

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia pada hakikatnya adalah makhluk sosial yang saling membutuhkan satu sama lain dalam kehidupan bermasyarakat. Proses sosialisasi menjadi sangat penting karena melalui sosialisasi, individu belajar dan menyesuaikan diri dengan nilai, norma, serta budaya masyarakat di sekitarnya. Berdasarkan pandangan Hurlock (1978) dalam buku *Child Development*, perilaku sosial individu bukanlah semata-mata bawaan sejak lahir, melainkan hasil dari proses belajar yang berlangsung secara bertahap dan berkelanjutan. Pandangan ini didukung dengan penelitian terbaru oleh Shang *et al.* (2025) bahwa kemampuan belajar sosial secara selektif pada individu tidak bersifat bawaan, melainkan berkembang secara bertahap melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman sosial. Menurut Sulaiman (2020) salah satu kelompok yang rentan untuk ikut terbawa arus perubahan zaman yang cepat adalah para remaja, yang sedang mengalami masa transisi, mencari identitas, sehingga memiliki karakter yang unik dan labil. Terutama pada fase awal remaja, umumnya dialami oleh individu usia sekitar 13-16 tahun yang merupakan rentang usia siswa Sekolah Menengah Pertama, perkembangan karakter masih sangat dipengaruhi oleh lingkungan sehingga berpotensi memunculkan berbagai perilaku yang sesuai maupun bertentangan dengan nilai dan norma sosial.

Pola perilaku tersebut berkaitan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat, di mana internet dan perangkat digital menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Hal ini diperkuat oleh data Badan Pusat Statistik (BPS) 2024 bahwa terdapat 39,71 persen anak usia dini di Indonesia telah menggunakan telepon seluler, dengan 35,57 persen lainnya sudah mengakses internet. Bahkan, anak usia 13-14 tahun, di wilayah tertinggal, sudah kecanduan mengakses media sosial. Hal ini sejalan dengan laporan oleh Deputi Pemenuhan Hak Anak KemenPPPA,

Pribudiarta Nur Sitepu, mengenai lamanya durasi penggunaan gawai di kalangan anak Indonesia. Dikutip dalam NU Online tahun 2025, menunjukkan bahwa anak di bawah usia 17 tahun, khususnya remaja, dapat menghabiskan hingga sekitar 11 jam per hari dengan perangkat digital. Durasi ini jauh melampaui rekomendasi lembaga kesehatan dan psikologi anak internasional, yang menyarankan penggunaan gawai untuk kegiatan non-akademik dibatasi hanya sekitar 1-2 jam per hari. Kondisi ini menunjukkan bahwa remaja saat ini merupakan generasi yang tumbuh dalam lingkungan digital, di mana media daring berperan tidak hanya sebagai sarana hiburan dan ekspresi diri, tetapi juga memiliki peran yang semakin besar dalam proses sosialisasi dan pembentukan perilaku remaja.

Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan internet memang memberikan banyak manfaat, seperti memperluas wawasan dan mendukung proses belajar. Namun, sebagaimana dikemukakan oleh Siwi *et al.* (2018) bahwa pemanfaatan internet sering kali disalahgunakan, terutama di kalangan remaja, sehingga menimbulkan berbagai masalah perilaku akibat kurangnya kontrol diri dan bimbingan lingkungan. Sejalan dengan itu, Rope (2022) mengungkapkan bahwa penggunaan internet, termasuk media sosial, sering disalahgunakan untuk hal-hal yang tidak produktif seperti *cyberbullying* dan penyebaran konten negatif yang dapat menyebabkan krisis identitas apabila penggunaannya tidak terkontrol dengan baik dan benar. Demikian pula, dalam penelitian oleh Putra & Nurhadiyanto (2024) menegaskan bahwa penyalahgunaan media sosial juga dapat menurunkan kualitas perilaku remaja serta memicu berbagai bentuk kenakalan remaja, seperti tawuran pelajar, yang kini kerap dipicu oleh konten kekerasan yang disebarluaskan melalui platform Instagram sebagai sarana penyebaran sekaligus alat komunikasi antar kelompok remaja. Beberapa penelitian tersebut menunjukkan bahwa penyalahgunaan media digital dapat menurunkan kualitas perilaku remaja.

