

FENOMENA KECANDUAN MEMBACA MANHWA PADA PECINTA MANHWA DARING DI KALANGAN REMAJA DAN DEWASA MUDA INDONESIA: LITERATURE REVIEW

Winda Safutri Lubis¹, Rida Yanna Primanita²

^{1, 2}Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Padang, Sumatera Barat, Indonesia
Email: windasafutri110@gmail.com

Article History

Received: 07-12-2025

Revision: 15-12-2025

Accepted: 17-12-2025

Published: 19-12-2025

Abstract. The phenomenon of addiction to reading South Korean comics or manhwa is becoming increasingly widespread in Indonesia, especially among teenagers and young adults, as access to digital comic platforms increases. The purpose of this article is to systematically review research findings on the psychological, social, and technological factors that influence addiction to reading online manhwa and its impact on individual well-being. The method used is a literature review by examining ten relevant open access scientific articles, obtained from various academic sources and discussing the behaviour of online comic readers on digital platforms such as LINE Webtoon, Webtoon, Tapas, and KakaoPage. The analysis was carried out by grouping the research findings based on the driving factors and the impacts caused. The results of the study show that addiction to reading manhwa is influenced by the need for emotional escape, feelings of loneliness, motivation for entertainment, and ease of access through digital devices such as smartphones, tablets, and laptops. On the other hand, reading manhwa also has positive impacts, such as improving visual literacy and imagination. However, if left unchecked, this habit has the potential to lead to digital addiction, which can interfere with concentration in studies and the balance of daily activities.

Keywords: Manhwa Addiction, Online Comics, Literature Review, Digital Addiction, Indonesia Teenagers

Abstrak. Fenomena kecanduan membaca komik asal Korea Selatan atau manhwa semakin meluas di Indonesia, khususnya di kalangan remaja dan dewasa muda seiring dengan meningkatnya akses terhadap platform komik digital. Tujuan artikel ini adalah mengkaji secara sistematis temuan-temuan penelitian mengenai faktor psikologis, sosial, dan teknologi yang memengaruhi kecanduan membaca manhwa daring serta dampaknya terhadap kesejahteraan individu. Metode yang digunakan adalah *literature review* dengan menelaah sepuluh artikel ilmiah open access yang relevan, yang diperoleh dari berbagai sumber akademik dan membahas perilaku pembaca komik daring pada platform digital seperti *LINE Webtoon*, *Webtoon*, *Tapas*, dan *KakaoPage*. Analisis dilakukan dengan mengelompokkan temuan penelitian berdasarkan faktor pendorong dan dampak yang ditimbulkan. Hasil kajian menunjukkan bahwa kecanduan membaca manhwa dipengaruhi oleh kebutuhan pelarian emosional, perasaan kesepian, motivasi hiburan, serta kemudahan akses melalui perangkat digital seperti smartphone, tablet, dan laptop. Di sisi lain, membaca manhwa juga memberikan dampak positif berupa peningkatan literasi visual dan imajinasi. Namun, jika tidak terkontrol, kebiasaan ini berpotensi menimbulkan kecanduan digital yang dapat mengganggu konsentrasi belajar dan keseimbangan aktivitas sehari-hari.

Kata Kunci: Kecanduan Manhwa, Komik Daring, Literatur Review, Adiksi Digital, Remaja Indonesia

How to Cite: Lubis, W. S & Primanita, R. Y. (2025). Fenomena Kecanduan Membaca Manhwa pada Pecinta Manhwa Daring di Kalangan Remaja dan Dewasa Muda Indonesia: *Literature Review*. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (8), 12195-12202. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i8.4723>

PENDAHULUAN

Komik asal Korea Selatan yang dikenal sebagai manhwa telah berkembang menjadi salah satu bentuk hiburan digital yang populer di kalangan remaja hingga dewasa muda di Indonesia. Popularitas ini tidak terlepas dari sejarah perkembangan manhwa itu sendiri. Manhwa sempat mengalami masa kejayaan pada tahun 1950 hingga 1960-an, kemudian mengalami penurunan akibat kebijakan sensor yang ketat pada pertengahan 1960-an. Kebangkitan manhwa terjadi seiring dengan kemajuan teknologi digital ketika Korea Selatan meluncurkan platform webtoon, seperti *Daum Webtoon* pada tahun 2003 dan *Naver Webtoon* pada tahun 2004. Perkembangan ini semakin meluas secara global setelah peluncuran *LINE Webtoon* pada tahun 2014 (Tekno, 2022).

