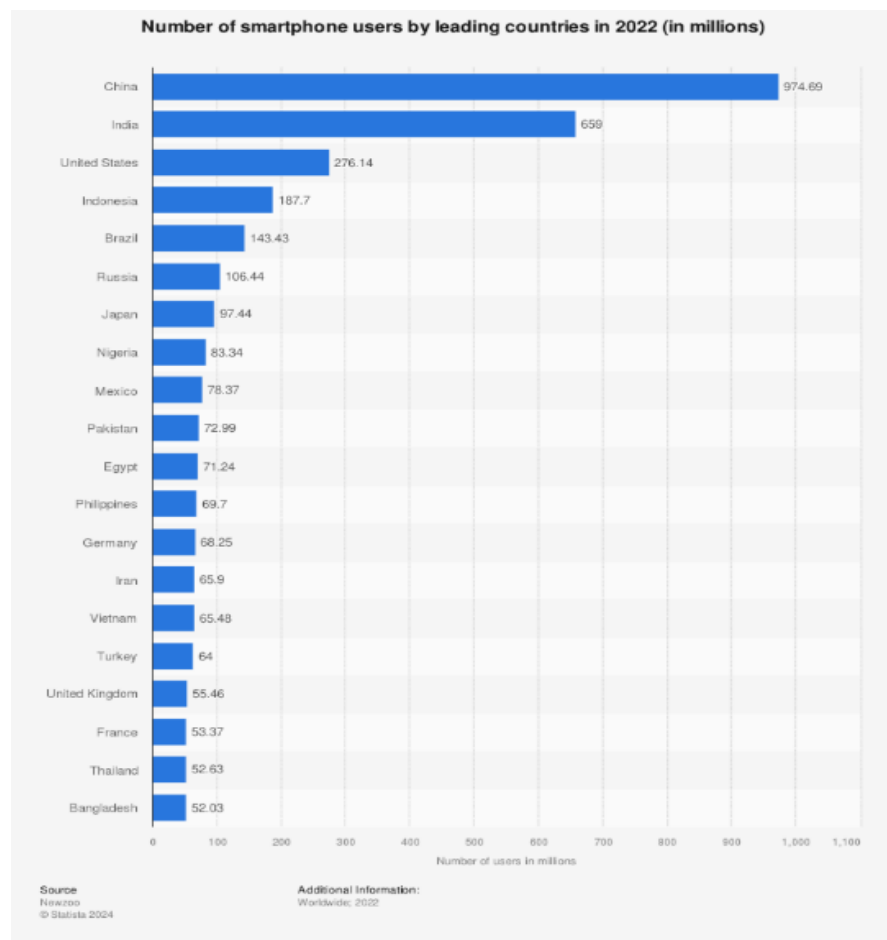


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini tidak dapat dipungkiri kecepatannya yang begitu pesat dan kini telah memasuki banyak sektor kehidupan dengan membawa perubahan dan kemudahan dalam penggunaannya. Penggunaan ponsel pintar di kalangan masyarakat mendukung perkembangan teknologi untuk semakin cepat. Indonesia menjadi negara keempat setelah China, India dan United States dalam riset yang dilakukan oleh Newzoo tahun 2023 dengan angka 187,7 juta mengenai jumlah pengguna ponsel pintar (Statista, 2024).

