mengatakan bahwa *Reading for Pleasure* merupakan aktivitas membaca yang dilakukan seseorang berdasarkan keinginan atau kehendaknya sendiri dengan tujuan untuk mendapat kepuasan dari aktivitas membaca yang dilakukan. Tidak jauh berbeda dari pemaknaan *Reading for Pleasure* yang dikemukakan oleh Clark dan Rumbold, Cremin (2007,) memaknai *Reading for Pleasure* sebagai perilaku membaca yang berorientasi untuk menemukan suatu makna, tujuan pribadi serta berkaitan dengan kebutuhan seseorang untuk memahami dunia, membuat sesuatu menjadi bekerja, adanya keinginan untuk memahami, membuat sebuah koneksi, terlibat secara emosional serta perasaan yang sangat mendalam (Cremin, 2007).

Melalui keterlibatan dan juga pemahaman emosional pembaca dalam *Reading for Pleasure*, mengakibatkan aktivitas membaca untuk kesenangan ini dinilai mampu menumbuhkan atau meningkatkan empati di kalangan pembaca. Hal juga didukung oleh beberapa penelitian yang menemukan bahwa *Reading for Pleasure* mampu meningkatkan

empati, pemahaman diri serta kemampuan untuk dapat memahami identitas diri sendiri dan juga orang lain. Seperti penelitian yang dilakukan oleh *Center For Reading Research* yang bekerjasama dengan *The Reader Organization* telah menunjukkan selain dapat meningkatkan kemampuan dan kemauan untuk berinteraksi/ berkomunikasi dengan individu lain, membaca ternyata juga membantu meningkatkan rasa hormat, toleransi pada individu lain serta dapat pula membuat seseorang mempunyai materi atau topik yang beragam untuk dibicarakan serta kemampuan yang lebih besar untuk berempati terhadap sesama. Sebuah penelitian lain yang telah dilakukan BOP Consulting pada 2015 juga menunjukkan bahwa terdapat dampak dari perilaku membaca *Reading for Pleasure* bagi kelompok dewasa yakni adanya proses relaksasi, kenikmatan membaca, adanya peningkatan pemahaman terhadap identitas sosial dan diri sendiri. Selain itu dampak lain yang diperoleh ialah bertambahnya rasa kepedulian, empati serta memperkaya pengetahuan terkait budaya lain (BOP Consulting, 2015). Tak hanya itu beberapa penelitian yang dilakukan oleh Mar et al seperti penelitiannya pada tahun 2006, Mar et al melakukan sebuah penelitian guna mengeksplorasi hubungan antara membaca dengan kemampuan sosial, dimana dalam studinya mereka menggunakan sampel sebanyak 94 mahasiswa sarjana yang ada di Kanada dan digunakanlah desain metode campuran, hingga hasil dari penelitian tersebut menemukan bahwa membaca fiksi merupakan sebuah prediktor kuat kemampuan sosial serta prediktor empati. Hasil penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa dengan memahami karakter dalam fiksi berkaitan dengan pemahaman terhadap teman sebaya yang ada di kehidupan nyata (BOP Consulting, 2015). Selain itu sebuah penelitian Mar et al pada tahun 2009 yang mensurvei sebanyak 252 mahasiswa sarjana dari Kanada juga menemukan bahwa terdapat adanya hubungan positif antara membaca untuk kesenangan dan empati. Hasil studi tersebut juga mampu menantang adanya gagasan bahwa seorang pembaca secara sosial dinilai sering merasa canggung (Mar et al., 2009).

## Metode Penelitian

Metodologi yang dipergunakan pada penelitian ini ialah metode pendekatan kuantitatif deskriptif. Penelitian deskriptif dilakukan dengan tujuan untuk menggambarkan sebuah situasi tertentu dengan menggunakan data-data numerik guna menemukan peran yang ada dalam konteks penelitian, dimana hal tersebut berkaitan dengan intensitas, jumlah pengguna, perhitungan rata-rata, nilai tengah /median, dan modus. Terdapat dua variabel yang digunakan dalam penelitian ini yakni perilaku membaca *Reading for Pleasure* dan tingkat empati. Dalam penelitian ini, pendekatan deskriptif digunakan untuk menggambarkan suatu situasi terkait fenomena dampak perilaku membaca *Reading for Pleasure* pada tingkat empati, akan tetapi juga dipergunakan untuk melakukan suatu pengukuran dengan cermat dalam bentuk deskripsi, dimana nantinya peneliti akan menghimpun fakta-fakta yang telah diperoleh di lapangan serta tidak melakukan pengujian terhadap teori, sebagai media untuk melakukan evaluasi serta prediksi mengenai fenomena dampak perilaku membaca *Reading for Pleasure* pada tingkat empati di kalangan pembaca komik fiksi digital *LINE Webtoon*.

Lokasi penelitian adalah tempat dilaksanakannya penelitian guna mendapatkan data-data serta informasi yang diperlukan pada permasalahan penelitian. Pada penelitian ini

dikhususkan untuk menjangkau para pembaca komik fiksi digital *LINE Webtoon* yang ada di Jawa Timur. Sehingga agar dapat menjangkau para pembaca tersebut, proses pencarian data akan dilakukan secara online dengan memanfaatkan media sosial seperti WhatsApp, LINE, Twitter dan Instagram sebagai media untuk menyebarkan kuesioner penelitian. Sedangkan Populasi dalam penelitian ini adalah para penggemar dan pembaca aplikasi komik fiksi digital *LINE Webtoon*, mulai dari kalangan pelajar yang sedang menempuh pendidikan di SMP/MTs, SMA/SMK/MA dan mahasiswa perguruan tinggi, dimana nantinya akan diambil sebanyak 100 orang responden.

Sampel merupakan suatu bagian dari karakteristik dan jumlah yang dimiliki populasi (Sugiyono, 2010). Sampel yang digunakan pada penelitian ini ialah para penggemar dan pembaca komik fiksi digital *LINE Webtoon*, baik dari kalangan remaja maupun orang dewasa. Selain itu teknik pengambilan sampel yang akan digunakan adalah *purposive sampling*. Teknik pengumpulan sampel dengan *purposive sampling* merupakan pengambilan sampel yang dimaksudkan untuk mengambil sampel dari suatu populasi yang didasarkan pada kriteria tertentu. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria pengambilan sampel adalah :

- a. Para pembaca komik fiksi digital *LINE Webtoon* yang ada di Jawa Timur.
- b. Pembaca yang telah menggunakan aplikasi *LINE Webtoon* minimal 2 minggu penggunaan.
- c. Merupakan kalangan pembaca yang sedang menempuh pendidikan di SMP/MTs/ sederajat, SMA/SMK/MA/ sederajat dan mahasiswa perguruan tinggi.

