

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mengembangkan potensi diri, memperoleh ilmu pengetahuan, dan Bersiaplah untuk hari esok yang baik semuanya dapat dilakukan melalui pendidikan, sehingga menjadikannya salah satu komponen terpenting dalam kehidupan. Proses pembelajaran anak dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk lingkungan sekitar mereka. Dalam era digital dan perkembangan teknologi informasi, media sosial dan platform digital telah menjadi salah satu sumber pembelajaran yang signifikan bagi anak-anak.

Pendidikan pada hakikatnya berfungsi sebagai alat taktis untuk meningkatkan kapasitas suatu negara dalam terlibat dalam urusan global. Jika seseorang berdedikasi dalam mengejar pendidikan, pendidikan dapat berdampak signifikan terhadap karakter pribadinya, sehingga pendidikan menjadi suatu hal paling penting untuk dipikirkan. Sebagaimana dinyatakan oleh Hanson dan Brembeck dalam Hadiyanto, pendidikan merupakan sumber kemajuan ekonomi sekaligus investasi dalam pengembangan manusia sebagai individu dan masyarakat.

Mengingat pentingnya masalah pendidikan, maka perlu ditetapkan peraturan perundang-undangan yang seragam tentang pendidikan yang tercakup dalam kerangka Sistem Pendidikan Nasional. Seluruh penduduk tercakup dalam Sistem Pendidikan Nasional yang diselenggarakan secara universal, menyeluruh, dan terpadu. Sistem ini bersifat menyeluruh karena mencakup semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan semua aspek pembangunan nasional saling terkait dengan Pendidikan Nasional. Agar seluruh manusia Indonesia dapat tumbuh menjadi manusia yang bermartabat, berdaya saing, dan berdaya adaptasi terhadap perubahan, maka Pendidikan Nasional bercita-cita untuk mewujudkan suatu sistem pendidikan yang menjadi pranata sosial yang tangguh dan berwibawa.

Pelaksanaan reformasi pendidikan akan didasarkan pada serangkaian prinsip pelaksanaan pendidikan yang ditetapkan yang terkait dengan visi ini. Sebuah premis yang mendasari pendidikan adalah bahwa pendidikan dirancang untuk memberdayakan siswa dan memfasilitasi akulturasi mereka selama hidup mereka. Diperlukan guru untuk membantu siswa mencapai potensi mereka dan mengekspresikan kreativitas mereka dalam proses ini dengan menjadi panutan dan memperkuat tekad mereka. Gagasan ini memerlukan perubahan

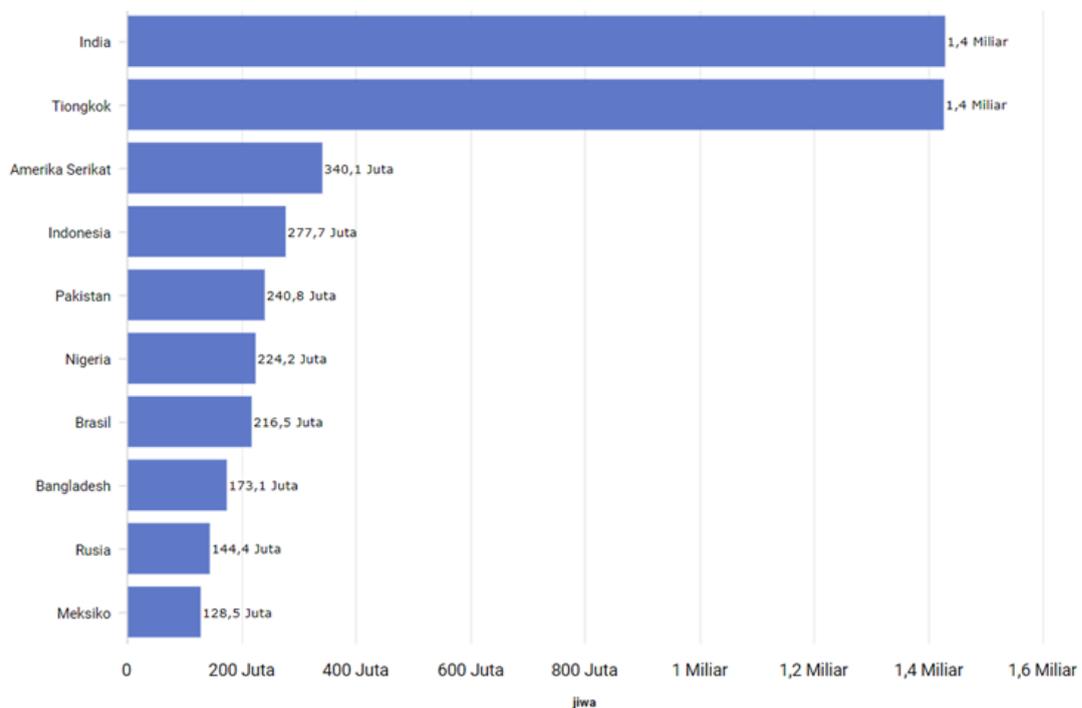
paradigma dalam proses pendidikan, khususnya dari pengajaran hingga pembelajaran. Interaksi antara siswa, guru, dan materi pendidikan di ruang kelas merupakan proses pembelajaran. Untuk memungkinkan pelaksanaan proses pembelajaran yang tepat sukses dan efisien, maka proses tersebut harus direncanakan, dilaksanakan, dievaluasi, dan dipantau.