Manhwa mampu menarik minat pembaca karena alur cerita yang beragam, gaya visual yang khas, serta kualitas ilustrasi yang kuat. Gaya seni visual manhwa menekankan ekspresi dan estetika gambar sebagai sarana utama penyampaian cerita, sehingga membedakannya dari manga dan manhua. Selain itu, akses manhwa yang mudah melalui berbagai platform digital seperti *LINE Webtoon*, *Webtoon*, *Tapas*, dan *KakaoPage* memungkinkan pembaca menikmati komik ini kapan saja dan di mana saja melalui smartphone, tablet, maupun laptop. Kemudahan akses tersebut menjadikan aktivitas membaca semakin fleksibel, namun pada saat yang sama berpotensi memengaruhi perilaku dan kesejahteraan pembaca. Tidak sedikit individu yang menghabiskan waktu berjam-jam untuk membaca manhwa secara berkelanjutan.

Fenomena membaca komik digital secara berlebihan berpotensi berkembang menjadi perilaku adiktif. Setiawan (2024) dalam tulisannya di *Mojok.co* menggambarkan pengalaman pribadi membaca komik digital yang mendorong perilaku begadang selama beberapa hari demi menuntaskan ratusan chapter, hingga berdampak pada kesiapan akademik. Secara konseptual, penggunaan internet yang berlebihan dapat mengarah pada kecanduan, yang ditandai dengan gejala seperti penarikan diri, perubahan suasana hati, relaps, dan konflik (Griffiths, 2005).

Hasil penelitian Sa'diah dan Yuwinanto (2023) menunjukkan bahwa mayoritas pembaca komik digital menjadikan *LINE Webtoon* sebagai sarana hiburan, pengisi waktu luang, dan media penyaluran emosi. Sebagian responden bahkan menjadikan aktivitas ini sebagai rutinitas harian atau kegiatan akhir pekan. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa membaca komik daring berfungsi sebagai bentuk escapism dan regulasi emosi, yang apabila dilakukan secara berlebihan dapat berkembang menjadi perilaku adiktif (Schramm & Cohen, 2017).

Data survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2023) juga menunjukkan bahwa lebih dari 78% pengguna internet berusia 15–29 tahun aktif mengakses konten hiburan daring setiap hari. Akses gratis dan berkelanjutan terhadap platform manhwa memperkuat kecenderungan penggunaan intensif, yang berisiko menimbulkan ketergantungan digital, mengabaikan aktivitas sosial, serta menurunkan kemampuan kontrol diri. Lebih lanjut, Yohan et al. (2018) menyatakan bahwa tingkat impulsivitas yang tinggi dan intensitas membaca webtoon berlebihan berkorelasi dengan kecanduan.

Faktor-faktor seperti kerentanan psikologis, pelarian emosional, rasa kesepian, dan *fear of missing out* turut memperkuat keterlibatan pembaca. Ketertarikan pada visual, karakter, dan alur cerita membuat pembaca menghabiskan waktu yang panjang, yang berpotensi mengganggu konsentrasi, prestasi akademik, dan pola tidur. Oleh karena itu, kajian literatur yang membahas faktor penyebab dan dampak kecanduan membaca manhwa menjadi penting, khususnya dalam konteks remaja dan dewasa muda di Indonesia.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan *literature review* dengan menelaah dan menganalisis sepuluh artikel ilmiah yang relevan dan tersedia dalam akses terbuka. Artikel dikumpulkan dari berbagai sumber ilmiah, antara lain MDPI, Google Scholar, AccessON.kr, serta jurnal nasional, dengan rentang publikasi tahun 2018 hingga 2024. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran sistematis menggunakan kata kunci seperti *manhwa*, *webtoon*, *digital comic reading*, dan *digital addiction*. Literatur yang diperoleh kemudian diseleksi berdasarkan kriteria inklusi, yaitu penelitian yang membahas perilaku membaca komik daring atau manhwa, berfokus pada remaja atau dewasa muda, tersedia dalam akses terbuka, serta memuat data empiris terkait adiksi digital atau kebiasaan membaca daring.