Salah satu nilai karakter yang penting dikembangkan pada remaja adalah kepedulian sosial. Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) kepedulian sosial didefinisikan

sebagai sikap dan perilaku yang menunjukkan peduli terhadap sesama melalui tindakan nyata seperti tolong-menolong, empati, dan aksi sosial. Kepedulian sosial tidak terbentuk secara instan, tetapi memerlukan proses sosialisasi yang didukung oleh pengalaman sosial anak seperti sikap empati, kesadaran moral, dan kepribadian sosial yang juga didukung dengan berbagai faktor lingkungan seperti keluarga, guru, dan teman sebaya. Oleh karena itu, media digital sebagai bagian dari kehidupan remaja juga berpotensi berkontribusi terhadap pembentukan kepedulian sosial.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMP Negeri 20 Bekasi, siswa diperbolehkan membawa dan menggunakan gawai di lingkungan sekolah sebagai bagian dari penyesuaian terhadap kebutuhan pembelajaran dan komunikasi. Pengelolaan penggunaan gawai disesuaikan dengan kebijakan masing-masing guru pada saat kegiatan belajar berlangsung. Dalam pelaksanaannya, masih ditemukan siswa yang menggunakan gawai di luar keperluan pembelajaran, yang menunjukkan bahwa siswa memiliki akses yang cukup tinggi terhadap berbagai media digital. Hal ini berbanding terbalik dengan fungsi utama gawai untuk belajar, Dimana hasil kuesioner skrining justru menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menggunakan akses tersebut untuk membuka Webtoon, sebagaimana disajikan pada diagram berikut.

Penggunaan Webtoon



Diagram 1.1 Hasil Kuesioner Skrining Penggunaan Webtoon oleh Siswa kelas VIII SMP Negeri 20 Bekasi

Sumber: Data primer, peneliti (2026)

Berdasarkan hasil kuesioner skrining dapat disimpulkan bahwa lebih dari separuh kelas VIII SMP Negeri 20 Bekasi sudah familiar atau aktif menggunakan platform Webtoon, sebanyak 61% menyatakan pernah atau sedang menggunakan platform Webtoon, sementara 39% lainnya menyatakan tidak pernah menggunakannya sama sekali. Hal ini menunjukkan bahwa Webtoon cukup populer di kalangan remaja usia SMP, seiring dengan kemudahan akses melalui perangkat *smartphone* dan ketersediaan koneksi internet. Sementara itu, presentase siswa yang tidak pernah menggunakan Webtoon tetap perlu diperhatikan, karena kelompok ini berpotensi memiliki preferensi hiburan atau media literasi yang berbeda.

Menurut Hurlock dalam Solihat *et al.* (2020), media komik dapat memberikan model untuk meningkatkan dan mengembangkan kepribadian anak yang dapat dijadikan sebagai sarana komunikasi untuk menyampaikan cerita, pesan, dan bahkan hal-hal ilmiah seperti genre sastra anak lainnya. Seiring dengan kemajuan teknologi, komik bertransformasi ke media internet melalui *website* atau aplikasi. Salah satunya melalui platform Webtoon, yang menyajikan cerita dengan tema-tema kehidupan sehari-hari yang menyisipkan

pesan-pesan moral dan sosial dengan cara yang ringan namun bermakna. Sementara itu, Siwi *et al.* (2018) menjelaskan bahwa kemunculan Webtoon dipengaruhi oleh menurunnya minat generasi muda terhadap komik cetak, sehingga kehadiran komik digital menjadi alternatif hiburan yang menawarkan konten lebih menarik dan beragam serta menyediakan berbagai genre dan karya yang populer di kalangan pembaca. Dalam laporan Detik (2024) menunjukkan bahwa LINE Webtoon saat ini menjadi salah satu platform komik digital terbesar di dunia, tersedia di sekitar 150 negara dan pada kuartal I 2024 mencatat sekitar 170 juta pengguna aktif bulanan secara global. Di Indonesia, minat terhadap Webtoon lokal juga sangat tinggi, pada akhir 2023, episode Webtoon Indonesia yang diunggah setiap hari mencapai sekitar 124 ribu episode, dan delapan judul Webtoon teratas secara total telah mendapatkan lebih dari 55,5 juta like dan dibaca sekitar 610 juta kali.

Salah satu diantaranya adalah Webtoon lokal berjudul *Pupus Putus Sekolah* karya Kurnia Harta Winata, yang populer dalam genre *slice of life* dengan rating 9,92/10 dan telah dilihat sebanyak 92,7 JT kali di tahun 2025. Popularitas komik ini didorong oleh banyaknya pesan moral pada alur ceritanya yang mengisahkan Pupus, seorang anak SD yatim piatu yang hidup sederhana bersama neneknya, sering kali Pupus membantu menjaga warung sayur neneknya dan terpaksa sering membolos sekolah dan diberi kesempatan belajar dengan metode “cantrik” yaitu sistem pendidikan yang bebas tanpa batasan, tak ber dinding, tak berpagar. Komik ini tidak hanya menyentuh emosi pembaca melalui seorang anak yang tetap ceria dan bersemangat meskipun dalam keterbatasan, Webtoon ini juga telah menjadi objek kajian dalam beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa cerita di dalamnya memuat berbagai nilai sosial sehingga layak dijadikan objek penelitian.