Di zaman yang sudah modern saat ini, memungkinkan setiap orang untuk berkomunikasi dan mengakses informasi dengan lebih mudah di berbagai waktu dan tempat. Kemunculan media baru telah menghilangkan hambatan ruang dan waktu dalam komunikasi manusia. Menurut definisi dari Creeber dan Martin yang dikutip dalam Mondry (2008:13), Teknologi komputer digital adalah media yang digunakan oleh media baru, terkadang dikenal sebagai media daring atau hanya media baru. Media baru merupakan produk komunikasi. Internet merupakan salah satu contoh media baru yang paling menonjol. Program yang memungkinkan pengguna untuk berbagi konten pribadi, seperti foto, adalah media sosial, salah satu jenis media baru dan media daring yang terkenal dan update aktivitas sehari-hari mereka dengan orang lain, memungkinkan terhubungnya individu satu dengan yang lain. Penerimaan jejaring sosial di Indonesia sangat positif.

Kita hidup di dunia digital, di mana materi digital selalu terhubung dengan segala hal, termasuk proses pembelajaran. Guru perlu memiliki keterampilan dalam menggunakan dan menginterpretasikan teknologi dalam berbagai konteks pembelajaran, seperti di era digital (Purnasari & Sadewo, 2021). Kemampuan tersebut diperlukan karena pada zaman sekarang ini, para pendidik dan peserta didik harus siap untuk terlibat dalam komunikasi interaktif melalui penggunaan teknologi modern, seperti komputer atau laptop yang terhubung internet, telepon seluler dengan dukungan aplikasi, dan sebagainya. Oleh karena itu, diharapkan pada era digital, teknologi akan digunakan sebagai metode pengajaran (Taufiq Nur Azis, 2019).

Meskipun sulit menghentikan teknologi digital berkembang begitu cepat, adaptasi masih memerlukan waktu, terutama dalam hal pembelajaran jarak jauh (Sinta, 2021). Dalam era kemajuan yang belum pernah terjadi sebelumnya, pemanfaatan teknologi pendidikan perlu tercermin sebagai sarana untuk meningkatkan standar pengajaran (Fredlina dkk., 2021). Para profesional pendidikan atau pembaharu perlu memberikan perhatian lebih besar pada pembelajaran di era digital.

Indonesia menduduki dengan hampir 277 juta penduduk, ini adalah negara terpadat keempat di dunia pada tanggal 8 Agustus 2023, menurut data dari *Worldmeters*. Di sisi lain, Indonesia berada di peringkat keenam dalam daftar negara dengan jumlah pengguna smartphone terbanyak, mencapai 73 juta orang. Perkembangan smartphone saat ini telah melampaui sekadar fungsi sebagai alat komunikasi, karena mereka juga menjadi alat pencari informasi, hiburan, serta tempat penyimpanan berbagai data penting. Bahkan, smartphone sudah mulai berperan sebagai alat pengelolaan keuangan, pemenuhan kebutuhan pribadi, dan pendidikan.