Analisis data dilakukan dengan teknik analisis tematik, yakni mengelompokkan temuan-temuan utama dari setiap artikel berdasarkan kesamaan tema dan fokus kajian. Proses analisis mencakup tahap pengkodean, perbandingan, dan sintesis hasil penelitian untuk mengidentifikasi pola, faktor penyebab, serta dampak kecanduan membaca manhwa. Hasil analisis selanjutnya diinterpretasikan secara deskriptif untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai dinamika perilaku membaca komik daring dan implikasinya terhadap kesejahteraan remaja dan dewasa muda.

HASIL DAN DISKUSI

Analisis dari sepuluh literatur menunjukkan bahwa perilaku membaca manhwa tidak hanya dipengaruhi oleh minat terhadap konten *visual*, tetapi juga di pengaruhi oleh hal-hal psikologis seperti, stres, rasa kesepian, dan keinginan untuk mendapatkan hiburan dengan cepat. *Smartphone*, *laptop*, dan *tablet* sangat memungkinkan bagi orang untuk mengakses komik *daring* kapan saja dan dimana saja sehingga memperkuat risiko adiksi pada pengguna perangkat digital.

Beberapa penelitian Indonesia seperti studi Mutimmatul et al. (2018), menjelaskan bahwa terdapat hubungan signifikan kecanduan digital pada remaja. Selain itu menurut Sa'diah & Yuwinanto (2023), menunjukkan bahwa individu membaca komik *digital* sebagai sarana hiburan dan juga menghabiskan waktu lama hanya untuk membaca *webtoon*. Menurut (Putri, 2018; Khudlori & Efendi, 2022) menemukan bahwa intensitas membaca yang tinggi berkorelasi dengan gangguan belajar dan pola tidur, di sisi lain, studi seperti Permatasari (2023), menunjukkan adanya manfaat peningkatan *literasi visual*. Hal ini menunjukkan kecanduan membaca manhwa bersifat ambivalen yang memberi nilai positif bagi literasi juga membawa risiko psikososial.

Tabel 1. Literatur yang di analisis

Penulis & Tahun	Metode	Sampel	Temuan utama	Hasil
Chung (2019)	Survei	300 remaja korea	Faktor psikologis dan akses digital mempengaruhi kecanduan	Ditemukan hubungan positif antara frekuensi membaca dan tingkat stress akademik
Ilhan et al. (2021)	Survei	250 remaja	Digital <i>comics</i> memicu adiksi ringan	Siswa lebih fokus pada konten visual; intensitas tinggi meningkatkan ketergantungan
(Fitria et al. 2023)	Kualitatif	100 siswa	Motivasi dan persepsi terhadap <i>digital comics</i>	Remaja menganggap manhwa lebih menarik daripada buku teks; potensi adiksi ringan muncul
(Arifiani (2023)	Survei	200 remaja	<i>Loneliness & FoMO</i> memengaruhi kecanduan	Pengguna dengan kecemasan sosial tinggi memiliki skor adiksi tertinggi
Permatasari (2023)	Kualitatif	50 siswa	Persepsi positif terhadap komik digital	Literasi meningkat, tapi juga muncul kebiasaan membaca terus-menerus di <i>platform digital</i>
(Yohan, J., Eunjeong, G., & Junseong 2018)	Kuantitatif	Remaja Korea	Kelompok berisiko tinggi impulsivitas tinggi	Kecanduan <i>webtoon</i> berdampak pada waktu tidur dan prestasi belajar

