

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi sangat mempengaruhi aspek hidup manusia seiring dengan berkembangnya revolusi industri 4.0 yang menjadikan teknologi ikut serta dalam berbagai aspek kehidupan manusia di berbagai bidang. Manusia merupakan makhluk sosial yang selalu berinteraksi. Interaksi tersebut menimbulkan adanya pertukaran informasi. Informasi tersebut dapat diperoleh melalui berbagai macam aktivitas, setiap aktivitas yang dilakukan oleh individu membutuhkan sebuah informasi. Hal tersebut merupakan salah satu kemudahan akses informasi dari berkembangnya teknologi.

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) tidak terlepas dari penggunaan media sosial dan banyak mempengaruhi aspek kehidupan manusia salah satunya dalam aspek informasi. Karakteristik perkembangan Teknologi dan Komunikasi (TIK) 1) peningkatan kapasitas dalam mengumpulkan, menyimpan dan menyajikan data, 2) kecepatan akses informasi yang lebih tinggi, 3) pengecilan ukuran perangkat keras, 4) Variasi pilihan informasi yang tersedia, 5) penurunan biaya untuk memperoleh informasi, 6) kemudahan penggunaan produk teknologi informasi, 7) distribusi informasi yang semakin cepat dan luas serta 8) pemecahan masalah yang lebih baik lagi dan prediksi masa depan lebih akurat dan tepat (Miarso, 2011). Hal ini menyebabkan penyebaran informasi menjadi semakin luas dan beragam, didukung oleh banyaknya platform media sosial seperti facebook, X, instagram, tiktok, line, youtube dan lainnya.

Tujuan dari pemanfaatan berbagai media sosial saat ini untuk mempermudah setiap individu dalam mengakses informasi dalam memenuhi kebutuhan informasinya. Media sosial menawarkan paket lengkap untuk berkomunikasi dan mencari informasi bagi penggunanya (Suharso & Muntiah, 2020). Pengguna dapat dengan mudah membuat dan mengakses konten dalam bentuk teks, gambar, audio, peta lokasi, dan lain sebagainya.

Hasil analisis Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII,2023) sebanyak 78,19% tingkat penetrasi internet di indonesia persentase tersebut meningkat sebanyak 1,17% dibandingkan dengan tahun 2022. Alasan penggunaan internet di indonesia yaitu untuk mengakses media sosial termasuk Facebook, Whatsapp, Telegram, Line, X, Instagram, Youtube dan media sosial lainnya. Alasan tersebut menjadi top score baik di tahun 2023 dan 2022. Tingkat konten internet yang sering diakses pada tahun 2022 dan 2023 adalah media sosial. Hasil survei tersebut menunjukkan bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di indonesia sangat berdampak bagi setiap pengguna internet, salah satunya adalah pemanfaatan media sosial. Laporan We Are Social 2023 jumlah pengguna internet di indonesia mencapai 213 orang pada Januari 2023. Jumlah tersebut sebanyak 77% dari keseluruhan total populasi indonesia.



**Gambar 1. 1 Jumlah Pengguna Internet di Indonesia Tahun 2022-2023**

Sumber : (APJII, 2023)

Media sosial sebagai salah satu pemanfaatan dari hadirnya internet salah satunya adalah X. X adalah jejaring sosial yang memungkinkan setiap orang membuat halaman web pribadi dan terhubung dengan orang-orang lainnya untuk berbagi informasi dan komunikasi (Cahyono, 2020). Teknologi digital menjadi salah satu kebutuhan untuk kegiatan literasi seperti salah satunya adalah literasi informasi. Oleh karena itu platform X dapat berperan dalam literasi. Laporan *We Are Social* terdapat

564,1 Juta pengguna X di seluruh dunia per juli 2023 ([databoks.katadata.co.id](https://databoks.katadata.co.id), 2023). Pada Juli 2023, indonesia berada di peringkat keempat dalam jumlah pengguna X terbanyak di dunia dan peringkat tersebut meningkat dibandingkan peringkat sebelumnya pada periode Mei 2023. Pada Juli 2023, jumlah pengguna X di indonesia mencapai 25,25 juta, mengalami kenaikan sebesar 71,2% ([databoks.katadata.co.id](https://databoks.katadata.co.id), 2023). Banyaknya pengguna X di indonesia dapat menjadikan X sebagai media sosial yang digemari dan menjadikan tempat berkeluh kesah dibandingkan dengan media sosial lainnya.