Gambar 1. Indonesia berada di peringkat keempat pada *worldmeters*

UNESCO mencatat jika menyangkut tingkat literasi global, Indonesia berada di peringkat kedua dari bawah. Hal ini mengindikasikan bahwa minat membaca masyarakat Indonesia sangat minim. Namun, walaupun ada banyak tantangan yang masih perlu diatasi, potensi pertumbuhan minat membaca di Indonesia tetap ada melalui upaya berkelanjutan dalam meningkatkan literasi dan kesadaran akan manfaat membaca. Minat membaca yang kuat dapat menjadi dasar yang krusial untuk perkembangan intelektual dan sosial di negara ini.

Dalam penelitian berbeda bertajuk “*World's Most Literate Nations*” yang dilakukan oleh *Central Connecticut State University* pada Maret 2016, Indonesia berada pada posisi

ke-60 dari 61 negara (Negara Paling Literasi di Dunia). Dalam usaha untuk meningkatkan standar pendidikan dan kesadaran akan pentingnya membaca dan menulis dalam masyarakat, banyak faktor yang telah berperan dalam meningkatkan minat literasi. Ini melibatkan peran penting pemerintah, institusi pendidikan, perpustakaan, dan masyarakat itu sendiri. Program-program literasi yang aktif, seperti kampanye membaca dan festival sastra, banyak individu, terutama generasi muda, telah menjadi inspirasi, untuk menjadikan literasi sebagai hal penting bagi kehidupan mereka sehari-hari. Selain itu, akses yang semakin meluas terhadap buku, majalah, dan materi bacaan elektronik juga telah membantu merangsang minat literasi di kalangan masyarakat. Dengan minat literasi yang tinggi ini, Indonesia memiliki potensi besar untuk menciptakan generasi yang lebih terdidik, kreatif, dan berpengetahuan luas, yang dapat memberikan kontribusi positif di berbagai aspek kehidupan.

Memahami apa yang tertulis dalam buku membutuhkan pemahaman bacaan yang membutuhkan fokus. Bersama dengan otak, perasaan, penglihatan, dan imajinasi, proses membaca juga melibatkan indra. Seseorang yang jarang membaca dan lebih suka membaca bacaan ringan daripada buku teks dan buku pengetahuan melakukannya karena proses membaca mereka. Karena komik menawarkan penggambaran ilustrasi, komik menjadi sangat mudah dipahami dan karenanya sangat menarik untuk dibaca. Pembaca dapat memahami isi cerita dan informasinya tanpa harus terlalu fokus karena komik menggabungkan sedikit teks dengan grafik. Serial tokoh dunia, fiksi ilmiah, olahraga, petualangan, dan romansa termasuk di antara genre buku komik yang populer.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2011: 64) menawarkan definisi yang mirip dengan ini, yang menyatakan bahwa komik adalah jenis animasi yang menghibur pembaca dengan mengekspresikan karakter dan menceritakan kisah dengan cara yang berkaitan erat dengan visual. Selain itu, komik juga memiliki potensi yang besar sebagai alat pendidikan dan sarana untuk membahas isu-isu sosial. Dengan berbagai jenis dan gaya yang beraneka ragam, komik terus mengalami perkembangan dan memberikan pengalaman membaca yang khas bagi setiap individu. Melalui perpaduan gambar dan teks, komik memiliki kemampuan unik untuk mengkomunikasikan cerita, ide, dan perasaan dengan cara yang menarik. Komik juga menampilkan berbagai jenis alur cerita, mulai dari yang menghibur hingga yang mendalam, dari cerita pahlawan super hingga cerita sehari-hari, sehingga memenuhi berbagai selera pembaca.

Komik telah memiliki banyak penggemar di Indonesia sejak lama, dengan mayoritas dari mereka berusia antara 13 hingga 25 tahun. Menurut Scott McCloud, yang mempunyai penerimaan tentang komik, “Komik adalah sekumpulan gambar dan simbol yang dimaksudkan untuk menimbulkan reaksi artistik dari pembaca atau untuk menyampaikan informasi.”

Pembuatan komik di era modern telah mengalami transformasi yang signifikan berkat kemajuan teknologi. Proses kreatif dalam pembuatan komik sekarang lebih mudah dan canggih, dengan alat-alat digital yang memungkinkan penggambaran, pewarnaan, dan ilustrasi yang lebih presisi. Para seniman komik dapat menghasilkan karya-karya yang lebih mengesankan dan berkualitas tinggi. Selain itu, distribusi komik juga menjadi lebih efisien berkat internet. Platform daring memungkinkan pencipta komik untuk dengan mudah membagikan karya mereka kepada audiens global, memperluas jangkauan dan dampaknya. Media sosial juga telah menjadi sarana penting untuk mempromosikan komik, memungkinkan para pencipta untuk berinteraksi langsung dengan penggemar mereka. Dengan semua inovasi ini, pembuatan komik di era modern bukan hanya semakin menarik, tetapi juga semakin terhubung dengan audiens yang lebih luas.