Putri (2018)	Deskriptif	Mahasiswa Indonesia	<i>LINE</i> meningkat	<i>Webtoon</i> minat baca	68% mengalami membaca berlebihan pada malam hari	mahasiswa kebiasaan membaca pada malam hari
Khudlori & Efendi (2022)	Eksperimen	Siswa SMA	<i>Webtoon</i> meningkatkan literasi	efektif	Penggunaan menurunkan kontrol waktu	intensif
Mutimmatul et al. (20218)	Kuantitatif	109 remaja	27,2% remaja adiksi digital	adiksi	Parenting adiksi meningkat	lemah-resiko
(Ying et al. 2021)	Survei	Remaja Malaysia	Adiksi internet dan gaya hidup remaja	Adiksi	menurunkan kualitas tidur dan kontrol diri	menurunkan kontrol diri

Berdasarkan penelitian Yohan et al. (2018), menemukan bahwa remaja Korea menggunakan teknologi *digital* untuk membaca *webtoon* hanya untuk memuaskan kebutuhannya melalui *webtoon*. remaja cenderung menghabiskan waktu dan uang dalam membaca *webtoon*. waktu yang di habiskan untuk membaca sering kali melebihi perkiraan mereka sendiri. Hal ini sejalan dengan Putri & Lubis (2018), menjelaskan bahwa individu cenderung terus membuka komik *digital* tanpa memperhatikan waktu, karena ada dorongan untuk mengikuti dan mengetahui kelanjutan cerita yang disajikan secara berkelanjutan di *platform digital*. Sementara Ying et al. (2021) menegaskan bahwa pengguna media daring yang adiktif berdampak pada penurunan kontrol diri serta gangguan pola tidur. Temuan ini juga sejalan dari Khudlori & Efendi (2022), menambahkan bahwa kebiasaan ini sudah sebagian diri mereka dan menjadi bagian rutinitas harian. Dinamika kecanduan *webtoon* menggambarkan perubahan perilaku dari pengguna ringan menjadi keterikatan komplusif yang berpotensi mengganggu fungsi psikologis dan sosial individu.

Penelitian Yohan et al. (2018), remaja memanfaatkan *webtoon* terutama sebagai sarana hiburan dan memenuhi kebutuhan emosional mereka. *Platform digital* membuatnya lebih mudah untuk mengakses *webtoon*, sehingga remaja bisa membaca kapan saja untuk mengisi waktu kosong dan merasakan kenyamanan emosional. Pola ini di perkuat oleh temuan (Chung, 2019), yang menjelaskan bahwa kemudahan akses internet dan lingkungan sebaya turut meningkatkan risiko kecanduan *digital*. Sementara itu Ilhan dkk (2021), menjelaskan bahwa komik *digital* memiliki daya tarik *visual* yang menawan dan cerita yang menarik sehingga membuat siswa lebih termotivasi dan terlibat dalam proses membaca. Hal ini mendorong para pengguna untuk secara konsisten melanjutkan eksplorasi konten yang disediakan. Menurut Arifiani (2023), bahwa rasa takut ketinggalan (*FOMO*) mendorong individu untuk selalu memeriksa konten digital, termasuk *webtoon*. Selain itu, Mutimmatul dkk (2018) menemukan bahwa kurangnya pengawasan dari orang tua memperkuat kemungkinan perilaku adiktif

terhadap media *online* di kalangan remaja. Oleh karena itu faktor penyebab utama yang menyebabkan kecanduan membaca *webtoon* yaitu psikologis (pelarian dan *FoMO*), sosial (tekanan dari teman sebaya) dan lingkungan (akses internet dan pengawasan orang tua).

Berdasarkan penelitian Yohan et al. (2018), Remaja yang terlalu banyak membaca *webtoon* cenderung mengurangi interaksi sosial dengan teman sebaya. Hal ini berdampak pada penurunan interaksi sosial dan juga cenderung mengabaikan aktivitas sosial di dunia nyata selain itu, ada pengeluaran uang berlebihan untuk membeli fitur premium atau konten tambahan yang ada di *webtoon*. pengguna *webtoon* secara berlebihan dapat menimbulkan indikasi awal perilaku adiktif ringan yang berdampak menurunya fokus akademik dan meningkatnya isolasi sosial.