Analisa yang akan dipergunakan dalam penelitian ini yakni menggunakan cara deskripsi serta menjelaskan terkait data-data yang telah ditemukan di lapangan, dimana data tersebut berkaitan dengan teori juga konsep-konsep dalam penelitian. Peneliti akan menggunakan tabel tunggal yang berisikan sebuah variabel yang dinilai sesuai dengan proses pengolahan data dalam kuesioner penelitian. Penelitian deskripsi ini dimaksudkan untuk memberikan sebuah gambaran yang gamblang dan juga akurat, tentu saja sesuai dengan permasalahan yang hendak dibahas yakni mengenai dampak perilaku membaca *Reading for Pleasure* pada tingkat empati di kalangan pembaca komik fiksi digital *LINE Webtoon*. Penggambaran terkait tingkat *Reading for Pleasure* dilakukan dengan mendeskripsikan data-data yang telah diperoleh dan komponen/ indikator yang ada di dalamnya, seperti Frekuensi mengakses/ membaca komik fiksi digital *LINE Webtoon* dalam seminggu, Durasi waktu yang dibutuhkan untuk mengakses/ membaca komik fiksi digital *LINE Webtoon* dalam sehari, Genre komik fiksi digital *LINE Webtoon* yang paling digemari dan Alasan membaca komik fiksi digital *LINE Webtoon*. Sedangkan penggambaran terkait empati yang terbentuk juga dilakukan dengan mendeskripsikan data-data yang telah diperoleh dan komponen/ aspek yang ada di dalamnya, seperti *Antecedent*, *Processes*, *Intrapersonal Outcomes*, dan *Interpersonal Outcomes*. Selanjutnya, peneliti melakukan analisis data yang telah diperoleh menggunakan analisis tabulasi silang antara variabel *Reading for Pleasure* dan empati dengan bantuan software SPSS (*Statistic Product and Service Solution*) versi 25.0. Dimana tabulasi silang/ *cross tabulation* ini merupakan suatu metode analisis yang terbilang sederhana, tetapi



mempunyai daya menerangkan yang kuat guna menjelaskan suatu hubungan antar variabel. Analisis tabulasi silang antara variabel *Reading for Pleasure* dan empati ini bertujuan untuk mengetahui dampak dari perilaku membaca *Reading for Pleasure* pada tingkat empati di kalangan pembaca komik fiksi digital *LINE Webtoon*.

## Hasil dan Pembahasan

### Tingkat *Reading for Pleasure* Yang Dimiliki Pembaca Komik Fiksi Digital *LINE Webtoon*

Berdasarkan data yang diperoleh di lapangan, diketahui bahwa tingkat perilaku membaca *Reading for Pleasure* termasuk dalam kategori tinggi dengan total rata-rata yakni 2,85. Sehubungan dengan perilaku membaca, Chetri (2013) menyatakan bahwasanya perilaku membaca seseorang dapat dilihat melalui jumlah bacaan yang dibaca, frekuensi dalam membaca, serta rata-rata waktu yang dihabiskan untuk membaca. Berdasarkan temuan data di lapangan menunjukkan bahwa para responden cenderung membaca lebih dari lima cerita *Webtoon* dalam sehari (33%), 2-3 cerita *Webtoon* (30%), 4-5 cerita *Webtoon* dan hanya (17%) yang membaca 1 cerita *Webtoon* saja dalam sehari.

Terkait dengan durasi membaca komik fiksi digital *LINE Webtoon* dalam sehari, Nippold (2015) memaparkan bahwa alokasi waktu yang dipergunakan individu untuk membaca diluar aktivitas sekolah terbilang cukup bervariasi tergantung oleh jenis bacaan yang mereka baca. Rata-rata waktu yang dipergunakan dalam kegiatan membaca umumnya berkisar antara 30-60 menit, 1-2 jam, 2-3 jam, dan lebih dari 3 jam. Sedangkan UNESCO (*United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*) menetapkan standar waktu membaca ialah 4-6 jam dalam sehari. Bahkan di beberapa negara maju, mereka mempunyai kebiasaan membaca selama 6-8 jam dalam sehari. Perihal waktu membaca, berdasarkan hasil penelitian ini diketahui bahwa para responden cenderung menghabiskan waktu selama 1-3 jam untuk membaca dalam sehari (53%), 4-6 jam (21%), > 1 jam (20%), dan hanya (6%) dari jumlah responden yang membaca paling lama yaitu selama > 6 jam dalam satu hari, seorang pembaca komik fiksi digital *LINE Webtoon* menyebut kegiatan membaca *Webtoon* dengan durasi yang lama sebagai kegiatan maraton *Webtoon*. Hasil penelitian ini sesuai dengan sebuah studi yang dilakukan oleh Sugihartati (2010) terkait dengan alokasi pemanfaatan waktu untuk membaca dan bermain menunjukkan bahwa anak-anak yang berusia 11-12 tahun sebanyak 28,2 persen mempunyai kecenderungan menggunakan waktu mereka lebih lama untuk membaca, sedangkan mereka yang telah berusia 12 tahun keatas sebanyak 100 persen diketahui menghabiskan waktu lebih lama untuk kegiatan membaca daripada bermain. Sehubungan dengan durasi membaca dalam sehari, Clark (2011) menyatakan bahwa lama waktu kaum muda dalam hal membaca akan meningkat seiring bertambahnya usia mereka.

Dalam hal frekuensi membaca, Clark (2011) melakukan sebuah studi terkait dengan frekuensi dan menemukan bahwa anak-anak yang masih muda sebanyak 29 persen mereka melakukan kegiatan membaca diluar kelas setiap hari dan sebanyak 26 persen membaca dua sampai tiga kali dalam seminggu. Sementara itu sejumlah 16 persen siswa sekolah menyatakan bahwa mereka jarang membaca diluar kelas dan sejumlah 7 persen siswa

menyatakan bahwa mereka tidak membaca diluar kelas. Sama halnya seperti hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa para responden cenderung membaca komik fiksi digital *LINE Webtoon* sebagai aktivitas membaca untuk kesenangan yakni setiap hari dalam seminggu (36%), 4-5 hari (28%), 3-2 hari (16%) dan selebihnya hanya membaca 1 hari saja dalam seminggu (20%). Terkait frekuensi membaca dalam seminggu, Clark dan Douglas (2011), mereka mengungkapkan bahwa terdapat bukti yang konsisten bahwa usia seseorang mampu mempengaruhi sikap membaca dan juga perilaku membaca mereka, dimana menunjukkan bahwa anak-anak kurang menikmati aktivitas membaca seiring dengan bertambahnya usia mereka. Dimana dalam penelitiannya tersebut Clark dan Douglas menemukan bahwa siswa K2 secara signifikan mereka lebih menikmati aktivitas membaca dibandingkan siswa-siswa yang lebih tua. Tak hanya itu, siswa K2 juga terbukti lebih sering membaca dibandingkan dengan siswa K3, dan siswa K3 pun lebih sering membaca dibandingkan dengan para siswa di K4.

