



## Literasi *real person fanfiction* sebagai media hiburan bagi penggemar *Korean Pop*

Dhea Shena Oktaviananda<sup>1</sup>, Ninis Agustini Damayani<sup>2</sup>, Encang Saepudin<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Padjadjaran

[dhea17011@mail.umpad.ac.id](mailto:dhea17011@mail.umpad.ac.id)

### Info Artikel :

Diterima :

15 September 2023

Disetujui :

14 Oktober 2023

Dipublikasikan :

25 Oktober 2023

### ABSTRAK

*Real Person Fanfiction* adalah sebuah produk budaya yang berkembang dalam komunitas penggemar yang mengadopsi tokoh figur publik tertentu sebagai karakter utama dalam suatu cerita. Penelitian ini bertujuan untuk mengobservasi literasi melalui *Real Person Fanfiction* sebagai media hiburan bagi penggemar *Korean Pop* dalam komunitas daring pembaca Wattpad. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian ini melibatkan pengguna aktif *platform* Wattpad sebagai informan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Wattpad terbilang mudah digunakan dan dipelajari, pembaca mampu menunjukkan kemampuan kognitif, emosional, dan moral dalam menganalisis fanfiksi, pembaca lebih suka menyampaikan evaluasi melalui pendekatan personal, pengonsepan fanfiksi dapat dilakukan melalui pembuatan *outline* dan impulsif, serta kegiatan riset fanfiksi dapat dilakukan pada objek nyata dan tak nyata. Secara keseluruhan, penggemar dapat menerapkan prinsip-prinsip literasi dalam mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan memproduksi di samping fungsi hiburan yang terpenuhi dari *Real Person Fanfiction*.

**Kata Kunci:** Penggemar, *Real Person Fanfiction*, Wattpad

### ABSTRACT

*Real Person Fanfiction* is a product of culture in the fan community which adopts certain public figure's image into some stories' main character. This research aims to observe literacy through *Real Person Fanfiction* as entertainment media for *Korean Pop*'s fans in Wattpad readers online community. This research method was using qualitative method with case study approach. We asked Wattpad's active users as the informants. The result showed that Wattpad is easy to use and learn, readers can use cognitive, emotional, and moral ability to analyze the story, readers prefer to deliver critics and evaluation to writers through personal approach, the concept decision-making can be doing through outline method or impulsively, and the research activity can be doing to real or abstract object. In conclusion, fans can apply literacy principals in accessing, analyzing, evaluating, and reproducing aside from getting the fulfillment of entertainment purpose from *Real Person Fanfiction*.

**Keywords:** Fan, *Real Person Fanfiction*, Wattpad



©2022 Penulis. Diterbitkan oleh Arka Institute. Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi Creative Commons Attribution NonCommercial 4.0 International License. (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

## PENDAHULUAN

Wattpad merupakan salah satu *platform* berbagi cerita yang paling aktif digunakan di seluruh dunia. Tercatat, pada tahun 2021 saja terdapat 94 juta akun Wattpad yang terdaftar di situs tersebut dengan 5 juta di antaranya merupakan akun penulis aktif. Sesuai pembaharuan terakhir pada tahun 2017, sudah ada lebih dari 400 juta judul cerita yang dipublikasikan di Wattpad, dengan 90% aktivitas Wattpad diakses melalui telepon seluler serta mendukung sekitar 50 pilihan bahasa. (Smith, 2022).

Fiksi penggemar (*fan fiction*) atau fanfiksi, merupakan karya tulis yang lahir dari budaya suatu komunitas penggemar terhadap kisah fiksi yang sudah hadir lebih dulu ataupun berdasarkan pada tokoh idola tertentu. *Real Person Fanfiction* (RPF) merupakan kategori fanfiksi dengan karakter yang diadaptasi dari tokoh idola atau *public figure* yang hadir di dunia nyata, sementara *Korean Idol Fanfiction* adalah salah satu subkategori dari *Real Person Fanfiction* yang mencakup fanfiksi dengan tokoh idola *Korean Pop* atau K-Pop.

"*Bruise*" karya penulis Y merupakan salah satu contoh fanfiksi yang menggunakan tokoh anggota grup idola BTS yang mulanya dipublikasikan melalui Wattpad. Namun seiring dengan meningkatnya popularitas fanfiksi tersebut, maka cerita tersebut pun naik cetak dan berhasil diterbitkan

pada tahun 2019. Secara garis besar, “*Bruise*” bercerita tentang seorang gadis Korea yang ditinggalkan kekasihnya untuk menikah dengan gadis lain. Konflik lainnya yang diangkat dalam cerita ini adalah mengenai cinta segitiga.

Salah satu pembaca “*Bruise*” yang berinisial I mengaku membaca “*Bruise*” dengan motif mencari hiburan. I tertarik membaca “*Bruise*” setelah melakukan penelusuran mandiri. Faktor lainnya adalah sinopsis cerita yang dinilainya menarik, kepopuleran cerita tersebut di Wattpad, serta tokoh idola yang digunakan sebagai karakter utama laki-laki oleh sang penulis.

I menilai “*Bruise*” memiliki plot cerita yang cukup dekat dengan realita dan mudah dipahami. Melalui cerita tersebut, I mendapatkan informasi berupa pesan moral bahwa segala sesuatu harus dipikirkan secara matang sebelum bertindak jika tidak ingin timbul penyesalan di kemudian hari.