Penelitian Ying et al. (2021), bahwa individu dengan tingkat kecanduan *digital* tinggi mengalami penurunan kualitas tidur dan kesejahteraan psikologis. Secara umum, dampak kecanduan *webtoon* tidak hanya berkaitan dengan akademik saja, akan tetapi juga mempengaruhi keseimbangan emosi, kesehatan mental, serta hubungan sosial. Fenomena kecanduan membaca *manhwa* atau komik *daring* di kalangan remaja dan dewasa muda Indonesia menunjukkan pola yang kompleks, hal ini dipengaruhi oleh interaksi antara faktor psikologis, lingkungan, dan kontrol sosial. Beberapa penelitian menemukan bahwa penggunaan *webtoon* berlebihan berhubungan dengan impulsivitas tinggi, penurunan performa akademik, dan waktu tidur yang menurun. Yohan et al., (2018), serta sekitar 6% remaja tergolong mengalami adiksi berat, yang dipengaruhi oleh lingkungan daripada keluarga atau sekolah (Chung and Lee 2019). Penggunaan komik *digital* dalam pembelajaran daring bisa menjadi gangguan dan meningkatkan kecanduan (Ilhan, Kaba, and Sin 2021). Di sisi lain, faktor psikologis seperti rasa takut ketinggalan (*FoMO / Fear of Missing Out*) telah terbukti membuat orang lebih rentan terhadap kecanduan digital, terutama bagi mereka yang memiliki skor tinggi dalam hal ini (Arifiani 2023).

Namun, komik *digital* juga menerbitkan manfaat, seperti meningkatkan keterampilan membaca dan minat terhadap buku. Seperti, aplikasi *LINE Webtoon* dapat meningkatkan minat membaca mahasiswa sebesar 49,7% Putri & Lubis (2018), dan ada juga peningkatan kemampuan literasi di kalangan siswa SMA (Khudlori and Efendi 2022). Meskipun begitu, penggunaan yang terlalu banyak tetap bisa menimbulkan masalah, seperti menurunnya konsentrasi belajar, kesulitan fokus, hilangnya kontrol diri, dan gangguan tidur (Fitria, 2023; Permatasari, 2023; Ying et al., 2021). Faktor sosial, seperti seberapa banyak orang tua

mengawasi, juga bisa mempengaruhi resiko kecanduan; remaja yang kurang di awasi lebih mungkin mengalami ketergantungan digital (Mutimmatul, Wibawa, and Ekawati 2018).

Secara keseluruhan, berbagai temuan menunjukkan bahwa kecanduan membaca manhwa merupakan hasil interaksi antara motivasi penggunaan, faktor psikologis, lingkungan sosial, serta kemampuan regulasi diri pembaca. Fenomena adiksi digital atau webtoon terlihat cukup jelas di kalangan remaja dan dewasa muda di Indonesia, terutama dengan tingginya intensitas penggunaan platform digital. Faktor-faktor yang memengaruhi perilaku ini meliputi impulsivitas, fear of missing out (FoMO), pengaruh lingkungan, serta minimnya pengawasan orang tua. Dampak yang muncul tidak hanya berkaitan dengan aspek negatif seperti kurang tidur, penurunan prestasi akademik, kesulitan mengendalikan diri, dan menurunnya fokus belajar, tetapi juga disertai efek positif, antara lain meningkatnya minat membaca dan literasi visual. Oleh karena itu, seluruh literatur yang dikaji menegaskan adanya keseimbangan antara manfaat dan risiko dalam membaca manhwa secara daring. Pengaturan waktu membaca, penguatan kontrol diri, peningkatan literasi digital, serta dukungan dan pemantauan sosial menjadi langkah penting agar pembaca dapat memperoleh manfaat maksimal tanpa terjebak dalam risiko adiksi.