Selain dapat dilihat melalui jumlah bacaan yang dibaca, frekuensi dalam membaca, serta rata-rata waktu yang dihabiskan untuk membaca, Clark (2005) menyatakan bahwa perilaku membaca juga dapat diidentifikasi melalui jenis bacaan yang dipilih seseorang, genre, dan juga alasan memilih untuk membaca bacaan tersebut. Berdasarkan temuan data di lapangan yang menunjukkan bahwa genre pertama yang paling digemari para responden, dimana dipilih oleh 66 responden dari 100 responden adalah genre fantasi dan genre humor dengan persentase yang sama 66%, genre kedua yang dipilih oleh sebanyak 57 responden dari 100 responden adalah genre romantis/ romance (57%), dan genre ketiga yang dipilih oleh sebanyak 56 responden dari 100 responden adalah genre aksi (56%). Sedangkan apabila ditilik melalui alasan membaca suatu bacaan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebanyak 89 dari 100 responden menyatakan alasan mereka membaca komik fiksi digital *LINE Webtoon* yakni sebagai kegiatan untuk mengisi waktu luang mereka (*leisure time*). Sebanyak 71 dari 100 responden memilih menjadikan kegiatan membaca komik fiksi digital *LINE Webtoon* sebagai sarana penyaluran emosi/ untuk memperoleh suatu kesenangan. Sebanyak 43 dari 100 responden menyatakan bahwa kegiatan membaca komik fiksi digital *LINE Webtoon* sudah menjadi rutinitas mereka dan sebanyak 38 dari 100 responden memilih menjadikan kegiatan membaca komik fiksi digital *LINE Webtoon* sebagai kegiatan di akhir pekan mereka. Alasan yang disampaikan oleh para responden tersebut tentu sesuai dengan pendapat Campbell (2007) yang mengatakan bahwa setiap harinya para remaja diperkirakan telah menghabiskan 40-50 persen waktu mereka untuk terlibat ke dalam aktivitas *leisure*. Karena bagi para remaja, kegunaan atau manfaat dari *leisure* tidak hanya sekedar memberikan keuntungan fisiologis dan psikologis, akan tetapi juga keuntungan sosial. Adanya keterlibatan para remaja dalam aktivitas *leisure* tentu saja dapat meningkatkan kesehatan jiwa mereka, meningkatkan harga diri serta mampu mengurangi tingkat depresi (Sugihartati, 2010).

#### **Tingkat Empati Yang Terbentuk Melalui Perilaku Membaca Reading for Pleasure di kalangan pembaca Komik Fiksi Digital LINE Webtoon**

Berdasarkan data yang diperoleh dilapangan, menunjukkan bahwa hasil rekapitulasi aspek empati diketahui bahwa tingkat empati pembaca termasuk dalam kategori tinggi dengan

total rata-rata yakni 2,61. Untuk mengetahui tingkat empati yang dapat terbentuk melalui perilaku membaca *Reading for Pleasure*, peneliti memilih untuk menggunakan teori konstruk empati Davis (1996), dimana dalam teorinya tersebut Davis (1996) menyebutkan bahwa model organisasi dari konstruk empati yang terdiri dari *antecedents*, *process*, *intrapersonal outcomes*, dan *interpersonal outcome*. Pada bagian ini tahap *Antecedent* tidak akan dipaparkan karena berhubungan dengan karakter pembaca dan situasi yang ada dalam cerita. Oleh karena itu, tahapan yang akan dipaparkan disini adalah *process*, *intrapersonal outcomes*, dan *interpersonal outcome*.

#### 1) *Processes*

Berdasarkan hasil penelitian, penilaian aspek *Processes* termasuk dalam kategori tinggi dengan poin 2,74. Davis (1996) membagi proses empati menjadi tiga jenis proses yakni *non- cognitive processes*, *simple cognitive processes*, dan *advance cognitive processes*. Dalam penelitian ini peneliti meneliti dua jenis proses empati yakni *simple cognitive processes*, dan *advance cognitive processes* saja, karena *non- cognitive processes* merupakan suatu proses non kognitif yang berarti tidak memerlukan adanya pemahaman terhadap situasi yang terjadi, misalnya saja seorang bayi akan ikut menangis apabila ia mendengar tangisan dari bayi lainnya. Tentu saja dalam aktivitas membaca, seseorang akan memperoleh sebuah pemahaman terkait dengan perilaku, karakter, emosi, juga situasi dalam cerita, sehingga saat membaca seseorang akan mengalami keterlibatan secara emosional dan peran (*role taking*) dengan kisah yang dialami oleh para tokoh yang ada dalam cerita. Seperti yang diungkapkan oleh Mar dan Oatley (2008) bahwa ketika sedang membaca fiksi seorang pembaca mensimulasikan yakni merasakan emosi dan juga pengalaman pikiran yang kongruen dengan tokoh/ karakter cerita. Davis (1983) menyebut empati sebagai suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk merespon pengalaman emosional dari orang lain. Dimana respon yang dimaksud adalah respon afektif dan juga respon kognitif. Respon afektif empati berkaitan dengan kemampuan yang dimiliki individu untuk merasakan emosi dari orang lain, sedangkan kognitif empati berkaitan dengan kemampuan yang dimiliki individu untuk memahami emosi dari orang lain

Terkait dengan *simple cognitive processes*, Davis (1996) menyatakan bahwa jenis empati ini merupakan jenis empati yang hanya memerlukan sedikit proses kognitif, misalnya saat kita melihat seseorang berada dalam situasi yang kurang nyaman atau saat itu kita sedang atau pernah berada pada situasi yang kurang nyaman, hal tersebut akan membuat kita mudah untuk berempati. Melalui data yang telah diperoleh dilapangan terkait tingkat pemahaman pembaca bahwa tokoh cerita Webtoon berada pada situasi yang kurang baik/ kurang nyaman menunjukkan bahwa mayoritas pembaca komik fiksi digital *LINE Webtoon* dengan persentase yang sama 43% menyatakan bahwa mereka mampu memahami dan sangat mampu memahami apabila tokoh cerita Webtoon berada pada situasi yang kurang baik/ kurang nyaman. Tak hanya itu, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa pernyataan para pembaca komik fiksi digital *LINE Webtoon* mampu memahami situasi-situasi yang sedang dihadapi oleh tokoh cerita Webtoon termasuk dalam kategori sangat tinggi dengan total rata-rata yakni 3,29.