Sementara itu penulis “*Bruise*”, Y, mengaku bahwa pada awalnya ia menjadikan kegiatan menulis fanfiksi sebagai media untuk melepaskan kepenatan dari rutinitas pekerjaannya sebagai seorang karyawan swasta. Semenjak rutin menulis fanfiksi, Y mengaku ia menjadi lebih mudah mengatur emosi dan lebih santai dalam menghadapi tekanan pekerjaannya.

Penulisan fanfiksi tergolong dalam salah satu dari empat konteks bidang *fandom* (*fan kingdom*) di internet, yaitu konteks kreativitas. Melalui bidang kreativitas, penggemar melakoni budaya *fandom* dengan menghasilkan karya tertentu yang disebut juga dengan istilah *fan production*. Selain fanfiksi atau *fan fiction*, bidang kreativitas dalam budaya *fandom* dapat berbentuk *meme*, *fan edit*, *fan cover*, serta *fan art* (Sa’diyah, 2019).

Penggemar dapat memiliki pemaknaan yang berbeda terhadap bentuk partisipasi dalam komunitas mereka. Hal tersebut dipengaruhi oleh budaya yang berkembang dalam komunitas penggemar masing-masing. Ada yang cenderung aktif di dunia maya (*virtual*), cenderung aktif di dunia nyata (*real*), ataupun memanfaatkan keduanya (*multiple*) (Fulamah, 2015).

Pembentukan komunitas daring pembaca fanfiksi merupakan salah satu contoh budaya yang berkembang dalam lingkup dunia maya (*virtual*). Hal tersebut ditandai dengan lekatnya penggunaan perangkat teknologi dan jaringan internet untuk melakukan berbagai macam aktivitas dalam komunitas tersebut, mulai dari penelusuran informasi, aksesibilitas, hingga jaringan komunikasi yang dibentuk oleh anggota-anggotanya.

Literasi media merupakan suatu kemampuan dan perilaku yang diterapkan seseorang dalam mengambil dan menilai makna dari setiap jenis pesan yang diterima, mengelola makna tersebut sehingga dapat menjadi informasi yang berguna, kemudian membangun pesan lain namun masih mengandung makna yang sama sehingga bisa disampaikan pada orang lain (Poerwaningtiyas et al., 2013, hal. 16).

Dalam Lestari dan Dwijayanti (2020, hal. 51), literasi media menurut *The National Leadership Conference on Media Literacy* merupakan kemampuan dalam mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan memproduksi media untuk mencapai tujuan tertentu. Berdasarkan definisi tersebut, maka terbit pertanyaan mengenai bagaimana tinjauan literasi *Real Person Fanfiction* sebagai media hiburan bagi penggemar *Korean Pop*.

Selain berperan sebagai sumber informasi dan pengetahuan, media juga memiliki peran untuk menyampaikan pesan dengan mengesampingkan keterbatasan ruang dan waktu, sarana dalam melangsungkan pembelajaran, sarana untuk mengekspresikan ide dan gagasan, sarana untuk melakukan rekreasi dan mendapatkan hiburan, sarana untuk mendapatkan perhatian khalayak, sarana untuk memengaruhi khalayak, sarana untuk menunjukkan eksistensi, hingga sarana untuk melakukan pengawasan serta kontrol sosial (Ardan, 2021).

Literasi *Real Person Fanfiction* termasuk ke dalam kategori literasi hiburan, yaitu seperangkat kegiatan yang mencakup membaca, menulis, serta penelusuran informasi untuk memenuhi fungsi hiburan dari media yang dikonsumsi. Stromberg (dalam Herlina, 2019, hal. 157) menyatakan bahwa literasi hiburan merupakan strategi untuk mengetahui sejauh apa media hiburan memengaruhi cara hidup manusia.

Pengetahuan mengenai literasi hiburan mencakup kemampuan dalam mengakses, memilih, mengevaluasi, dan memproduksi hiburan yang dapat memberikan manfaat kepada khalayak. Sejatinya, hiburan yang baik adalah hiburan yang mampu menginspirasi orang lain, membuat orang lain mendapatkan pengetahuan baru, serta media untuk mengekspresikan diri dari tekanan hidup sehari-hari tanpa menimbulkan kecanduan atau ketergantungan.

Pengetahuan dan keterampilan yang didapat melalui literasi hiburan mencakup banyak aspek, di antaranya adalah aspek kognitif, emosional, estetika, serta moral. Secara kognitif, khalayak yang mengonsumsi media hiburan harus memiliki pengetahuan mengenai formula-formula yang digunakan dalam media hiburan tersebut. Keterampilan yang harus dikuasai meliputi analisis konten hiburan berdasarkan alur, karakter, tema, dan lain sebagainya. Mereka juga harus mampu membandingkan formula-formula tersebut dari berbagai media yang didapatkan dari lebih dari satu saluran.