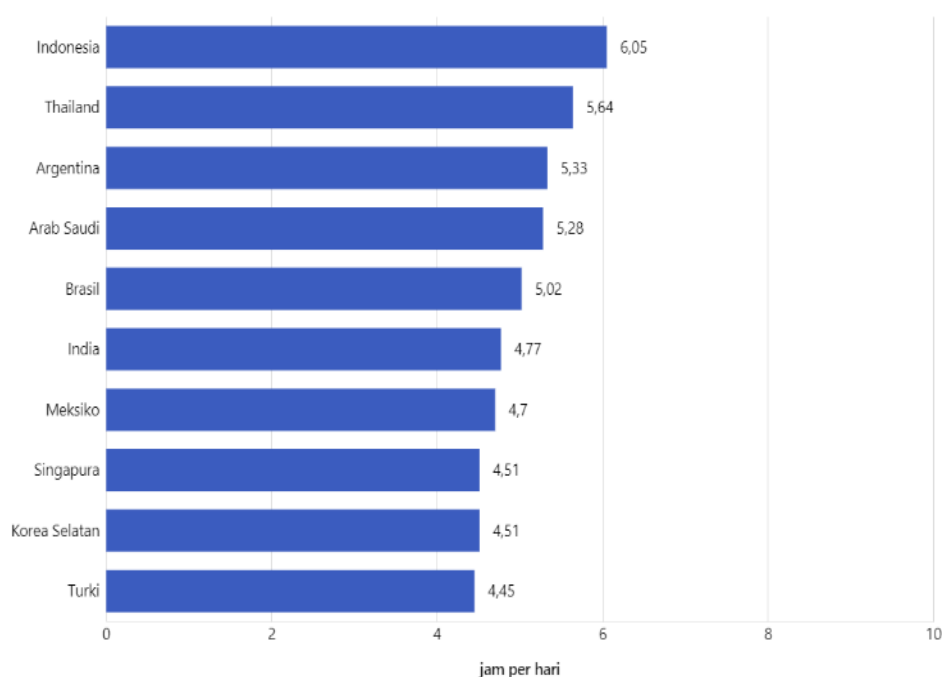


Gambar 1.1: Angka Kepemilikan Ponsel Pintar di Negara Terkemuka 2022

Sumber: Statista 2024.

Kepemilikan dari ponsel yang dimiliki oleh masyarakat di Indonesia juga didukung dengan survei yang dilakukan oleh Data.ai pada periode 2023 mengenai negara yang paling “kecanduan” untuk menggunakan perangkat *mobile* seperti ponsel atau tablet android. Indonesia menduduki peringkat pertama dengan rata-rata penggunaan perangkat 6,05 jam per hari. Disusul Thailand di peringkat 2 dengan rata-rata penggunaan 5,64 jam per hari. Hal ini juga menunjukkan bahwa Indonesia menjadi satu-satunya yang melampaui rata-rata 6 jam per hari (Annur, 2024).

10 Negara dengan Rata-rata Durasi Menggunakan Ponsel/
Perangkat Mobile Android Terlama (2023)



Sumber:
Data.ai

Informasi Lain:

Gambar 1.2: Rata-rata Durasi Menggunakan Ponsel di 10 Negara 2023

Sumber: Data.ai, 2024.

Maraknya perkembangan teknologi membuat budaya literasi mengalami perubahan. Survei PISA (*Programme for International Student Assesment*) yang dilakukan OECD (*Organization for Economic Co-operation adn Development*) menunjukkan rata-rata anak usia 15 tahun di Indonesia mendapat skor 359 poin dalam membaca dibandingkan dengan rata-rata 476 poin di negara-negara OECD (OECD, 2022). Nilai 359 poin yang didapatkan oleh Indonesia pada tahun 2022 memiliki penurunan karena lebih rendah dari tahun 2018 dan 2000 yang sama-sama memiliki poin 371 (Pristiandaru, 2023).

Skor dari PISA tersebut dianggap oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) tidak mencerminkan kondisi kualitas pendidikan saat ini. Penurunan skor PISA 2022 diakibatkan karena adanya penutupan sekolah di Indonesia akibat pandemi Covid-19 sehingga menyebabkan adanya *learning loss* (Habibah, 2023). *Learning loss* sendiri adalah penurunan kemampuan belajar dan pencapaian akademis siswa yang terjadi pada periode tertentu. Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Kemendikbudristek Anindito Aditomo mengarahkan untuk melihat data pada Asesmen Nasional (AN) 2023. Jika melihat pada rapor pendidikan sendiri, hasil capaian kemampuan literasi murid mencapai kategori sedang dengan skor 49,26% pada jenjang SD, 59,00% pada jenjang SMP, dan 61,53% pada jenjang SMA (BPMP Kaltara, 2023).