Bentuk *simple cognitive processes* juga ditunjukkan oleh adanya pengalaman pembaca yang serupa dengan kondisi dan situasi yang dihadapi tokoh cerita Webtoon. Melalui data yang telah diperoleh dilapangan, menunjukkan bahwa mayoritas pembaca komik fiksi

digital *LINE Webtoon* dengan persentase 58% menyatakan bahwa mereka sedikit mempunyai pengalaman pembaca yang serupa dengan kondisi dan situasi yang dihadapi tokoh cerita *Webtoon*. Tak hanya itu, apabila ditilik dari pernyataan para pembaca komik fiksi digital *LINE Webtoon* mempunyai pengalaman yang serupa seperti situasi dan kondisi yang dialami tokoh cerita *Webtoon* juga termasuk dalam kategori rendah dengan total rata-rata yakni 2,07.

Selanjutnya, terkait dengan *advance cognitive processes*, jenis proses ini berbeda dari proses sebelumnya yakni *simple cognitive processes* yang dapat dengan mudah dilakukan, dalam *advance cognitive processes* seseorang dituntut agar mampu mengerahkan kemampuan kognitifnya, serta memerlukan upaya yang ekstra. Davis (1996) menyebutkan bahwa proses empati yang paling tinggi yakni adalah *role taking*, dimana seorang individu mencoba untuk memahami orang lain dari perspektif atau sudut pandang orang tersebut. Dalam hal aktivitas membaca, Stanton (2007) menyatakan bahwa saat membaca pembaca akan membayangkan dan menempatkan dirinya sebagai tokoh dalam cerita fiksi. Disamping itu, menurut pendapat Van Laer et al (2014) menyebutkan bahwa saat membaca seseorang akan mengalami transportasi naratif yang akan terjadi ketika seorang penerima cerita mengalami perasaan masuk dalam dunia yang diciptakan oleh narasi karena berempati pada karakter cerita serta adanya imajinasi terhadap alur cerita.

Van Laer et al (2014) juga menyebutkan bahwa seorang pembaca atau penerima cerita diangkut dengan dua komponen yakni empati dan citra mental, dimana empati memperlihatkan bahwa seorang penerima cerita akan mencoba untuk memahami pengalaman dari tokoh/ karakter dalam cerita dengan mengetahui serta merasakan dunia melalui cara yang serupa, sedangkan pencitraan mental, seorang penerima cerita akan menciptakan gambaran yang jelas terkait plot cerita, dengan demikian penerima cerita mampu merasakan seolah-olah mereka tengah mengalami sendiri peristiwa tersebut (Van Laer et al., 2014). Bahkan sebuah studi yang dilakukan oleh Sugihartati (2010) terkait Perilaku Membaca Untuk Kesenangan di Kalangan Pelajar Metropolitan, juga menyebutkan bahwa ketika para pelajar membaca sebuah cerita ataupun novel, mereka secara emosional akan terlarut dan juga membayangkan menjadi bagian dari para tokoh dalam cerita ataupun setidaknya berempati pada para tokoh tersebut (Sugihartati, 2010). Sama halnya dengan data yang telah diperoleh di lapangan, terkait pengambilan peran oleh pembaca (*role taking*) dengan membayangkan apabila dirinya berada diposisi tokoh cerita *Webtoon* menunjukkan bahwa mayoritas pembaca komik fiksi digital *LINE Webtoon* dengan persentase 36% menyatakan bahwa mereka turut membayangkan apabila dirinya berada diposisi tokoh cerita *Webtoon*. Tak hanya itu, apabila ditilik dari pernyataan para pembaca komik fiksi digital *LINE Webtoon* turut membayangkan apa yang akan responden lakukan apabila berada diposisi tokoh cerita *Webtoon* juga termasuk dalam kategori tinggi dengan total rata-rata yakni 2,86.

## 2) *Intrapersonal Outcome*

Berdasarkan hasil penelitian terkait penilaian aspek *Intrapersonal Outcome* termasuk dalam kategori tinggi dengan poin 2,63. Aspek ini merupakan salah satu hasil dari proses berempati, dimana *Intrapersonal Outcome* terdiri dari dua macam yakni *affective outcomes* dan *non-affective outcomes (cognitive outcomes)*. Davis (1984) menyebutkan bahwa *affective outcomes* terdiri dari reaksi-reaksi emosional yang dirasakan atau dialami oleh observer saat

merespon pengalaman/ kejadian yang dialami target, misalnya saja seseorang akan merasa marah ketika mengetahui target mendapat perlakuan tidak adil. Dalam hal aktivitas membaca, Mar dan Oatley (2008) dalam teori komprehensifnya tentang fungsi utama dari teks naratif yang memungkinkan para pembacanya untuk mensimulasikan serta belajar dari suatu pengalaman sosial yang fiksi, menyebutkan bahwa ketika sedang membaca fiksi seorang pembaca mensimulasikan yakni merasakan emosi dan juga pengalaman pikiran yang kongruen dengan tokoh/ karakter cerita.

Tak hanya itu, menurut Mar dan Oatley yang paling terpengaruh ketika seseorang membaca fiksi adalah empati afektif, dimana empati afektif berarti perasaan kasih sayang maupun perhatian terhadap yang lainnya, penalaran emosional atau seseorang mengalami emosi yang sama dengan yang lainnya, adanya pengambilan perspektif atau adanya pemahaman dasar terkait pikiran dan juga emosi orang lain. Mar dan Oatley menunjukkan bahwa dalam proses mengidentifikasi karakter dalam cerita tidak selalu identik dengan pembaca yang merasakan emosi yang sama dengan karakter/ tokoh cerita, akan tetapi lebih mengarah pada seorang pembaca yang merasakan emosi untuk karakter/ tokoh cerita. Berdasarkan data yang telah diperoleh dilapangan, terkait tanggapan emosional pembaca berupa perasaan sedih yang dirasakan pembaca saat melihat kesedihan tokoh dan kondisi tidak menyenangkan/ kemalangan yang dirasakan tokoh cerita Webtoon menunjukkan bahwa mayoritas pembaca komik fiksi digital *LINE Webtoon* dengan persentase 37% menyatakan bahwa mereka merasa sedih saat melihat kesedihan tokoh dan kondisi tidak menyenangkan/ kemalangan yang dirasakan tokoh cerita Webtoon. Sedangkan terkait tanggapan emosional pembaca berupa perasaan iba saat melihat tokoh cerita Webtoon berada pada situasi yang kurang baik/ kurang nyaman menunjukkan bahwa mayoritas pembaca komik fiksi digital *LINE Webtoon* dengan persentase 41% menyatakan bahwa mereka merasa sangat iba saat melihat tokoh cerita Webtoon berada pada situasi yang kurang baik/ kurang nyaman. Selanjutnya, terkait tanggapan emosional pembaca berupa perasaan marah terhadap tokoh antagonis yang telah mengakibatkan tokoh utama berada dalam kondisi tidak menyenangkan/ tertimpa kemalangan menunjukkan bahwa mayoritas pembaca komik fiksi digital *LINE Webtoon* dengan persentase 28% menyatakan bahwa mereka sedikit merasa marah terhadap tokoh antagonis yang telah mengakibatkan tokoh utama berada dalam kondisi tidak menyenangkan/ tertimpa kemalangan.