Secara emosional, khalayak harus memiliki kemampuan untuk memanggil kembali pengalaman yang telah dimilikinya untuk ikut merasakan suasana yang digambarkan dalam suatu cerita, sehingga dapat memunculkan empati kepada para tokoh serta emosi dalam memahami alur cerita. Pengetahuan secara estetika meliputi berbagai metode produksi program hiburan, seperti menulis, mengarahkan, berakting, menyunting, menambahkan efek gambar dan suara, dan lain sebagainya. Sementara secara moral, khalayak harus memiliki kemampuan untuk mengenal sistem moral yang berlaku untuk perbedaan keputusan serta dampak dari keputusan yang diambil oleh para tokoh untuk kemudian dibandingkan dengan nilai-nilai etis dari kehidupannya sendiri (Herlina, 2019, hal. 157–158).

Munculnya istilah literasi hiburan tidak lepas dari istilah budaya populer yang muncul pasca Perang Dunia II, seiring dengan berkembang dan meluasnya media massa. Adapun beberapa ciri dari budaya populer adalah disukai banyak orang, bukan budaya tinggi, diperuntukkan untuk khalayak publik, budaya yang bukan merupakan hasil penciptaan dari kelompok elite, budaya yang dihasilkan oleh masyarakat berbudaya rendah (masyarakat secara umum), serta budaya yang mampu memicu perdebatan antara budaya dominan (elite) dan budaya bawah (Storey dalam Herlina, 2019, hal. 158).

Cerita hiburan yang berkualitas akan memberi kesan mendalam bagi khalayak yang mengonsumsinya, baik berupa sentuhan emosi, memperluas wawasan dan khasanah ilmu pengetahuan yang didapatkan secara nonformal, serta bisa pula menjadi inspirasi untuk menyelesaikan masalah kehidupan (Herlina, 2019, hal. 159).

Pada dasarnya, literasi media baru terbentuk dari kombinasi antara kemampuan dalam mengakses dan membagikan informasi, kemampuan dalam mempergunakan perangkat teknologi, serta kemampuan dalam berkomunikasi. Oleh sebab itu, literasi media baru dapat juga dipandang sebagai kelanjutan dari *media consuming* menuju *media prosuming* (Chen et al., 2011, hal. 85). Penelitian ini bertujuan untuk mengobservasi literasi melalui *Real Person Fanfiction* sebagai media hiburan bagi penggemar *Korean Pop* dalam komunitas daring pembaca Wattpad.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus untuk mengetahui tinjauan literasi anggota komunitas daring pembaca Wattpad mengenai upaya mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan mengomunikasikan kembali pesan yang terkandung dalam fanfiksi. Menurut Denzin dan Lincoln (dalam Ulfa, 2018, hal. 62), metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang memiliki sifat interpretatif atau menggunakan penafsiran. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengungkapkan makna terdalam dari suatu pengalaman atau sejarah hidup yang dimiliki oleh seseorang atau suatu objek tertentu, kemudian ditafsirkan, dan dibagikan kepada orang lain melalui penelitian yang dilakukan.

Subjek dalam penelitian ini adalah informan yang berperan sebagai penggemar *Korean Pop* (K-Pop) serta aktif berpartisipasi secara langsung dalam menggunakan *platform* Wattpad untuk kepentingan membaca dan menulis fanfiksi. Sementara itu, objek penelitian dalam penelitian ini adalah literasi penggemar budaya populer *Korean Pop* (K-Pop), terutama mengenai aspek-aspek *functional consuming*, *critical consuming*, *functional prosuming*, dan *critical prosuming* dalam mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan memproduksi fanfiksi yang diadaptasi dari tokoh idola K-Pop.

Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, serta kajian literatur. Tipe wawancara yang akan dilakukan kepada informan adalah wawancara semiterstruktur dengan teknik wawancara mendalam. Berikut adalah data mengenai informan dari penelitian ini.

1. Y, 31 tahun, Jakarta, Ibu Rumah Tangga. Wawancara dilakukan pada tanggal 16 Januari 2022 dengan peran sebagai penulis/*producer*.
2. S, 35 tahun, Bandar Lampung, Ibu Rumah Tangga. Wawancara dilakukan pada tanggal 16 Maret 2022 dengan peran sebagai penulis/*producer*.
3. I, 24 tahun, Jakarta, Karyawan Swasta. Wawancara dilakukan pada tanggal 16 Januari 2022 dengan peran sebagai pembaca/*consumer*.

4. M, 27 tahun, Pasuruan, Karyawan Swasta. Wawancara dilakukan pada tanggal 20 Januari 2022 dengan peran sebagai pembaca/*consumer*.
5. R, 24 tahun, Magetan, Mahasiswi. Wawancara dilakukan pada tanggal 5 Maret 2022 dengan peran sebagai pembaca/*consumer*.
6. A, 28 tahun, Pasuruan, Perawat. Wawancara dilakukan pada tanggal 6 Maret 2022 dengan peran sebagai pembaca/*consumer*.

Proses analisis data terdiri dari kegiatan pengumpulan data dan analisis data. Dua tahapan ini pada praktiknya tidak dapat dipisahkan dan dijalankan secara serempak. Analisis data meliputi kegiatan-kegiatan yang bersinggungan dengan data, yaitu mengelompokkan, memilih, mengaturnya ke dalam unit-unit, mencari pola, menemukan hal-hal yang penting dan dapat dipelajari, serta memutuskan hal-hal yang akan dipaparkan kepada orang lain dalam bentuk laporan penelitian (Gunawan, 2017, hal. 210).