X sebagai pemanfaatan dari Teknologi Informasi dan Komunikasi. Aplikasi ini memungkinkan untuk melakukan interaksi dari berbagai macam negara. X menjadi salah satu platform yang diminati sebagian kalangan dikarenakan kemudahan dalam mengakses informasi terbaru dengan cepat dibandingkan dengan media sosial lainnya. X dapat membagikan kisah atau pengalaman menarik dari pengguna bertujuan untuk memberikan informasi ke banyak orang. Salah satu contohnya adalah “Thread”, thread merupakan tweet berantai atau tersusun yang membahas suatu hal. Saat ini akun akun berita pun mulai menyalurkan informasi terbarunya melalui X sehingga cakupan penerima informasi lebih luas. Perkembangan teknologi yang semakin berkembang berpengaruh terhadap berbagai macam budaya (Ngafifi, 2014). Hadirnya media sosial X mempengaruhi kemudahan berbagai informasi budaya yang masuk.

Saat ini banyak berbagai budaya dari beberapa negara yang mudah masuk ke Indonesia seperti budaya Jepang, Korea, Thailand, Amerika, China dsb. Pengaruh budaya tersebut sangat pesat dan memiliki pengaruh yang kuat bagi kehidupan masyarakat Indonesia. Masyarakat mengimplementasikan kesukaannya sesuai dengan budaya dari suatu negara tersebut seperti contoh masyarakat yang menyukai negara jepang akan secara otomatis menyukai budaya-budaya produksi jepang seperti anime, makanan jepang, cara berpakaian dsb. Namun, saat ini pengaruh budaya Korea di Indonesia semakin meluas. Budaya korea banyak disukai oleh berbagai kalangan terutama remaja. Pengaruh budaya dari Korea seperti cara berpakaian, musik, tontonan, *lifestyle*, dsb. Dilansir dari situs [cnnindonesia.com](https://cnnindonesia.com) Indonesia menjadi negara dnegan jumlah penggemar K-Pop terbanyak di dunia maya pada tahun 2021 menurut laporan

*X Unique Authors*. Sementara itu, situs Korea Foundation atau KF, jumlah penggemar K-Pop secara global mencapai 178 juta orang pada tahun 2022. *Hallyu* atau *korean wave* menciptakan fenomena yang mampu disebarluaskan melalui *Korean Pop Culture* ke seluruh dunia melalui penggunaan media sosial dan berbagai platform video online. Ini memungkinkan industri hiburan korea untuk mencapai audiens yang besar dan beragam (Zakiah dkk., 2019).

Perkembangan dunia sastra semakin meningkat dan sangat melekat dengan peran dari modernitas (Syafiqa, *et al* 2022). Kini, sastra tidak hanya terbatas pada media cetak, namun karya sastra juga merambah ke ranah *cyber*. Dahulu sastra menggunakan koleksi-koleksi tercetak namun saat ini sastra sudah semakin luas dengan melibatkan berbagai pemanfaatan media sosial dengan berbagai platform seperti Youtube, Facebook, X, Instagram bahkan Tiktok. Sastra *cyber* muncul pada tahun 90-an semakin populer pada tahun 2000-an (Septriani, 2016). Perkembangan tersebut seiring dengan perkembangan teknologi.