Tak hanya itu, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa pernyataan para pembaca komik fiksi digital *LINE Webtoon* merasa sedih ketika melihat kesedihan tokoh dan kondisi tidak menyenangkan/ kemalangan yang dirasakan tokoh cerita Webtoon termasuk dalam kategori tinggi dengan total rata-rata yakni 2,96. Selanjutnya, pernyataan bahwa pernyataan para pembaca komik fiksi digital *LINE Webtoon* merasa iba saat melihat tokoh cerita Webtoon berada dalam situasi yang kurang baik/ kurang nyaman termasuk dalam kategori sangat tinggi dengan total rata-rata yakni 3,41. Dan pada pernyataan bahwa para pembaca komik fiksi digital *LINE Webtoon* merasa marah kepada tokoh antagonis yang telah mengakibatkan tokoh utama berada dalam kondisi tidak menyenangkan/ tertimpa kemalangan juga termasuk dalam kategori tinggi dengan total rata-rata yakni 2,59. Tentu saja data tersebut sesuai dengan teori Mar dan Oatley yang menunjukkan bahwa membaca fiksi mampu mempengaruhi persepsi

emosional pembaca. Pendapat lainnya yang disampaikan oleh Mar, Oatley dan Peterson (2009) menyebutkan bahwa aktivitas membaca fiksi dapat membantu seseorang dalam membangun pengetahuan terkait cara merespon emosi individu lain, membaca fiksi dapat mempengaruhi persepsi emosional. Hasil penelitian tersebut juga selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Sugihartati (2010) terkait Perilaku Membaca Untuk Kesenangan di Kalangan Pelajar Metropolitan, yang menyebutkan bahwa ketika para pelajar membaca sebuah cerita ataupun novel, mereka secara emosional akan terlarut dan juga membayangkan menjadi bagian dari para tokoh dalam cerita ataupun setidaknya berempati pada para tokoh tersebut, sehingga tidak jarang dari mereka ikut merasa was-was, jengkel bahkan sampai marah apabila si pengarang membuat sang tokoh meninggal maupun menutup sebuah cerita yang mereka baca dengan *ending* yang menyedihkan. Bahkan seorang informan dalam penelitian tersebut, dimana ia telah membaca sebuah novel karya Trudi Canavan yang berjudul *The High Lord, Sang Ketua Penyihir* mengatakan bahwa ia sering kali menutup kisah dibagian-bagian akhir dari novel tersebut karena merasa tidak tega sekaligus sedih ketika membayangkan seorang tokoh protagonis bernama Akkarin yang juga sebagai sentral cerita ternyata terbunuh oleh tusukan pisau tajam milik Kariko. Informan tersebut juga mengaku marah tanpa sebab, sebagai wujud rasa kecewanya pada penulis novel tersebut karena ia telah memhatikan tokoh protagonisnya (Sugihartati, 2010).

Menurut Davis (1984) bentuk dari *intrapersonal outcome* tidak semua berupa *affective outcomes*, pada beberapa kasus bentuk lain dari *intrapersonal outcome* juga dapat berupa *non-affective outcomes* atau *cognitive outcomes*. Empati yang akurat didasarkan pada proses-proses kognitif, sebab seorang observer secara cermat akan menangkap serta menganalisis situasi yang ada, *non-affective outcomes* dapat terwujud melalui akurasi interpersonal, estimasi sukses dalam penilaian pikiran, perasaan, dan sifat orang lain, dimana proses empati dinilai mampu mempengaruhi penilaian seseorang terhadap sifat atau perilaku target. Menurut Kerr dan Speroff (1954) menyebutkan bahwa penilaian interpersonal dipandang sebagai suatu hasil yang cukup besar dalam proses pengambilan peran kognitif. Dalam hal aktivitas membaca, Mar (2009) mengungkapkan bahwa cerita fiksi mampu meningkatkan kemampuan individu dalam berpikir imajinatif sehingga mampu membuat pembaca membayangkan aktivitas, pikiran serta perasaan yang sedang dialami tokoh. Berdasarkan data yang telah diperoleh dilapangan, terkait kemampuan pembaca dalam menilai, perasaan, sifat atau perilaku tokoh protagonis dan antagonis dalam cerita Webtoon menunjukkan bahwa mayoritas pembaca komik fiksi digital *LINE Webtoon* dengan persentase 61% menyatakan bahwa mereka mampu menilai perasaan, sifat atau perilaku tokoh protagonist dan antagonis dalam cerita Webtoon, dan hasil penelitian terkait kebiasaan pembaca untuk menilai perasaan, sifat atau perilaku dari tokoh antagonis dan protagonis menunjukkan bahwa mayoritas pembaca komik fiksi digital *LINE Webtoon* dengan persentase 47% menyatakan bahwa mereka sedikit melakukan penilaian pada kolom komentar/ menilai dalam batin. Tak hanya itu, apabila ditilik dari pernyataan para pembaca komik fiksi digital *LINE Webtoon* mampu menilai, perasaan, sifat atau perilaku tokoh protagonis dan antagonis dalam cerita Webtoon juga termasuk dalam kategori tinggi dengan total rata-rata yakni 2,90. Selanjutnya, pernyataan bahwa para pembaca komik fiksi digital *LINE Webtoon* terbiasa untuk

menilai perasaan, sifat atau perilaku tokoh baik dalam komentar/ menilai dalam benak termasuk dalam kategori sangat tinggi dengan total rata-rata yakni 2,54.