Miles & Huberman (dalam Gunawan, 2017, hal. 210) mengemukakan bahwa dalam teknik analisis data, terdapat tiga tahapan yang harus dikerjakan, yaitu: (1) reduksi data; (2) pemaparan data; dan (3) penarikan kesimpulan dan verifikasi. Analisis data kualitatif dilakukan selama dan sesudah kegiatan pengumpulan data dilakukan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

*Media consuming* dalam ranah literasi media merujuk pada kemampuan seseorang mengakses pesan dalam media dan mempergunakan media dalam berbagai tingkat kemahiran. Sementara itu, istilah *prosuming* pertama kali dicetuskan oleh Toffler pada tahun 1980. Istilah "*prosumer*" merujuk pada seseorang yang berperan dalam mengonsumsi sekaligus juga memproduksi konten media. *Media prosuming* terdiri dari dua aspek, yaitu memproduksi konten media dan partisipasi dalam penggunaan media (Chen et al., 2011, hal. 85–86).

Buckingham (dalam Chen et al., 2011, hal. 86) ikut memberikan gagasan bahwa selain aspek *consuming* dan *prosuming*, literasi media baru juga menyorot pada pentingnya aspek kritis dalam berliterasi di media, tidak hanya menitikberatkan pada aspek fungsionalitasnya semata. Aspek fungsional merujuk pada kemampuan dalam mengakses dan memahami pesan dalam media yang dikonsumsi, mengoperasikan perangkat media, serta memproduksi konten media. Sementara aspek kritis merujuk pada kegiatan analisis, evaluasi, dan mengkritisi media, termasuk memahami makna tekstual dan sosial dalam konten media, nilai-nilai sosial yang terkandung, tujuan memproduksi media, serta kekuatan atas kedudukan sebagai produser media dan audiens.

Penjelasan mengenai model *refined framework of new media literacy* yang dicanangkan oleh Lin et al. (2013) adalah sebagai berikut:

1. *Functional Consuming*, merupakan kemampuan seorang individu dalam mengakses media serta memahami makna yang terkandung di dalam media tersebut secara tekstual. *Functional Consuming* membawahi dua indikator, yaitu:
  - a. *Consuming skill*, mengacu pada serangkaian kemampuan teknis yang diperlukan oleh seorang individu dalam mengonsumsi konten yang terkandung pada media. Contohnya adalah kemampuan teknis yang diperlukan seseorang dalam mengoperasikan perangkat teknologi, serta mempergunakan teknologi tersebut untuk mencari informasi maupun konten tertentu.
  - b. *Understanding*, mengacu pada kemampuan seorang individu dalam memahami makna dari konten media secara tepat, termasuk kemampuan untuk menangkap ide yang dituangkan orang lain dalam berbagai variasi media, seperti teks, gambar, video, dan lain-lain.
2. *Critical Consuming*, merupakan kemampuan seorang individu dalam menafsirkan konten yang terkandung dalam media tertentu sesuai konteks sosial, ekonomi, politik, maupun budaya. *Critical Consuming* membawahi tiga indikator, yaitu:
  - a. *Analysis*, mengacu pada kemampuan seorang individu dalam mendekonstruksi pesan yang terkandung pada sebuah konten media. Lebih mendalam jika dibandingkan dengan indikator *understanding*, *analysis* lebih fokus ke arah analisis tekstual semiotik yang terdiri dari bahasa, genre, maupun kode-kode tertentu.
  - b. *Synthesis*, mengacu pada kemampuan seorang individu untuk mengintegrasikan sudut pandang mereka terhadap konten media yang tercampur satu sama lain, untuk kemudian merekonstruksi pesan yang mereka dapatkan dari media-media tersebut.

- c. *Evaluation*, mengacu pada kemampuan seorang individu untuk mempertanyakan, memberikan kritik, ataupun meragukan kredibilitas suatu pesan yang terkandung dalam media. Bila dibandingkan dengan indikator *analysis* dan *synthesis*, pada indikator *evaluation* kemampuan kritis individu lebih ditonjolkan. Melalui indikator *evaluation*, proses pengambilan keputusan juga dapat dilakukan.
3. *Functional Prosuming*, merupakan kemampuan seorang individu untuk memberikan partisipasinya dalam menciptakan sebuah konten media. *Functional Prosuming* membawahi tiga indikator, yaitu:
  - a. *Prosuming skill*, mengacu pada serangkaian kemampuan teknis yang diperlukan oleh seorang individu untuk memproduksi atau menciptakan sebuah konten media. Contohnya adalah kemampuan teknis yang diperlukan seseorang untuk mengoperasikan perangkat keras maupun perangkat lunak (dalam bentuk *software* di komputer atau aplikasi di telepon seluler) dengan *output* berupa produk digital, seperti teks, gambar, video, audio, dan lain-lain.
  - b. *Production*, mengacu pada kemampuan seorang individu dalam menciptakan sebuah konten media, baik dengan cara mengonstruksi media tersebut maupun menduplikasinya dari media lain yang sudah ada sebelumnya, untuk kemudian direkonstruksi sesuai dengan preferensi pribadi dan menyesuaikannya dengan kebutuhan.
  - c. *Distribution*, mengacu pada kemampuan seorang individu dalam menyebarkan konten media yang mereka miliki dengan tujuan membagikan informasi, pesan, maupun perasaan mereka kepada orang lain.
4. *Critical Prosuming*, merupakan kemampuan seorang individu dalam memberikan interpretasi kontekstual terhadap konten media selama kegiatan partisipasi mereka berlangsung. *Critical Prosuming* membawahi dua indikator, yaitu:
  - a. *Participation*, mengacu pada kemampuan seorang individu dalam berpartisipasi secara interaktif dan kritis dalam dunia digital, terutama berhubungan dengan suatu konten media. Partisipasi secara interaktif menekankan terhadap adanya interaksi antarindividu. Contohnya adalah kemampuan seseorang dalam mengapresiasi, mengkritisi, membangun, serta memperbaiki ide orang lain melalui fitur komentar yang umumnya tersedia pada *platform* digital.
  - b. *Creation*, mengacu pada kemampuan seorang individu untuk menciptakan konten media, khususnya dengan mempertimbangkan pemahaman kritis terhadap nilai-nilai sosial budaya serta ideologi yang dimiliki. Berbeda dengan *participation*, *creation* lebih mengedepankan inisiatif dari individu bersangkutan dibandingkan dengan keharusan untuk sekadar berpartisipasi dengan cara berinteraksi dengan sesama pengguna (Lin et al., 2013, hal. 164–166).