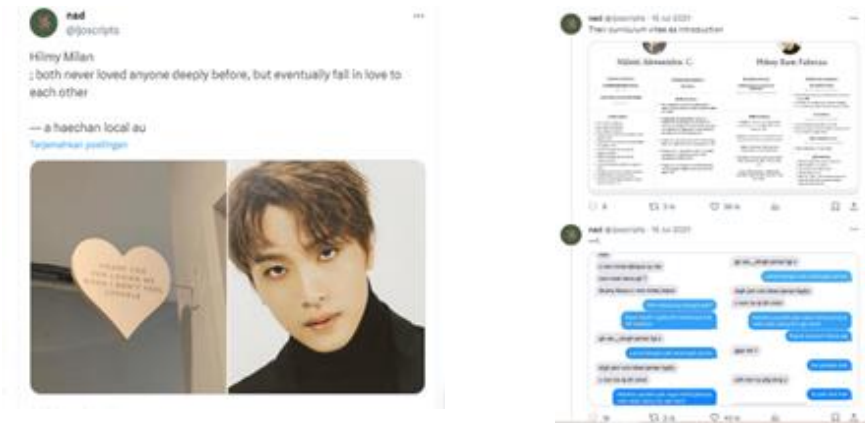
Karya sastra merupakan salah satu medium yang memfasilitasi komunikasi antara penulis dan pembaca melalui berbagai bentuk interaksi sosial, aktivitas bahasa lisan dan tulisan serta menggunakan teknologi tertentu. Teknologi digital berdampak pada hadirnya sebuah sastra *cyber*. Sastra *cyber* menjadi peluang bagi penulis pemula untuk dapat membuat karya karena sebagai penyalur segala bentuk inspirasi dan sifatnya yang bebas tanpa mengenal ruang dan waktu. Perhatian lebih terhadap fenomena sastra *cyber* di Indonesia karena sastra tersebut memiliki potensi untuk memberikan kontribusi bagi perkembangan kesusastraan di negara ini (Septriani, 2016). Salah satu contoh Sastra *Cyber* adalah *wattpad*, *webtoon* namun saat ini X dapat termasuk sastra *cyber*. Dikarenakan X terdapat fitur “Thread” sehingga penulis pemula dapat meningkatkan keterampilan menulisnya. Selain itu, banyaknya minat pengguna X untuk membaca karya dalam X yang dikemas secara menarik dengan pengaruhnya berbagai budaya-budaya yang hadir. Sastra *Cyber* dapat dikatakan sebagai sarana rekreasi yang mendukung dan mengembangkan wacana kritis, kemampuan ataupun pemikiran.

Pengaruh dari sastra cyber dan budaya ini adalah timbulnya sebuah karya fiksi jenis fan fiction pada X. Hal ini disebabkan adanya pengaruh budaya korea yang semakin luas di indonesia sehingga banyaknya penggemar yang membuat karya fiksi penggemar dengan mengambil karakter tokoh idolanya. Tulisan karya tersebut dinamakan dengan *alternative universe*. *Alternative universe* merupakan cerita fiksi yang ditulis menggunakan platform X dalam bentuk thread. AU ini bukan ditulis melalui kalimat melainkan *screenshot* chat sehingga berbeda dengan platform membaca seperti wattpad dan webtoon. AU banyak diminati oleh penggemar K-Pop dikarenakan karakter yang digunakan berupa idol dari grup yang digemari. Banyak *alternative universe* yang berhasil diterbitkan menjadi novel bahkan film. Artinya, *alternative universe* berhasil untuk menarik minat baca dari kalangan K-popers. Maraknya *alternative universe* ini berdampak pada penerbit yang menawarkan kontrak kerjasama kepada penulis AU agar karyanya dapat diterbitkan. *alternative universe* yang diterbitkan menjadi sebuah novel terkadang memiliki perbedaan atau bahkan *author* sengaja menuliskan *ending* dari sebuah cerita di novel dibandingkan *alternative universe* hal tersebut membuat banyaknya penggemar yang menyukai *alternative universe*. Selain itu, *alternative universe* tidak hanya penulis dari dalam negeri, tetapi juga dari luar negeri banyak yang membuat *alternative universe*. Artinya *alternative universe* sudah semakin marak dan berkembang.