Berkaitan dengan penelitian-penelitian terdahulu untuk menunjukkan posisi penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, dari penelitian yang dilakukan oleh Rahma Aditya Kusumawardani & Hidar Amaruddin (2025) menunjukkan bahwa komik digital Webtoon *Study Group* dapat menyampaikan nilai-nilai karakter demokratis dan kepedulian sosial yang

penting dalam pembentukan karakter anak-anak Generasi *Alpha*. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif analisis isi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan, Webtoon *Study Group* ini berhasil menyampaikan nilai-nilai karakter demokratis dan kepedulian sosial yang penting dalam pembentukan karakter anak-anak Generasi *Alpha* melalui sikap empati, saling membantu, dan dukungan antar teman/keluarga dalam menghadapi tantangan sekolah. Tokoh-tokohnya menjadi teladan perilaku positif yang membentuk kebiasaan baik. Penelitian yang dilakukan oleh Melia Ningsih & Nur Aisyah (2025) tentang representasi nilai-nilai moral dalam komik digital dengan fokus pada Webtoon *Pupus Putus Sekolah* dalam perspektif Islam. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis isi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Webtoon *Pupus Putus Sekolah* merepresentasikan nilai-nilai moral Islami seperti kepedulian sosial melalui cerita empati, gotong royong, dan bantuan terhadap yatim piatu serta masyarakat rentan. Analisis menunjukkan komik digital efektif menyampaikan ajaran Islam secara modern dan relevan bagi pembaca remaja. Penelitian ini menunjukkan bahwa Webtoon mampu menyajikan konten edukatif dengan cara yang menarik dan sesuai dengan kebiasaan digital siswa masa kini.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian terdahulu umumnya masih berfokus pada analisis isi untuk mengidentifikasi nilai-nilai moral dan sosial yang terdapat dalam Webtoon. Belum banyak penelitian yang mengkaji bagaimana keterpaparan terhadap Webtoon berkaitan dengan kepedulian sosial pembacanya, khususnya pada siswa sekolah menengah pertama. Oleh karena itu, penelitian ini tidak lagi berfokus pada analisis isi Webtoon *Pupus Putus Sekolah*, melainkan mengkaji kepedulian sosial antara siswa yang membaca dan siswa yang tidak membaca Webtoon *Pupus Putus Sekolah*. Penelitian ini diharapkan dapat melengkapi penelitian sebelumnya melalui pendekatan kuantitatif serta memberikan gambaran empiris mengenai hubungan antara konsumsi media digital dan kepedulian sosial pada siswa kelas VIII SMP Negeri 20 Bekasi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, sebagai berikut:

1. Penggunaan media digital yang berlebihan tanpa pendampingan, berpotensi memunculkan perilaku yang sesuai maupun bertentangan dengan nilai dan norma sosial.
2. Tidak semua siswa kelas VIII SMP Negeri 20 Bekasi membaca Webtoon yang mengangkat isu sosial seperti *Pupus Putus Sekolah*.
3. Belum diketahui apakah terdapat perbedaan kepedulian sosial antara siswa pembaca dengan siswa yang tidak membaca Webtoon *Pupus Putus Sekolah*.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan maka pembatasan masalah pada penelitian ini, sebagai berikut:

1. Penelitian ini dibatasi pada kajian mengenai kepedulian sosial antara siswa yang membaca dengan siswa yang tidak membaca Webtoon *Pupus Putus Sekolah*.
2. Webtoon yang menjadi fokus penelitian adalah Webtoon *Pupus Putus Sekolah* yang memuat nilai-nilai sosial.
3. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 20 Bekasi.
4. Penelitian ini dibatasi pada indikator kepedulian sosial meliputi empati, tolong-menolong, menghargai sesama, dan tanggung jawab sosial untuk membandingkan kepedulian sosial antara kelompok siswa yang membaca dan tidak membaca Webtoon *Pupus Putus Sekolah*.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan kepedulian sosial antara siswa pembaca dan bukan pembaca Webtoon *Pupus Putus Sekolah*?
2. Faktor-faktor apa yang melatarbelakangi kepedulian sosial pada siswa pembaca dan bukan pembaca Webtoon *Pupus Putus Sekolah*?

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teori mengenai kepedulian sosial dalam konteks kebiasaan membaca media digital, khususnya Webtoon sebagai salah satu bentuk literasi digital pada remaja.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman dan wawasan mengenai perilaku sosial remaja di era digital, terutama terkait kepedulian sosial, serta melatih kemampuan analisis sosial dan berpikir kritis dalam kajian Ilmu Pengetahuan Sosial.

b. Bagi Siswa

Meningkatkan kesadaran siswa tentang pentingnya memilih konten media digital yang edukatif dan mengandung nilai-nilai positif, serta memberikan pemahaman tentang potensi Webtoon sebagai sumber pembelajaran nilai sosial.

c. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi referensi dalam mengintegrasikan media digital seperti Webtoon sebagai sarana pembelajaran nilai-nilai sosial dalam mata pelajaran IPS.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menjadi referensi dan landasan bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan literasi media digital, Webtoon, dan pendidikan karakter pada remaja.