I sudah membaca fanfiksi dengan tokoh idola anggota BTS sejak tahun 2019. Rasa ketertarikannya muncul dari rasa penasarannya terhadap konsep fanfiksi setelah ia mengikuti salah satu akun penulis fanfiksi di media sosial Instagram. Sementara M yang mengawali pengalaman membaca fanfiksi lebih awal daripada I, yaitu sejak tahun 2015. Namun berbeda dengan I, M sudah familier dengan fanfiksi sebelum ia menggemari BTS.

Senada dengan M, R juga memiliki pengalaman berselancar di *platform* Wattpad sebelum ia menggemari grup idola BTS. Ia kemudian jatuh cinta dengan hasil karya Y. A memiliki pengalaman yang identik dengan R. Sama-sama berawal dari jatuh hati pada gaya penulisan Y, mereka semakin tertarik mendalami seluk beluk fanfiksi BTS yang dipublikasikan di Wattpad.

Akan tetapi, berbeda dari keterangan yang telah diungkapkan oleh informan-informan sebelumnya, Y justru mengaku semenjak aktif menjadi penulis dan memproduksi karya sendiri, ia mulai jarang membaca cerita milik penulis lain. Hal tersebut ia lakukan untuk mempertahankan ciri khas tulisannya supaya tidak terpengaruh oleh ciri khas penulis lain dari cerita yang dibacanya.

“Kalo sekarang sih aku nggak terlalu aktif baca, soalnya gimana ya .... Aku ‘kan penulis, kalo aku baca cerita dari penulis lain itu kadang memengaruhi tipe tulisanku, sama model tulisanku tuh kadang ngaruh gitu. Jadi kalo aku mau mempertahankan keaslian tulisanku tuh aku nehindarin baca fanfiksi atau cerita lain.” (Y, wawancara, 16 Januari 2022)

Pernyataan senada juga diungkapkan oleh S terkait keputusannya tidak membaca fanfiksi. Namun berbeda dengan Y yang memang secara khusus menghindari fanfiksi dari penulis lain untuk

dibaca sebab khawatir akan memengaruhi ciri khas yang telah dikembangkannya selama ini, S mengaku sudah satu tahun ini ia memang rehat sejenak dari kegiatannya membaca fanfiksi karena sedang sibuk dengan kegiatan sehari-hari. Selain itu, ia juga tengah mempersiapkan penerbitan novel terbarunya, sehingga waktu untuk membaca fanfiksi menjadi semakin sempit.

“Selain aktif nulis, kebetulan aku ‘kan ibu rumah tangga ya, dengan empat anak. Jadi ya, memang sekarang lebih sedikit waktunya untuk nulis, jadi lebih fokus ke *real life*. Makanya udah setahun belakangan ini vakum nulis dan vakum baca juga. Untuk sekarang (juga) aku lagi vakum nulis *fanfic*, ya, karena lagi fokus revisi naskah-naskah yang lagi proses penerbitan.” (S, wawancara, 16 Maret 2022)

Melalui pengalaman yang dibagikan oleh Y dan S, tidak semua penulis atau pihak yang memproduksi media menerapkan kegiatan menulis dan membaca secara berkesinambungan. Berbagai hal dapat menjadi alasan, di antaranya adalah keterbatasan waktu, keterbatasan kesempatan, atau alasan khusus yang dikemukakan oleh Y sebelumnya, yaitu ia khawatir aktivitas mengonsumsi mediana akan memberikan pengaruh terhadap aktivitas produksinya.

Meskipun sudah tidak dilakukan secara aktif, dapat dilihat bahwa sedikit banyaknya masih ditemukan pengaruh dari kegiatan konsumsi sebelumnya terhadap kegiatan produksi yang masih dilakukan hingga saat ini, contohnya adalah pengadaptasian elemen-elemen yang ditemui pada aktivitas konsumsi sebelumnya ke dalam produk/karya yang dihasilkan, serta ilmu yang dipelajari dalam ruang lingkup kepenulisan.