KESIMPULAN

Fenomena kecanduan membaca manhwa di Indonesia menunjukkan bahwa perilaku membaca komik daring tidak hanya sebagai sarana hiburan, akan tetapi juga berkaitan dengan faktor psikologis, sosial, dan teknologi. Smartphone, tablet, dan laptop memperkuat kebiasaan membaca menjadi berlebihan bagi pembaca komik daring karena mudah di akses dimanapun dan kapanpun bahkan bisa di bawa kemana-mana. Walaupun manhwa dapat meningkatkan literasi visual, namun jika banyak terlalu membaca dapat mengganggu waktu dan kesehatan mental. Penelitian ini disarankan untuk mengeksplorasi mekanisme psikologis adiksi membaca digital, serta memberikan pendidikan tentang membaca yang baik agar generasi muda bisa menikmati komik daring atau online dengan cara yang sehat dan bermanfaat

REFERENSI

- APJII. (2023). *Survei APJII catat peningkatan penetrasi pengguna internet Indonesia*. Antara News. <https://m.antaranews.com/berita/3431034/survei-apjii-catat-peningkatan-penetrasi-pengguna-internet-indonesia>
- Chung, S., & Lee, J. (2019). Personal factors, internet characteristics, and environmental factors contributing to adolescent internet addiction: A public health perspective.

- International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(23), 4635. <https://doi.org/10.3390/ijerph16234635>
- Destya Maya Putri, & Lubis, E. E. (2018). Pengaruh media sosial LINE Webtoon terhadap minat membaca komik pada mahasiswa Universitas Riau. *JOM FISIP*, 5(2), 1–15. <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFSIP/article/view/16870>
- Fitria, Y., Malik, A., Mutiaramses, Halili, S. H., & Amelia, R. (2023). Digital comic teaching materials: Its role to enhance students' literacy on organism characteristic topic. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 19(10). <https://doi.org/10.29333/ejmste/13573>
- Griffiths, M. D. (2005). A components model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191–197. <https://doi.org/10.1080/14659890500114359>
- İlhan, G. O., Kaba, G., & Sin, M. (2021). Usage of digital comics in distance learning during COVID-19. *International Journal on Social and Education Sciences*, 3(1), 161–179. <https://doi.org/10.46328/ijonses.106>
- Khudlori, A., & Efendi, A. B. (2022). The study of literacy culture through Android-based webtoon application as an effort to improve English capability of high school students in pandemic times. *Philosophica: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 5(1), 1–9. <https://doi.org/10.35473/po.v5i1.1274>
- Mahanani, F. K., & Arifiani, Z. N. (2023). The relationship between loneliness and fear of missing out on students of the State University of Semarang. *Nusantara Journal of Behavioral and Social Sciences*, 2(4), 117–126. <https://doi.org/10.47679/202342>
- Mutimmatul, F., Wibawa, S. C., & Ekawati, R. (2018). Digital addiction in Indonesian adolescent. In *Proceedings of the MIS-EIC Conference* (pp. 274–277). <https://doi.org/10.2991/miseic-18.2018.66>
- Sa'diah, 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), 18–38. <https://doi.org/10.20473/pjil.v14i1.46345>
- Schramm, H., & Cohen, E. L. (2017). Emotion regulation and coping via media use. In *The international encyclopedia of media effects* (pp. 1–9). <https://doi.org/10.1002/9781118783764.wbieme0162>
- Setiawan, A. D. (2024). *Aku diremehkan cuma karena hobi baca komik, sampai kini jadi jalanku buat lulus kuliah*. Mojok.co. <https://mojok.co/liputan/ragam/ceritaku-ketagihan-baca-komik/>
- Tekno. (2022). *Pecinta komik! Perbedaan antara manga, manhwa, dan manhua menurut sejarahnya*. Suara.com. <https://www.suara.com/tekno/2022/05/03/190913/pecinta-komik-perbedaan-antara-manga-manhwa-dan-manhua-menurut-sejarahnya>
- Ying, C. Y., Awaluddin, S. M., Kuay, L. K., Man, C. S., Baharudin, A., Yn, L. M., Sahril, N., et al. (2021). Association of internet addiction with adolescents' lifestyle: A national school-based survey. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(1), 1–13. <https://doi.org/10.3390/ijerph18010168>
- Yohan, J., Eunjeong, G., & Junseong, O. (2018). Webtoon addiction among adolescents: Motivation balance theory perspective. *Journal of Addiction Psychology*, 3(1), 19–39. <https://accesson.kr/addictpsy/assets/pdf/24855/journal-3-1-19.pdf>