### 3) *Interpersonal Outcome*

Berdasarkan hasil penelitian, penilaian aspek *Interpersonal Outcome* termasuk dalam kategori rendah dengan poin 2,48. Apabila *intrapersonal outcome* merupakan hasil proses empati yang berdampak pada diri observer, maka hal tersebut berbeda dengan *interpersonal outcome* yang merupakan hasil proses empati yang berdampak pada hubungan observer dengan orang lain. Salah satu bentuk dari *interpersonal outcome* ini adalah timbulnya perilaku menolong. Berdasarkan data yang telah diperoleh di lapangan, terkait dorongan melakukan perilaku prososial dengan menolong orang lain yang mengalami permasalahan serupa dengan tokoh cerita Webtoon menunjukkan bahwa mayoritas pembaca komik fiksi digital *LINE Webtoon* dengan persentase 41% menyatakan bahwa mereka terdorong melakukan perilaku prososial dengan menolong orang lain yang mengalami permasalahan serupa dengan tokoh cerita Webtoon. Tak hanya itu pernyataan para pembaca komik fiksi digital *LINE Webtoon* terdorong untuk melakukan perilaku prososial dengan menolong orang lain yang mengalami permasalahan serupa dengan tokoh cerita Webtoon juga termasuk dalam kategori tinggi dengan total rata-rata yakni 2,79.

Dengan demikian, data dalam penelitian ini sesuai dengan pendapat yang disampaikan Mar dan Oatley (2008) dalam teori komprehensifnya, memaparkan tentang fungsi utama dari teks naratif yang memungkinkan para pembacanya untuk mensimulasikan serta belajar dari suatu pengalaman sosial yang fiksi, Mar dan Oatley menyebutkan bahwa ketika sedang membaca fiksi selain seorang pembaca merasakan emosi dan juga pengalaman pikiran yang kongruen dengan tokoh/ karakter cerita. Mereka juga akan mempelajari dunia sosial yang kompleks dengan cara mengabstraksi makna, menarik sebuah kesimpulan serta membuat sebuah prediksi terkait pengembangan dan hubungan interpersonal yang ada dalam cerita. Oleh karena itu dengan membaca untuk kesenangan pada cerita fiksi diharapkan dapat meningkatkan dorongan melakukan perilaku prososial seseorang, karena banyak sekali narasi fiksi memuat karakter/tokoh yang menunjukkan perilaku prososial. Greitemeyer, Osswald dan Brauer (2010) dalam teori mereka yakni teori pembelajaran sosial menyebutkan bahwa semakin banyak individu mensimulasikan serta belajar melalui karakter/ tokoh yang menunjukkan perilaku prososial, maka akan semakin besar pula kemungkinan individu akan terdorong melakukan perilaku prososial sebagai bentuk konsekuensinya.

Selain membentuk perilaku menolong, empati juga dihubungkan dengan munculnya perilaku agresif. Menurut Davis (1984) empati memiliki hubungan negatif dengan perilaku agresif, dimana semakin baik akurasi empati individu, maka semakin kecil pula terjadinya perilaku agresif. Pernyataan Davis tersebut sesuai dengan hasil penelitian ini, dimana terkait dorongan pembaca melakukan perilaku agresi kepada orang yang telah membuat orang lain mengalami permasalahan serupa dengan tokoh cerita Webtoon menunjukkan bahwa mayoritas pembaca komik fiksi digital *LINE Webtoon* dengan persentase 45% menyatakan bahwa mereka tidak terdorong melakukan perilaku agresi kepada orang yang telah membuat orang lain mengalami permasalahan serupa dengan tokoh cerita Webtoon. Sedangkan pernyataan para pembaca komik fiksi digital *LINE Webtoon* terdorong untuk mencelakai membalas

perbuatan orang yang telah membuat orang lain mengalami permasalahan serupa dengan tokoh cerita Webtoon juga mempunyai total rata-rata yang terbilang rendah yakni 2,14. Total rata-rata tersebut mempunyai nilai yang lebih rendah dari pernyataan para pembaca komik fiksi digital *LINE Webtoon* terdorong untuk melakukan perilaku prososial dengan menolong orang lain yang mengalami permasalahan serupa dengan tokoh cerita Webtoon yang mempunyai total rata-rata lebih tinggi yakni 2,79.

**Tingkat Perilaku Membaca Reading for Pleasure dan Tingkat Empati Pembaca Komik Fiksi Digital LINE Webtoon**

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan *Cross tabulation*, berikut merupakan hasil *Cross tabulation* antara tingkat perilaku membaca *Reading for Pleasure* dan tingkat empati pembaca yang disajikan ke dalam bentuk tabel.

**Tabel 1. Crosstab Kategori Reading for Pleasure dan Kategori Empati**

|                                     |               | Tingkat Empati |               |               |               | Total         |
|-------------------------------------|---------------|----------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
|                                     |               | Sangat rendah  | Rendah        | Tinggi        | Sangat tinggi |               |
| <b>Tingkat Reading for Pleasure</b> | Sangat tinggi | 0<br>(0%)      | 6<br>(22,2%)  | 16<br>(59,3%) | 5<br>(18,5%)  | 27<br>(100%)  |
|                                     | Tinggi        | 2<br>(4,9%)    | 10<br>(24,4%) | 25<br>(61%)   | 4<br>(9,8%)   | 41<br>(100%)  |
|                                     | Rendah        | 4<br>(15,4%)   | 9<br>(34,6%)  | 13<br>(50%)   | 0<br>(0%)     | 26<br>(100%)  |
|                                     | Sangat rendah | 1<br>(16,7%)   | 5<br>(83,3%)  | 0<br>(0%)     | 0<br>(0%)     | 6<br>(100%)   |
| Total                               |               | 7<br>(7%)      | 30<br>(30%)   | 54<br>(54%)   | 9<br>(9%)     | 100<br>(100%) |

Sumber : Data Olahan Peneliti

Terkait hubungan antara tingkat membaca untuk kesenangan dan pengaruhnya terhadap empati pembaca, Bal dan Veltkamp (2013) menyebutkan bahwa melakukan studi literatur dengan aktivitas membaca mempunyai pengaruh kuat terhadap peningkatan empati. Dalam penelitiannya tersebut Bal dan Veltkamp (2013), mereka memakai metode eksperimen dimana alat eksperimennya berupa cerita fiksi dan juga cerita non fiksi. Penelitian lain terkait peningkatan empati melalui aktivitas membaca teks fiksi dan juga non fiksi yang dilakukan oleh Djikic, Oatley dan Moldoveanu (2013) menghasilkan suatu temuan bahwa seorang individu yang membaca teks fiksi, mereka mempunyai tingkat empati yang lebih tinggi dibandingkan mereka yang membaca teks non fiksi. Djikic, Oatley dan Moldoveanu (2013) kemudian menarik sebuah kesimpulan bahwa sebuah literatur fiksi mampu membantu seorang individu untuk mengembangkan kemampuan empati. Sebuah penelitian lain yang telah dilakukan BOP Consulting pada 2015 juga menunjukkan bahwa terdapat dampak dari perilaku membaca *reading for pleasure* bagi kelompok dewasa yakni adanya proses relaksasi,