Menurut para informan, Wattpad merupakan *platform* yang mudah digunakan serta mudah dipelajari oleh pengguna baru. Dari segi materi pun pengguna dapat memperoleh hiburan tanpa harus membayar mahal. Pengguna tidak perlu membeli buku fisik ke toko buku untuk mendapatkan hiburan. Cukup dengan membuka peramban, melakukan penelusuran secara digital kemudian membaca secara gratis, pengguna dapat memutuskan apakah ia cocok dengan karya fiksi tersebut atau tidak. Pengguna dapat melanjutkan baca secara gratis di *platform* yang sama atau kembali dan melakukan penelusuran lain jika tidak suka dengan karya tersebut.

Tahapan-tahapan yang dilalui oleh seorang pengguna Wattpad untuk mengakses platform tersebut adalah mengaktifkan mode internet, membuka peramban melalui PC atau langsung membuka aplikasi yang sudah diinstal di telepon pintar, kemudian memasukkan kata kunci untuk menelusuri informasi yang berkaitan dengan judul cerita, tag cerita, maupun nama pengguna yang digunakan oleh penulis favorit masing-masing.

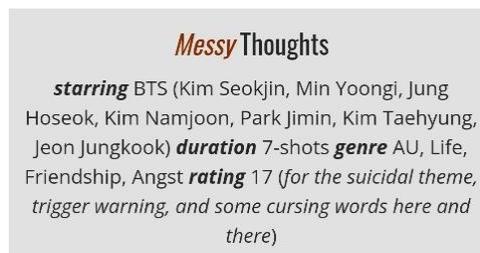
Kelemahan Wattpad terletak pada sistem proteksi cerita, terutama cerita yang memuat konten dewasa seperti kekerasan dan isu-isu seksualitas. Jika dibandingkan dengan *platform blogging* seperti Wordpress dan Blogspot yang menyediakan fitur proteksi cerita, baik opsi hanya bisa diakses oleh pengunggah (*private*) maupun opsi penyandian unggahan (*password*), tentu saja Wattpad berada dalam posisi yang lebih lemah karena Wattpad tidak menyediakan salah satu maupun kedua fitur tersebut.

Mengingat Wattpad merupakan platform umum yang bisa diakses oleh seluruh kalangan usia, dibutuhkan upaya dari penulis sendiri untuk memberikan peringatan atau keterangan khusus pada pembaca apabila ada konten bertendensi negatif yang termuat dalam karya fiksinya. Salah satu dari upaya tersebut adalah dengan pencantuman *disclaimer*, *trigger warning*, serta *content warning*.



**Gambar 1** Disclaimer pada fanfiksi “Sirius” karya S  
(Sumber: <https://www.wattpad.com/709825160-proses-terbit-sirius-introduction-casts>)

Pada contoh *disclaimer* di fanfiksi berjudul “Sirius” karya S, dijelaskan bahwa fanfiksi tersebut hanya bersifat fiktif dan tidak berhubungan dengan kehidupan nyata dari orang yang memiliki nama sama dan juga pemilik visual atau artis yang bersangkutan. Dalam satu bagian yang sama dengan *disclaimer*, S juga mencantumkan genre dan *rating* pembaca untuk karya tersebut.



**Gambar 2** Disclaimer pada fanfiksi “Messy Thoughts” karya Tsukiyamarisa  
(Sumber: <https://indofanfictkpop.wordpress.com/2015/07/03/17-messy-thoughts/>)

Gambar yang dilampirkan sebelumnya merupakan salah satu contoh *disclaimer* yang digunakan oleh penulis untuk menyampaikan hal-hal yang bersifat *triggering* bagi pembaca. Pada fanfiksi BTS yang dipublikasikan di Wordpress berjudul “*Messy Thoughts*” karya Tsukiyamarisa, penulis menyampaikan bahwa fanfiksi tersebut memuat unsur dewasa berupa tema seputar percobaan bunuh diri dan juga kata-kata kasar berupa umpatan.

Berdasarkan data yang telah dihimpun dari para informan, terlihat ada kemampuan kognitif yang digunakan oleh pembaca dengan kemampuan mereka menganalisis konten berdasarkan alur, tema, dan penokohan cerita. Hal tersebut bisa dilihat dari pembaca yang dapat menganalisis cerita berjudul “*Bruise*” karya Y, yakni cerita tersebut membawa isu mengenai pergaulan bebas dan cinta segitiga dengan tokoh perempuan bernama Yoora yang berusaha keras menguraikan kepelikan masalah pribadinya yang juga membelit orang-orang di sekitarnya. Secara emosional, mereka juga dapat memahami bagaimana perasaan Yoora yang terlibat permasalahan pelik yang sedemikian rupa.