Meningkatnya kecanduan pada internet juga memiliki pengaruh terhadap tingkat literasi masyarakat. Data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) menunjukkan bahwa generasi Z yang berkisar kelahiran 1997-2012 menghabiskan rata-rata 8 jam 42 menit per hari untuk mengakses internet dan hanya 8 menit untuk membaca. Data milik Kominfo seringkali disandingkan dengan indeks literasi Indonesia yang diberikan UNESCO pada tahun 2023 yang hanya berada di angka 0,001% yang artinya hanya 1 dari 1.000 orang di Indonesia yang memiliki minat baca (Maharani, 2024).

Tingkat literasi yang rendah akan mengantarkan seseorang kepada minimnya pengetahuan serta kurangnya wawasan untuk bersosialisasi. Pengembangan diri juga akan sulit dilakukan jika individu tersebut memiliki pengetahuan yang sempit (Rif'an, 2019). Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Surabaya (Unesa), Prof. Mochamad Nursalim menyatakan bahwa minimnya minat baca masyarakat di Indonesia bersifat general tetapi minat baca yang rendah juga terjadi di kalangan para mahasiswa. Pergeseran mengenai anggapan membaca yang identik dengan buku yang fisik juga memiliki pengaruh karena dengan perkembangan teknologi yang ada, kita bisa membaca buku dengan buku elektronik atau digital (Indrasari, 2024).

Meningkatkan minat literasi bisa dilakukan menggunakan media yang menarik, misalnya menggunakan karya sastra yang bersifat fiksi. Hal ini bisa mendorong masyarakat, khususnya anak muda untuk bisa meningkatkan minat baca mereka (Jayanti et al., 2023). Cerita fiksi bisa dijadikan sebagai pemicu bagi masyarakat untuk bisa meningkatkan kegiatan membaca. Isi yang mudah dipahami serta ringan untuk dibaca membuat cerita fiksi memiliki potensi sebagai alat untuk meningkatkan kegiatan

membaca (Ihsania et al., 2020). Okky Madasari, seorang sastrawan serta Anggota Tim Kurator Sastra Masuk Kurikulum memberikan pendapat bahwa buku-buku sastra bisa dijadikan sebagai bahan ajar untuk bisa memancing diskusi kritis (Prameswari, 2024).

Perkembangan teknologi juga memberikan peluang untuk menulis di jejaring media sosial dengan akomodasi internet dan membuat perkembangan aktivitas sastra melampaui aktivitas konvensional (Nurhidayah & Setiawan, 2019). Aktivitas mengenai penyebaran dari karya sastra memiliki kemudahan dan juga kecepatan yang tinggi akibat dari perkembangan teknologi yang ada. Siber sastra saat ini dianggap sebuah sarana yang mudah untuk mendistribusikan karya sastra dan menjadi sebuah keuntungan bagi para penulis sastra (Anggraeni & Wati, 2020).

Dahulu dalam pembelajaran sastra, seorang sastrawan perlu untuk menerbitkan karyanya terlebih dahulu jika ingin mempublikasikan karyanya, namun ketika siber sastra hadir, sastrawana bisa mempublikasikan karya sastranya pada sebuah aplikasi dimanapun dan kapanpun (Ananda & Rakhmawati, 2022). Karya sastra yang diunggah dalam internet disebut dengan siber sastra. Pengarang atau sastrawan bisa menggunakan internet sebagai lahan dalam melakukan publikasi untuk menyampaikan karya mereka dan bisa dengan mudah diketahui oleh pembaca (Yusanta & Wati, 2020).