kenikmatan membaca, adanya peningkatan pemahaman terhadap identitas sosial dan diri sendiri. Selain itu dampak lain yang diperoleh ialah bertambahnya rasa kepedulian, empati serta memperkaya pengetahuan terkait budaya lain. Sebuah studi lainnya yang dilakukan oleh Billington (2015) di seluruh negara Inggris guna mengeksplorasi manfaat membaca untuk kesenangan yang dilaporkan oleh para orang dewasa. Dalam studi ini Billington mensurvei sebanyak 4.000 orang yang berasal dari beragam demografi dengan empat belas pertanyaan yang telah dirancang guna mendapatkan persepsi peserta terkait kesejahteraan, suasana hati serta tingkat interaksi sosial. Hasil dari studi tersebut menunjukkan bahwa membaca untuk kesenangan secara positif berkaitan dengan perasaan inklusi sosial yang lebih kuat, rasa kebersamaan yang lebih besar, kemampuan yang kuat untuk menikmati acara sosial serta peningkatan terhadap keterbukaan dan membuat seseorang banyak bicara.

Hasil penelitian yang dilakukan beberapa tokoh diatas sejalan dengan hasil penelitian yang tersaji dalam tabel 1, dimana tabel 1 menunjukkan bahwa seseorang dengan tingkat *Reading for Pleasure* yang tergolong sangat tinggi, maka mereka cenderung memiliki tingkat empati yang sangat tinggi pula (18,5%), dan seseorang dengan tingkat *Reading for Pleasure* yang tergolong tinggi, maka mereka juga memiliki tingkat empati yang tinggi (61%). Sedangkan seseorang dengan tingkat *Reading for Pleasure* yang tergolong rendah, maka mereka cenderung memiliki tingkat empati yang sangat rendah (83,3%). Begitu pula dengan seseorang dengan tingkat *Reading for Pleasure* yang tergolong sangat rendah, maka mereka cenderung memiliki tingkat empati yang sangat rendah pula (16,7%). Hasil penelitian tersebut juga selaras dengan hasil sebuah penelitian yang dilakukan Mar et al (2009) terkait cara mengontrol sifat-sifat kepribadian seperti keterbukaan, kecenderungan untuk ditarik ke dalam sebuah cerita dan gender, dalam studinya ini Mar et al (2009) mensurvei sebanyak 252 mahasiswa sarjana dari Kanada dan menemukan bahwa terdapat adanya hubungan positif antara membaca untuk kesenangan dan empati. Hasil studi tersebut juga mampu menantang adanya gagasan bahwa seorang pembaca secara sosial dinilai sering merasa canggung. Mar et al (2006) juga melakukan sebuah penelitian guna mengeksplorasi hubungan antara membaca dengan kemampuan sosial, dimana dalam studinya mereka menggunakan sampel sebanyak 94 mahasiswa sarjana yang ada di Kanada dan digunakanlah desain metode campuran, hingga hasil dari penelitian tersebut menemukan bahwa membaca fiksi merupakan sebuah prediktor kuat kemampuan sosial serta prediktor empati. Hasil penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa dengan memahami karakter dalam fiksi berkaitan dengan pemahaman terhadap teman sebaya yang ada di kehidupan nyata. Sehingga dapat dikatakan bahwa hubungan antara tingkat *Reading for Pleasure* dan tingkat empati pembaca komik fiksi digital *LINE Webtoon* menunjukkan hubungan yang positif, dimana semakin tinggi tingkat *Reading for Pleasure* yang dimiliki responden pengguna komik fiksi digital *LINE Webtoon*, maka akan semakin tinggi pula tingkat empati yang mereka miliki.

#### **Tingkat Reading for Pleasure Pembaca Komik Fiksi Digital LINE Webtoon dan Dorongan Pembaca Pada Perilaku Prososial**

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan *Cross tabulation*, berikut merupakan hasil *Cross tabulation* hubungan antara

tingkat *Reading for Pleasure* pembaca komik fiksi digital *LINE Webtoon* dan dorongan pada perilaku prososial yang disajikan ke dalam bentuk tabel.

**Tabel 2. Crosstab Kategori Reading for Pleasure dan Kategori Dorongan pada Perilaku Prososial**

|  |               | Dorongan pada Perilaku Prososial |              |               |               | Total         |
|--|---------------|----------------------------------|--------------|---------------|---------------|---------------|
|  |               | Sangat rendah                    | Rendah       | Tinggi        | Sangat tinggi |               |
| Tingkat<br><i>Reading for Pleasure</i> | Sangat tinggi | 4<br>(14,8%)                     | 1<br>(3,7%)  | 13<br>(48,1%) | 9<br>(33,3%)  | 27<br>(100%)  |
|  | Tinggi        | 5<br>(12,2%)                     | 3<br>(7,3%)  | 22<br>(53,7%) | 11<br>(26,8%) | 41<br>(100%)  |
|  | Rendah        | 5<br>(19,2%)                     | 9<br>(34,6%) | 7<br>(26,9%)  | 5<br>(19,2%)  | 26<br>(100%)  |
|  | Sangat rendah | 2<br>(33,3%)                     | 3<br>(50%)   | 1<br>(16,7%)  | 0<br>(0%)     | 6<br>(100%)   |
| Total                                  |               | 16<br>(16%)                      | 16<br>(16%)  | 43<br>(43%)   | 25<br>(25%)   | 100<br>(100%) |

Sumber : Data Olahan Peneliti

Terkait hubungan antara tingkat *Reading for Pleasure* pembaca komik fiksi digital *LINE Webtoon* dan dorongan pembaca pada perilaku prososial, Mar dan Oatley (2008) dalam teori komprehensifnya, memaparkan tentang fungsi utama dari teks naratif yang memungkinkan para pembacanya untuk mensimulasikan serta belajar dari suatu pengalaman sosial yang fiksi, Mar dan Oatley menyebutkan bahwa ketika sedang membaca fiksi selain seorang pembaca merasakan emosi dan juga pengalaman pikiran yang kongruen dengan tokoh/ karakter cerita. Mereka juga akan mempelajari dunia sosial yang kompleks dengan cara mengabstraksi makna, menarik sebuah kesimpulan serta membuat sebuah prediksi terkait pengembangan dan hubungan interpersonal yang ada dalam cerita. Oleh karena itu dengan membaca fiksi diharapkan dapat meningkatkan dorongan melakukan perilaku prososial seseorang, karena banyak sekali narasi fiksi memuat karakter/tokoh yang menunjukkan perilaku prososial. Greitemeyer, Osswald dan Brauer (2010) dalam teori mereka yakni teori pembelajaran sosial menyebutkan bahwa semakin banyak individu mensimulasikan serta belajar melalui karakter/ tokoh yang menunjukkan perilaku prososial, maka akan semakin besar pula kemungkinan individu akan terdorong melakukan perilaku prososial sebagai bentuk konsekuensinya. Beberapa pernyataan tokoh tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang tersaji dalam tabel 2, dimana tabel 2 menunjukkan bahwa seseorang dengan tingkat *Reading for Pleasure* yang tergolong sangat tinggi, maka mereka akan memiliki dorongan melakukan perilaku prososial yang sangat tinggi pula (33,3%). Sama halnya dengan seseorang dengan tingkat *Reading for Pleasure* yang tergolong tinggi, maka mereka juga memiliki dorongan melakukan perilaku prososial yang tinggi (53,7%). Sedangkan seseorang dengan tingkat *Reading for Pleasure* yang tergolong rendah, maka mereka cenderung memiliki dorongan melakukan perilaku prososial yang sangat rendah (50%). Begitu pula dengan seseorang dengan tingkat *Reading for Pleasure* yang tergolong sangat rendah, maka mereka cenderung