Secara estetika, mereka tidak terlalu mementingkan adanya video trailer dari buku “*Bruise*” itu sendiri, dan lebih memilih fokus pada cerita yang dipublikasikan melalui Wattpad. Jika ada bagian visual yang mereka perhatikan, perhatian jatuh pada pemilihan poster atau cover dari cerita yang dipublikasikan melalui Wattpad. Sementara secara moral, mereka menilai Yoora memang memiliki kesalahan, yaitu mencari pelarian pada kekasih sahabatnya dan bahkan berhubungan terlalu jauh dengannya, hingga menyebabkan Yoora hamil. Sebagai amanat, pembaca dapat mengambil kesimpulan bahwa segala sesuatu yang kita putuskan dapat berdampak pada kehidupan kita ke depannya, serta menekankan untuk berpikir masak-masak sebelum memutuskan sesuatu.

Pembubuhan *disclaimer* di awal cerita berfungsi untuk memberikan peringatan pada pembaca bila memang ada adegan tertentu yang dapat memunculkan rasa tidak nyaman, contohnya adegan

berunsur kekerasan atau adegan berbau seksual. *Disclaimer* difungsikan sebagai peringatan (*warning*) yang digunakan oleh penulis untuk memperingati para pembaca sebelum mulai mengonsumsi cerita yang mereka sajikan. Selanjutnya, keputusan untuk memaknai unsur-unsur yang disajikan di dalam cerita tersebut terletak di tangan pembaca sepenuhnya.

Isu-isu sosial dalam fanfiksi dapat ditemui saat cerita mulai memasuki fase konflik. Sebagai contoh, dalam fanfiksi “*Bruise*” isu yang diangkat oleh penulis adalah mengenai perselingkuhan dan pergaulan bebas. Mengenai isu-isu sosial yang ditemuinya dalam fanfiksi, informan menganggap hal tersebut hanya sebatas pendukung dan pelengkap dari alur cerita yang disajikan. Untuk mendiskusikan hal tersebut dengan sesama pembaca, pembaca dapat memanfaatkan fitur *Direct Message* (pesan langsung) di Instagram selain fitur DM pada Wattpad karena mayoritas penulis memasarkan karyanya melalui Instagram.

Informan juga tak segan mempertanyakan referensi penulis dalam menuliskan adegan tersebut. Menurut keterangan penulis yang dikutip oleh informan penulis-penulis tersebut mengambil referensi dari karya lain yang sudah mereka konsumsi sebelumnya, mulai dari novel hingga film. Isu-isu yang terkesan sensitif dan sedikit vulgar perlu mendapatkan perhatian khusus dari pembaca, sebab kritik yang diberikan sebagai pembaca dapat dijadikan sebagai evaluasi oleh penulis yang bersangkutan. Pembaca dapat bertanya seputar motivasi dan pesan yang hendak disampaikan oleh penulis sehingga dirasa perlu menyajikan isu tersebut.

Dukungan dari pembaca terhadap penulis tidak hanya ditunjukkan oleh banyaknya komentar, karena fitur *like* juga tersedia di Wattpad, namun dengan memakai istilah yang sedikit berbeda, yaitu *vote*. Penerbitan fanfiksi merupakan aktivitas yang berlangsung dalam lingkup komunitas penggemar (*fandom*) secara digital atau virtual. Namun seiring dengan berkembangnya keinginan pribadi dari pihak-pihak tertentu, mulai ditemukan buku-buku novel komersial yang diterbitkan secara fisik berdasarkan fanfiksi yang sebelumnya telah diunggah melalui internet dan berhasil menjangkau jutaan pembaca.

Fenomena tersebut peneliti saksikan saat berkunjung ke salah satu toko buku besar di kota domisili peneliti. Pada seksi buku fiksi, deretan buku dengan *cover* bergambar karakter yang diinspirasi dari sosok figur publik, umumnya idola K-Pop, mendominasi rak yang letaknya strategis sehingga dapat dengan mudah ditemukan oleh pengunjung toko buku. Ilustrasi karakter ini dikemas dalam bentuk *line art*, *silhouette*, maupun gaya *photorealism*.

Monetisasi fanfiksi sampai saat ini masih menjadi isu yang sering diperdebatkan di media sosial, terutama Twitter. Sebagian besar warganet menilai bahwa monetisasi fanfiksi tidak etis dilakukan, terutama bagi pihak manajemen idola yang bersangkutan, namun di sisi lain ada pula golongan warganet lain yang menilai bahwa monetisasi fanfiksi tidak bermasalah selama unsur-unsur yang melekat dalam idola yang bersangkutan sudah dilepaskan sepenuhnya dari karakter cerita yang digunakan, terutama nama dan latar belakang.

Penggunaan nama artis terkenal dalam praktik monetisasi fanfiksi disebut dengan *action of passing off*. *Action of passing off* dapat dipahami sebagai tindakan ketika seseorang mencoba meraih keuntungan melalui jalur pintas dengan berbagai cara dan dalih yang pada dasarnya melanggar etika bisnis, norma kesusilaan, serta hukum. *Action of passing off* dalam praktik monetisasi fanfiksi bertujuan untuk mendompleng produk yang bersangkutan dengan memanfaatkan reputasi dari suatu tokoh berpengaruh (Dewi et al., 2019, hal. 82).