Genre sastra yang ditulis dan penyebarannya melalui dunia maya atau jaringan internet, membuat karya sastra yang ada di siber sastra tidak membutuhkan bentuk secara fisik (Taum, 2022). Siber sastra dalam identitasnya memiliki karakteristik tersendiri yang tidak dimiliki genre sastra lainnya. Cepatnya peredaran dari karya di sastra siber dan kemudahan dalam mengakses menjadi ciri dari karakteristik siber sastra yang tidak ada di genre yang lain. Siber sastra dapat dijadikan salah satu pijakan untuk meningkatkan minat baca atau literasi bagi masyarakat secara lebih meluas. Hal ini karena *platform* atau media siber sastra semakin berkembang dan banyak bermunculan. Begitu juga penulis dan pembacanya yang memiliki kemudahan dalam mengakses karya dari siber sastra (Pertiwi & Wati, 2022).

Perkembangan sastra di bidang teknologi juga memberikan efek yang besar dalam media maupun penggunaannya. Sastra dalam era teknologi memiliki karakter tersendiri, setiap media persebaran ini memiliki nama dan definisinya masing-masing (Wanti, 2020). Penggunaan siber sastra dalam kehidupan menyadarkan para sastrawan bahwa saat ini popularitas siber sastra mulai beranjak naik dan diterima di kehidupan masyarakat (Farhanah & Yanti, 2022). Siber sastra juga bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi masyarakat dan membuat masyarakat akhirnya

melakukan penjaringan terhadap ledakan informasi yang terjadi (Maharani, 2023).

Siber sastra dianggap sebagai alternatif yang baru dan menarik bagi para sastrawan untuk memperkenalkan karya sastra miliknya kepada masyarakat secara luas, media sosial dijadikan tempat untuk mempublikasikan sebuah karya dengan mudah dan para pembaca pun bisa mengaksesnya dengan mudah (Zahara, 2022). Media sosial sendiri diminati oleh khalayak umum, khususnya di Indonesia. Munculnya teknologi informasi yang canggih akhirnya melahirkan situs-situs jejaring sosial (Sapari et al., 2025).

Media sosial yang kerap kali digunakan sebagai penyebaran karya siber sastra adalah Twitter yang sejak 22 Juli 2023 telah berganti nama menjadi X, TikTok dan Instagram. Cerita yang kini mendapat perhatian yang tinggi dari para pembaca adalah cerita dengan bentuk *Alternate Universe* (AU). AU sendiri berbentuk utas (*thread*) yang menjadi sarana para penulis atau pengguna dalam mengunggah karyanya. AU sendiri adalah cerita fiksi yang mengandung dunia paralel sebagai latar belakang dan ditulis menyesuaikan dengan keadaan di dunia nyata (Putri et al., 2023).

Penelitian yang dilakukan oleh Eneng Komariyah dan Tibia Nalurita (2022), menunjukkan bahwa perbandingan remaja yang membaca AU lebih besar dibandingkan remaja yang membaca buku fiksi. AU dijadikan alternatif oleh para remaja dalam membaca buku karena mudah untuk diakses dan bisa menambah pengetahuan dan motivasi dari cerita yang disajikan (RNM & Rachmani, 2022). Angka peminat yang tinggi membuat cerita AU beberapa kali dilirik penerbit, bahkan hingga diadaptasi menjadi *web series*. Aplikasi X pada April 2023 memiliki lebih dari 373 juta pengguna aktif, hal ini menjadikan aplikasi X menjadi *platform* media sosial terbesar dan bisa dimanfaatkan oleh penulis dan pembaca AU untuk memanfaatkan aplikasi X sebagai tempat untuk mempublikasikan dan mempromosikan karya AU (Khasanah et al., 2024).

Cerita AU yang ada di aplikasi X mempunyai jumlah yang sangat banyak dan terus bertambah, antusias para pembaca pun cukup tinggi, seperti cerita AU dari penulis Auryn Vientania yang telah dilihat sebanyak 1 juta kali dan disukai 27 ribu pengguna (Gabriela, 2024). Salah satu fitur dari aplikasi X yaitu komunitas telah memungkinkan penggunanya untuk membuat suatu laman untuk berinteraksi sesama anggota komunitas. Fitur komunitas juga membantu cerita AU untuk semakin berkembang di kalangan penulis dan pembaca siber sastra (Khasanah et al., 2024).