Maraknya AU di media sosial X memunculkan motivasi untuk mengasah keterampilan menulisnya. K-pop dapat menjadi sarana belajar sepanjang hayat, khususnya dalam kemampuan berbahasa (Safitri,2022). Fenomena tersebut menarik bagi penulis penulis pemula untuk mencoba untuk menulis, menuangkan ide kreatifnya ke dalam sebuah tulisan. *alternative universe* pada X menjadi pemanfaatan bagi penulis pemula yang ingin mencoba sebuah karyanya dan menyatukan hobinya dalam kegiatan menulis. Penulis *alternative universe* berasal dari berbagai rentang usia mulai dari remaja hingga dewasa awal. *alternative universe* disajikan dengan bahasa yang menarik dan mudah dipahami, sehingga menarik minat banyak pembaca.

*alternative universe* merupakan bagian dari jenis karya fiksi. Karya fiksi adalah tulisan yang diciptakan dengan tujuan untuk menghibur pembaca. Fiksi merupakan

suatu struktur yang kompleks dan unik, terkadang menggunakan metode yang tidak biasa dengan maksud untuk memberikan pengalaman sensorik yang berbeda kepada pembaca (Nurgiyantoro, 2015). Dapat disimpulkan bahwa karya fiksi merupakan karya yang tidak terbatas dalam menentukan sebuah cerita.



**Gambar 1. 2 Bentuk Sebuah *alternative universe* “Hilmy & Milan”**

Sumber: (Penulis Hilmy & Milan)



**Gambar 1. 3 Bentuk *alternative universe* “Lotus In The Mud”**

Sumber: (Penulis Lotus In The Mud)

Saat ini *alternative universe* dikenal oleh banyak kalangan dengan berbagai jenis genre yang memiliki daya tarik bagi pembaca. Pembaca dapat berimajinasi bebas saat membaca *alternative universe* dengan tokoh dan karakter yang biasanya melibatkan idol kpop. Penulis dapat dengan bebas berinteraksi kepada pembaca melalui media X mengenai alur, cerita, tokoh dan lain sebagainya. hal tersebut sebuah masukan atau hanya ingin berkomunikasi oleh pembaca saja. Maka dari itu *alternative universe* sangat digemari. Oleh karena itu, banyak penerbit-penerbit yang menawarkan penulis *alternative universe* untuk karyanya diterbitkan menjadi sebuah novel.

Penulis memiliki sebuah tantangan tersendiri ketika menerbitkan karyanya yang mayoritas berbentuk gambar dengan kurangnya teks deskriptif cerita, menjadi sebuah novel yang susunan kalimat begitu kompleks. Penulis harus memiliki daya kreatif yang tinggi untuk tetap menarik minat dari pembaca yang sebelumnya membaca AU di platform X. Penulis harus membuat susunan sebuah cerita yang lebih menarik dalam bentuk tulisan.

Pengalihan *alternative universe* ke dalam bentuk lain dapat disebut sebagai alih wahana. Alih wahana media melibatkan proses penerjemahan, adaptasi dan transformasi dari satu bentuk karya ke bentuk karya lainnya (Damono,2018). Wahana dapat diartikan sebagai sebuah media. Alih wahana dapat berbentuk perpindahan novel menjadi sebuah puisi-puisi sederhana. Namun, arti alih wahana tidak terbatas seperti yang sedang ramai dikalangan remaja saat ini adalah alih wahana *alternative universe* ke dalam bentuk novel.