Line Webtoon merupakan salah satu penerbit komik digital yang tersedia secara daring. Dimiliki dan dikembangkan oleh *Line Corporation*, Line Webtoon merupakan media informasi. Berkat keberadaan situs ini, para penggemar komik kini dapat dengan mudah menikmati karya-karya komikus profesional maupun amatir secara daring. Dari materi yang digunakan, terlihat betapa menguntungkannya Line Webtoon. Satu-satunya perangkat lunak yang dibutuhkan untuk melihat Line Webtoon adalah paket data. Aplikasi ini berbasis internet. Bentuknya seperti web hosting komik digital akses terbuka. Semua orang dapat mengunduh aplikasi Line Webtoon secara gratis dan menikmati kemudahan akses webtoon.

Komik digital yang dibuat oleh anak-anak Indonesia sangat banyak. Salah satunya adalah *Pupus Putus Sekolah* karya Kurnia Harta Winata merupakan komik digital. Saat ini, komik ini telah dibaca oleh sekitar 60 juta pembaca dalam kategori cerita kehidupan sehari-hari. Komik ini karena nilai pendidikannya yang tinggi, ia sangat populer dan mampu mengajarkan berbagai pelajaran tentang sejarah komik kepada pembacanya.

Untuk membentuk nilai-nilai, etika, dan kepribadian setiap orang agar dapat diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat, bernegara, dan bernegara, pendidikan dipandang

sebagai suatu usaha yang disengaja dan terencana (Sukitman, 2016). Orang tua dapat membentuk kepribadian anak-anaknya agar sesuai dengan norma sosial dengan menanamkan prinsip-prinsip pendidikan kepada mereka. Buku, komik, dan media lainnya juga dapat memberikan prinsip-prinsip pendidikan; prinsip-prinsip tersebut tidak terbatas pada apa yang diajarkan di sekolah. Komik memiliki potensi untuk mendidik. Tentu saja, ada banyak komik dengan alur cerita yang menarik dan pelajaran moral. “Pupus Putus Sekolah” adalah komik digital yang termasuk di antaranya.

Kehadiran pembaca sangat penting karena menentukan baik atau buruknya, berkualitas atau tidak, bahkan bernilai estetik atau tidak, semua bergantung pada pembaca sebagai penikmat karya tersebut. Belakangan ini para ahli sastra mulai menyadari pentingnya pembaca sebagai penerima informasi dan penyampai makna pada karya sastra. Reaksi pembacanya khas karena didasarkan pada kehidupan sehari-hari. Respon juga berfungsi untuk mengembangkan fakta sosiokultural, sehingga dapat diserap dan diapresiasi masyarakat dalam bentuk respon emosional dan intelektual.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang diatas maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah:

- Bagaimana penerimaan khalayak dalam proses belajar anak pada serial komik webtoon “Pupus Putus Sekolah” karya Kurnia Harta Winata?

1.3 Tujuan Penelitian

Mengacu pada permasalahan yang telah disebutkan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan penerimaan khalayak terhadap proses belajar anak pada serial “Pupus Putus Sekolah”, komik webtoon.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademik

Menawarkan sumber informasi tambahan tentang mata kuliah yang dicakup dalam program gelar sarjana Ilmu Komunikasi. Kemajuan studi penelitian komunikasi tentang analisis penerimaan pembelajaran anak-anak diharapkan juga akan mendapat manfaat dari

penelitian ini. Lebih jauh, untuk memperluas pengetahuan bagi akademisi atau lembaga, penelitian ini juga dapat berfungsi sebagai referensi bagi peneliti masa depan.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan bahwa temuan penelitian ini akan memberikan informasi untuk meningkatkan standar pembelajaran, dan mengetahui pesan-pesan yang diterima oleh followers akun Instagram @kurniaharta melalui serial komik webtoon “Pupus Putus Sekolah”