Komunitas bernama Local AU Base yang berisikan penulis dan pembaca AU telah menerima anggota sekitar 140 ribu anggota, selain itu juga ada komunitas penulis dan pembaca dari AU dengan tokoh anime yang bernama *Writers AU 2D* telah menerima

anggota sebanyak 1.000. Tingginya peminat dalam cerita yang ada membuat akhirnya para penerbit melirik dan mengadaptasinya untuk naik cetak menjadi novel fisik, diantaranya ada *Untitled*, *Iyan Bukan Anak Tengah*, *Malioboro at Midnight*, *Mahika*, *Asahi* dan *56 hari*. Jumlah cerita AU yang diterbitkan sangat banyak dan akan terus meningkat (Hernawan, 2023).

Rumah produksi film ikut melirik beberapa cerita AU hingga akhirnya mengadaptasi mereka menjadi *web series* dan film di bioskop. Beberapa judul sudah diadaptasi ke *web series*, yaitu ada *Dikta & Hukum*, *Ini Aheng Bukan Dilan*, *Haga Ganteng* dan *Printer*, *Nuraga* dan judul lainnya (Sekar, 2022). Bagian negatif dari penggunaan media sosial dalam publikasi karya sastra adalah karena media sosial berperan sebagai *platform* untuk berkomunikasi dan tidak fokus dalam peningkatan siber sastra, hal ini membuat beberapa kebijakan tidak berfokus kepada pengguna siber sastra.

Platform aplikasi X sejak diakusisi oleh Elon Musk membuat beberapa kebijakan yang menyulitkan pengguna siber sastra. Pada tanggal 02 Juli 2023 dalam utas di aplikasi X, Elon Musk menjelaskan mengenai pembatasan pembacaan jumlah utas hingga mengirim pesan.



Gambar 1.3: Tangkapan Layar Utas Elon Musk

Sumber: Data Peneliti, 2025

Pengguna tak terverifikasi atau tak berbayar hanya bisa membaca 600 utas per hari, kemudian ditambah jadi 800 utas, hingga berakhir pada 1.000 utas. Sedangkan untuk pengguna baru yang tak terverifikasi, akun-akun tersebut hanya bisa membaca 300 utas yang kemudian berubah menjadi 400 dan di akhir mencapai 500 utas. Lalu untuk

pengguna aplikasi X yang terverifikasi, mereka dapat membaca 6000 utas, kemudian ditambah menjadi 8000, dan bertambah lagi menjadi 10.000 (Ayuningtyas et al., 2013).

Kebijakan yang dikeluarkan oleh aplikasi aplikasi X membuat pengguna siber sastra di aplikasi X kurang bisa mengakses karya siber sastra dengan maksimal, karena satu karya siber sastra contohnya genre *alternate universe* (AU) bisa mencapai 200-400 utas. Kebijakan lainnya yang merugikan para penulis dan pembaca siber sastra adalah karena adanya wacana dari Direktur Jenderal Aplikasi Informatika Kominfo, Samuel Abrijani Pangerapan untuk Indonesia akan memblokir aplikasi aplikasi X karena media sosial aplikasi X masih menerapkan kebijakan mengenai konten pornografi. Kebijakan tersebut membuat cerita AU semakin kehilangan tempat untuk berkembang.

Kurangnya pemahaman tentang hak cipta khususnya karya AU menyebabkan seseorang melakukan plagiarisme dengan cara membagikan karya AU tanpa mencantumkan nama pencipta dan menyebarkan kembali karya AU milik pencipta asli di media sosial tanpa izin pencipta dengan cara mengganti judul dan mengganti nama tokoh (Rizky Akbar & Rokan, 2024). Platform TikTok yang juga kerap kali menjadi platform dari karya sastra *alternate universe* telah terjadi beberapa kali kasus plagiarisme. Kasus besar sempat terjadi pada cerita “Langit Senja” yang ada di TikTok yang ternyata merupakan cerita plagiat dari akun @heatherday_ di aplikasi X. Pada tanggal 25 Maret 2024, penulis di akun @heatherday_ membuat pernyataan dan menyertakan bukti jika penulis dari cerita dengan judul “Langit Senja” adalah hasil plagiasi dari 2 cerita miliknya.