memiliki tingkat empati yang sangat rendah pula (33,3%). Sehingga dapat dikatakan bahwa hubungan antara hubungan antara tingkat *Reading for Pleasure* pembaca komik fiksi digital *LINE Webtoon* dan dorongan pembaca pada perilaku prososial menunjukkan hubungan yang positif, dimana semakin tinggi tingkat *Reading for Pleasure* yang dimiliki responden pembaca komik fiksi digital *LINE Webtoon*, maka akan semakin tinggi pula dorongan untuk melakukan perilaku prososial.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan serta diolah dalam pembahasan sebelumnya, terkait perilaku membaca *Reading for Pleasure* pada tingkat empati di kalangan pembaca komik fiksi digital *LINE Webtoon*, setelah dilakukan analisis data hasilnya menunjukkan bahwa tingkat empati yang dimiliki pembaca termasuk dalam kategori tinggi dengan total mean yakni 2,85. Tak hanya itu, hasil analisis data terkait tingkat empati pembaca juga masuk dalam kategori tinggi dengan total mean yakni 2,61 Untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan dari perilaku membaca *Reading for Pleasure* pada tingkat empati pembaca komik fiksi digital *LINE Webtoon*, peneliti melakukan analisis data dengan menggunakan tabulasi silang atau *Cross tabulation*. Analisis ini dilakukan untuk lebih mendalami dan mengetahui apakah ada hubungan antara perilaku membaca *reading for pleasure* dan tingkat empati pembaca. Hasil analisisnya menemukan bahwa terdapat adanya hubungan yang positif antara perilaku membaca *Reading for Pleasure* dan tingkat empati pembaca komik fiksi digital *LINE Webtoon*. Yang mana menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat *Reading for Pleasure* yang dimiliki responden pengguna komik fiksi digital *LINE Webtoon*, maka akan semakin tinggi pula tingkat empati yang mereka miliki. Sebaliknya, semakin rendah tingkat *Reading for Pleasure* maka semakin rendah pula tingkat empati yang dimiliki pembaca. Perwujudan dari dampak perilaku membaca *Reading for Pleasure* terhadap empati pembaca dapat dilihat dari terciptanya dorongan pada perilaku menolong/ prososial dalam diri pembaca, dimana hasil analisis dengan *Crosstabulation* juga menunjukkan semakin tinggi tingkat *Reading for Pleasure* yang dimiliki responden pengguna komik fiksi digital *LINE Webtoon*, maka akan semakin tinggi pula dorongan pembaca pada perilaku prososial.

## Daftar Pustaka

- Blatner. (2002). Relationship Between Competitiveness and Empathy in 6 and 7 Years Old. *Journal of Developmental Psychology*, 15(2), 221–222.
- BOP Consulting. (2015). *Literature Review: The Impact of Reading for Pleasure*. 1–39.
- Cremin, T. (2007). Revisiting Reading for Pleasure: Delight, Desire and Diversity. *Open Research Online*.
- Davis, M. H. (1996). *Empathy : A Social Psychological Approach*. IA : Brown & Benchmark Publishers.
- Davis, M. H. (2003). Measuring Individual Differences in Empathy : Evidence For A Multidimensional Approach. *Journal of Personality and Social Psychology*, 144(1), 133–126.
- Gleason, K. A., & Jensen-campbell, L. A. (2009). *The Role of Empathic Accuracy in Adolescents ' Peer Relations and Adjustment*. 35(8), 997–1011. <https://doi.org/10.1177/0146167209336605>
- Johnson, D. R. (2012). Transportation into a story increases empathy , prosocial behavior , and perceptual bias toward fearful expressions. *Personality and Individual Differences*, 52(2), 150–155. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2011.10.005>
- Kemp, R. A., Overbeek, G., Wied, M. D., Engels, R. C., & Scholte, R. H. (2007). Early Adolescent Empathy, Parental Support, and Antisocial Behavior. *The Journal of Genetic Psychology*, 168(1), 5–18.
- Mar, R. A., Oatley, K., & Peterson, J. B. (2009). *Exploring the link between reading fiction and empathy : Ruling out individual differences and examining outcomes*. 34. <https://doi.org/10.1515/COMM.2009.025>
- Noorden, T. H. J. Van, Haselager, G. J. T., Cillessen, A. H. N., & Bukowski, W. M. (2015). *Empathy and Involvement in Bullying in Children and Adolescents : A Systematic Review*. 637–657. <https://doi.org/10.1007/s10964-014-0135-6>
- Nurinayati, F., Sartono, N., & Evriyani, D. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Komik Digital Pada Materi Sistem Imun Di SMA Negeri 13 Jakarta*. VII(2), 47–52.
- Rahman, F. (2012). Kualitas Empati dan Intensi Prososial Sebagai Dasar Kepribadian Konselor. *Universitas Gajah Mada*, 1–14.
- Sugihartati, R. (2010). *Membaca, Gaya Hidup dan Kapitalisme : Kajian Tentang Reading for Pleasure dari Perspektif Cultural Studies* (1st ed.). Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.
- Van Laer, T., De Ruyter, K., Visconti, L. ., & Wetzels, M. (2014). The Extended Transportation-Imagery Model: A meta-analysis of the antecedents and consequences of consumers' narrative transportation. *Journal of Consumer Research*, 40(5), 797–817.
- Vossen, H. G. M., Piotrowski, J. T., & Valkenburg, P. M. (2015). Development of the Adolescent Measure of Empathy and Sympathy. *Personality and Individual Differences*, 74, 66–71. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2014.09.040>