Perubahan bentuk *alternative universe* ke dalam bentuk novel tentunya dapat memperdalam, memperluas unsur-unsur cerita yang ada di dalamnya. Novel memiliki konflik yang lebih banyak dan kompleks dibandingkan dengan karya fiksi lainnya seperti cerpen. Pada *alternative universe* konflik yang ada belum terlalu kompleks. Semakin banyak konflik di dalam AU maka “thread” yang dibuat oleh penulis akan sangat banyak sehingga umumnya penulis tidak membahas terlalu dalam konflik yang ada pada di AU. Maka dari itu, AU yang diubah menjadi dalam bentuk novel akan lebih banyak konflik dan memperdalam latar belakang dari sebuah alur ceritanya.

Saat ini, *alternative universe* merupakan karya yang banyak digemari oleh banyak penggemar salah satunya kpopers. Namun, *alternative universe* ini tidak terbatas bagi penggemar kpop, bahkan penggemar anime juga dapat membuat cerita *alternative universe* dengan visualisasi anime. Tetapi, popularitas *alternative universe* ini banyak disukai oleh penggemar kpop. AU bukan hanya dibuat di media sosial X melainkan banyak creator yang membuatnya menggunakan media sosial Tiktok. Tiktok juga menjadi salah satu media untuk mengasah kemampuan menulisnya. Namun, tetap saja popularitas AU ini mulanya berasal dari X. Tidak terbatas pada siapa yang menggemarinya, *alternative universe* hadir dengan kreativitas penulis yang diekspresikan melalui media sosial (Ramadhan, Della Amanda; Wirajaya, 2024).

Saat ini sudah banyak *alternative universe* yang berhasil diterbitkan menjadi novel dikarenakan daya tarik pembaca. Biasanya penulis membedakan karya tulis yang ada di *alternative universe* X dengan karya tulis yang nantinya akan diterbitkan menjadi novel seperti perubahan alur, plot, genre dsb. AU yang semula hanya dalam platform media X berbentuk sebuah gambar akan berbeda ketika penulis mengubah cerita tersebut ke dalam bentuk novel. Dikarenakan sifat novel yang lebih banyak menggunakan naratif dibandingkan gambar.

Penulis harus dapat mengembangkan sebuah cerita yang tersusun dengan rapi dan menarik bagi pembaca ketika alih wahana karya menjadi sebuah novel. Bagaimana penulis mengembangkan alur yang ada pada di *alternative universe* ke dalam bentuk novel sehingga pembaca yang telah membaca versi Aunya tidak merasa kecewa terhadap hasil karya yang telah diubah menjadi novel. Kemampuan menulis sebuah novel dapat terlihat dari alih wahana sebuah karya ke dalam bentuk novel. Penulis tidak perlu mengedit kembali bentuk *fakechat* pada sebuah karya melainkan harus menyusun ulang karya yang di AU menjadi sebuah naratif teks yang jelas dan tersusun.

Penyusunan sebuah novel tentunya perlu informasi. Informasi tersebut dapat menunjang kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan penulis. Baik informasi untuk kebutuhan alur, penerbit atau sebagai penunjang agar informasi yang dicantumkan dalam sebuah cerita tersebut kredibel. Pencarian informasi yang dilakukan penulis tentunya berbeda-beda sesuai dengan kebutuhannya.



Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai keterampilan menulis sebuah penulis novel ketika mengubah format karya *alternative universe* menjadi sebuah novel dan juga bagaimana penulis melakukan pencarian sebuah informasi untuk menunjang dalam proses penyusunan dan kebutuhan saat menulis novel. Maka dari itu, judul penelitian ini yaitu “Keterampilan Menulis Novel dalam *Alternative Universe*”.

## **1.2 Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, maka adanya pertanyaan penelitian sebagai berikut.

### **1.2.1 Pertanyaan Penelitian Umum**

Bagaimana keterampilan menulis novel dalam *alternative universe*?