Pernyataan tersebut akhirnya ditanggapi dan dikonfirmasi oleh penulis cerita “Langit Senja”, yang cerita ini bahkan sudah naik cetak menjadi buku fisik. Setelah itu penulis dan penerbit merilis permintaan maaf dan melakukan ganti rugi kepada penulis asli. Beberapa masalah plagiarisme membuat para penulis siber sastra menjadi takut untuk mengunggah karya sastranya di TikTok. Hal ini menjadikan TikTok menjadi platform yang masih kurang aman untuk para penulis siber sastra.

Antusias masyarakat pada karya siber sastra khususnya AU perlu ditampung dan kekurangan dari media sosial yang sebelumnya perlu dipertimbangkan untuk diperbaiki. Sampai saat ini belum ada platform siber sastra yang khusus menampung karya AU dimana AU sendiri memiliki cara publikasinya tersendiri, dalam bentuk foto tangkapan layar. Suatu aplikasi perlu hadir untuk menjadi media dari karya milik penulis AU, media yang aman dan kebijakan yang ada berfokus terhadap kenyamanan pengguna, yaitu penulis dan pembaca cerita AU.

Aplikasi Amekarya hadir untuk bisa menjadi media bagi karya milik penulis AU. Aplikasi Amekarya bisa digunakan oleh para penulis untuk mengunggah karya AU mereka dan para pembaca bisa mengakses dan membaca cerita AU. Beberapa keluhan pengguna dalam media sosial sebelumnya perlu dicarikan solusi dalam pembuatan aplikasi yang ada. Penulis bisa mengunggah karya AU mereka dalam bentuk gambar tangkapan layar percakapan atau narasi cerita. Para pembaca juga bisa mengakses karya para penulis AU serta memberikan suka, komentar ataupun membagikan cerita.

Aplikasi Amekarya memiliki kontribusi pada bidang keilmuan perpustakaan dan sains informasi yaitu sebagai sarana untuk mengembangkan literasi informasi dan juga literasi digital. Karya sastra memiliki peran yang penting untuk bisa digunakan dalam meningkatkan literasi informasi dan literasi digital. Aplikasi Amekarya yang bertujuan menjadi media untuk karya siber sastra bisa digunakan oleh masyarakat untuk mengakses karya siber sastra dan menggunakannya sebagai sarana meningkatkan kemampuan literasi digital dan literasi informasi, khususnya dalam bidang kebahasaan dan peningkatan kuantitas serta kualitas kosakata yang dimiliki individu.

Tujuan dari perancangan prototipe aplikasi Amekarya adalah untuk membuat suatu rancangan prototipe aplikasi yang bisa menjadi landasan untuk mengembangkan aplikasi Amekarya pada tahap selanjutnya. Aplikasi Amekarya sendiri berguna sebagai media bagi pengguna siber sastra agar mereka bisa mengakses karya siber sastra dengan maksimal sesuai kebutuhan dan bisa menjadi solusi terhadap permasalahan yang dialami oleh para pengguna siber sastra. Kemudahan akses informasi dalam karya siber sastra juga menjadi tujuan dari aplikasi Amekarya, pengguna bisa dengan mudah mengunggah dan membaca karya siber sastra untuk mendapatkan informasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, penulis merumuskan beberapa rumusan masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan desain prototipe aplikasi Amekarya?
2. Bagaimana pengembangan desain prototipe aplikasi Amekarya?
3. Bagaimana evaluasi desain prototipe aplikasi Amekarya?

1.3 Tujuan Penelitian

Berikut adalah beberapa tujuan dari penelitian ini:

1. Mengetahui bagaimana perancangan prototipe aplikasi Amekarya.
2. Mengetahui bagaimana pengembangan desain prototipe aplikasi Amekarya.
3. Mengetahui hasil evaluasi desain prototipe aplikasi Amekarya.

1.4 Manfaat Penelitian

Dilakukannya penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat. Adapun dua manfaat yang didapatkan dari penelitian ini, yakni manfaa teoritis serta manfaat praktis yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan serta pengetahuan di dalam bidang Ilmu Perpustakaan dan Sains Informasi, khususnya dalam perancangan prototipe aplikasi untuk menunjang literasi pada bagian karya sastra. Diharapkan juga dapat memperluas pengetahuan serta pemahaman seorang desainer UI/UX sebagai bahan panduan serta pertimbangan dalam mengembangkan sebuah desain aplikasi. Serta juga menjadi dasar pengetahuan oleh para pustakawan mengenai siber sastra.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis dan Pembaca *Alternate Universe*

Hadirnya prototipe Amekarya yang menjadi *output* dari penelitian ini nantinya bisa digunakan sebagai dasar bagi aplikasi yang bisa menjadi media untuk para penulis dan pembaca *alternate universe* atau AU agar mereka memiliki tempat untuk bisa berkarya dengan maksimal. Prototipe aplikasi akan menjadi dasar aplikasi agar penulis dan pembaca AU bisa mengakses karya siber sastra dengan lebih mudah dan efektif.

b. Bagi Peneliti

Penelitian ini sebagai bahan pengembangan pengetahuan bagi peneliti serta untuk mendapatkan pengetahuan baru selain dari pengetahuan yang didapat selama masa perkuliahan, khususnya dalam pengetahuan mengenai perancangan prototipe aplikasi. Pengetahuan mengenai literasi serta karya siber sastra juga didapatkan peneliti dari penelitian yang dilakukan untuk perancangan prototipe aplikasi Amekarya.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan bisa dijadikan sebagai bahan referensi serta bahan acuan untuk peneliti selanjutnya yang akan meneliti serta mengembangkan aplikasi Amekarya sebagai media untuk para penulis dan pembaca *alternate universe*. Landasan awal untuk lebih mendalami mengenai siber sastra beserta media yang digunakan dalam mengakses karya siber sastra agar karya siber sastra terus berkembang bersama teknologi yang mendukungnya.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dari penulisan penelitian terbagi ke dalam beberapa bab. Isi dari setiap babnya memiliki keterkaitan antara satu sama lain. Bentuk penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini, berisikan landasan dari struktur penelitian yang dilakukan oleh penulis yang berkaitan dengan konteks penelitian. Di dalamnya memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta struktur organisasi penulisan penelitian yang dilakukan.

BAB II : Kajian Pustaka

Pada bab ini, memuat kajian teori yang digunakan di dalam penelitian, pemaparan kajian pustaka, hasil temuan yang didapatkan dari penelitian sebelumnya atau penelitian terdahulu serta kerangka berpikir penulis dalam melakukan penelitian.

BAB III : Metode Penelitian

Pada bab ini, berisikan mengenai rancangan penelitian yang nantinya akan dibahas secara menyeluruh, dimulai dari pendekatan, metode yang digunakan, teknik pengumpulan data, objek penelitian, instrumen penelitian, serta analisis data yang akan digunakan di dalam penelitian.

BAB IV : Temuan dan Pembahasan

Pada bab ini, berisikan temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis data yang disesuaikan dengan rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya. Bab ini juga, menjelaskan dan menjawab pertanyaan dari penelitian yang telah dirumuskan pada BAB I, hasil kajian yang adapun disesuaikan dengan teori-teori yang sudah dijelaskan pada BAB II.

BAB V : Simpulan dan Saran

Pada bab ini, berisikan simpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan serta rekomendasi penelitian. Pada bagian ini juga, rangkaian dari penelitian yang telah dilakukan akan disimpulkan berdasarkan pada teori BAB II, metode yang digunakan pada BAB III serta hasil temuan yang didapat pada BAB IV.