### **1.2.2 Pertanyaan Penelitian Khusus**

Pertanyaan penelitian khusus dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana unsur struktural dalam menulis karya fiksi *alternative universe* dalam bentuk novel ?
- 2) Bagaimana pencarian informasi dalam menulis karya fiksi *alternative universe* ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pertanyaan penelitian diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1) Mendeskripsikan kemampuan menulis penulis *alternative universe* dalam menulis novel.
- 2) Mendeskripsikan proses pencarian informasi dalam menulis karya *alternative universe*.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan yang telah diuraikan, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan wawasan dan pemahaman yang mendalam mengenai konsep dan elemen yang penting dalam keterampilan menulis dan dapat menjadi referensi akademis yang berguna bagi peneliti lainnya yang

tertarik pada bidang penulisan kreatif dan diharapkan dapat mengeksplorasi atau mendorong sebuah inovasi dalam menulis sebuah karya fiksi dengan pemanfaatan media sosial terutama platform X.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Bagi Peneliti:

- 1) Sebagai implementasi dari keseluruhan pengetahuan yang telah didapat selama kegiatan perkuliahan.
- 2) Sebagai sumber informasi dalam menganalisis sebuah karya fiksi.

Bagi pembaca *alternative universe*:

- 1) Penelitian ini dapat memberikan pembaca inspirasi untuk dapat mengeksplorasi dan menulis sebuah karya.
- 2) Pembaca dapat memanfaatkan panduan dan teknik yang ditemukan dalam penelitian ini untuk meningkatkan keterampilan menulis.

Bagi perpustakaan:

- 1) Perpustakaan dapat mengembangkan dan mengkurasi koleksi perpustakaan yang lebih beragam khususnya dalam *alternative universe* yang telah diterbitkan dan mengikuti perkembangan zaman selain itu dapat menjadikan perpustakaan sebagai tempat rekreasi.

Bagi peneliti selanjutnya:

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebuah referensi oleh riset penelitian selanjutnya mengenai topik yang berkaitan dengan *alternative universe*.

### **1.5 Struktur Organisasi Penulisan Penelitian**

#### **BAB I Pendahuluan**

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang penelitian yakni keterampilan menulis novel dalam *alternative universe*. Selain itu pada bagian ini juga dijabarkan mengenai tujuan dilakukannya penelitian dari khusus hingga umum serta manfaat penelitian dari teoritis dan juga praktis dan terakhir terdapat

penjelasan struktur organisasi penelitian. Secara keseluruhan, bab ini merupakan bab yang menjelaskan dasar penelitian yang dilakukan peneliti.

## **BAB II Kajian Pustaka**

Pada bab ini membahas mengenai kajian teori yang diperlukan oleh peneliti untuk mendukung penelitian seperti keterampilan menulis, tujuan menulis, tahapan menulis, karya sastra, karya fiksi, unsur novel, media sosial X.. Selain itu, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang saling berkaitan dan berhubungan dengan penelitian ini. Serta pada bab ini dijabarkan kerangka berpikir untuk mempermudah memahami penelitian ini.

## **BAB III Metode Penelitian**

Pada bab ini membahas mengenai metode penelitian yang digunakan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan meliputi desain penelitian, partisipan dan lokasi penelitian, instrumen, teknik pengumpulan data dan juga teknik analisis data, teknik pemeriksaan keabsahan data dan isu etik.

## **BAB IV Hasil dan Pembahasan**

Pada bab ini membahas mengenai hasil dari pengolahan dan analisis data yang telah dimiliki dan diolah oleh peneliti sesuai dengan rumusan masalah khusus penelitian. Pada bagian ini juga dijelaskan jawaban dari pertanyaan penelitian yang telah diajukan.

## **BAB V Simpulan, Implikasi, Rekomendasi**

Pada bab ini peneliti menyimpulkan hasil temuan yang diperoleh dan telah diolah pada bab II yang nantinya akan memberikan rekomendasi terhadap pihak-pihak terkait mengenai topik penelitian yang telah dijelaskan dan dibahas pada penelitian ini