Praktik ini menghasilkan keuntungan finansial sepihak terhadap pihak penulis dan penerbit fanfiksi. Sementara pihak artis dan manajemennya tidak mendapatkan keuntungan apa pun dari praktik ini. Pada beberapa kasus, bahkan pihak artis dan manajemennya juga bisa menjadi pihak yang dirugikan, terutama bila fanfiksi monetisasi tersebut berhasil memengaruhi imej atau citra yang dimiliki oleh artis yang bersangkutan di mata penggemar lain maupun masyarakat awam. Pada penelitian ini, terdapat dua orang informan yang turut mendukung praktik monetisasi fanfiksi sebagai pembaca, yaitu R dan A.

“Kalau di Wattpad sih sudah jelas ada bintang (*vote*) ‘kan, ya. *Feedback* di luar itu, bentuk *support*-ku membeli karyanya yang berupa buku atau *e-book*. Sama *tag author*nya lewat *post* di IG. Kalo di IG itu biasanya aku *upload* sepenggal kalimat dari bukunya, terus aku foto.” (R, wawancara, 5 Maret 2022)

“Iyaa, aku beli bukunya. Semua buku karya Kak Rey.” (A, wawancara, 6 Maret 2022)

Berdasarkan keterangan yang diberikan oleh informan pembaca R dan A, keduanya sama-sama memiliki pengalaman dalam membeli fanfiksi monetisasi dalam bentuk buku. Hal tersebut mereka lakukan untuk menunjukkan apresiasi mereka terhadap penulis favorit mereka. Dari segi produksi fanfiksi, terdapat perbedaan metode penulisan *draft* fanfiksi yang dilakukan oleh penulis Y dan S. Kedua penulis tersebut sama-sama menulis karya fanfiksi berupa cerita bersambung. Jarak waktu pembaharuan cerita tidak dapat dipastikan satu sama lain, karena durasi penulisan *draft* tergantung dari waktu luang yang dimiliki oleh masing-masing individu.

Y memilih menggunakan perangkat PC (*Personal Computer*) dalam mengakses situs Wattpad dan mengunggah karyanya dengan alasan keleluasaan, maka untuk keperluan penulisan *draft* cerita, ia menggunakan aplikasi *Microsoft Word*. Berbeda dengan Y, S lebih sering menggunakan telepon pintar untuk mengakses Wattpad, terlebih karena ia juga sudah menginstal aplikasi Wattpad di telepon pintarnya. Untuk alasan mengefisiensi waktu, S menyatakan bahwa ia akan langsung menuliskan bagian cerita bersambungnya melalui fitur *draft* yang tersedia di Wattpad.

Berdasarkan dua metode berbeda yang digunakan oleh Y dan S, penulis dapat memilih metode yang sesuai dengan kondisi, kesempatan, dan juga perangkat yang dimiliki oleh masing-masing individu. Tersedianya situs Wattpad dalam versi situs dan juga versi aplikasi yang dapat diunduh di telepon pintar turut mempermudah pengambilan keputusan tersebut.

Selain menerbitkan fanfiksi dalam format tradisional seperti teks, Y dan S juga berusaha memperkenalkan karyanya kepada khalayak dengan memproduksi media pendukung lain. Media tersebut terdiri dari konten video pratayang (*trailer video*) dan poster cerita yang difungsikan sebagai konten penunjang pemasaran fanfiksi agar menarik atensi lebih banyak orang.

Mengenai video pratayang yang diunggah di kanal YouTube, Y menjelaskan bahwa video tersebut diproduksi oleh timnya. Lebih tepatnya, ada salah satu anggota tim yang bertugas untuk mengurus pembuatan video pratayang. Video tersebut dipesankan secara khusus kepada seorang penyedia jasa penyuntingan video yang biasa disewa oleh pihak penerbit yang berencana mencetak karya fanfiksi ke dalam format novel komersial. Tujuan pembuatan video pratayang sendiri adalah sebagai media promosi, layaknya sebuah *trailer* untuk film. Selain *trailer video*, Y dan S memanfaatkan media sosial Instagram untuk mempromosikan karya mereka

Mengenai proses penulisan cerita, riset menjadi salah satu hal penting yang tidak bisa diabaikan. Y dan S turut melakukan riset untuk menulis karya fiksi mereka, hanya saja mereka melakukan dua metode riset yang berbeda. Y cenderung melakukan riset yang bersumber dari objek tak nyata, seperti pengalaman orang-orang di sekitarnya untuk menyusun konflik cerita, sementara S cenderung melakukan riset yang bersumber dari objek nyata yang bisa ditelusuri dengan bantuan perambat internet, seperti artikel, gambar, dan video untuk mendukung penggambaran latar ceritanya.

Mengenai metode yang digunakan oleh Y dan S dalam merancang dan menyusun plot cerita, mereka juga menempuh dua metode yang berbeda. Y mengaku lebih nyaman menggunakan metode *outline*. Metode *outline* dilakukan dengan cara merancang garis besar plot secara kasar kemudian merincikan plot tersebut ke dalam subplot yang lebih kecil, begitupun seterusnya. Dengan cara tersebut ia menjadi lebih mudah mengatur dan membatasi arah ceritanya.

Berbeda dengan Y, S lebih suka mengandalkan impulsivitas dalam menulis ceritanya. Sebab bila ia terlalu merincikan alur plot ceritanya dalam bentuk *outline*, ia mengaku kesulitan dalam mengembangkan imajinasi karena merasa buntu pikiran. Tanpa *outline*, ia mengaku lebih bebas dalam menuangkan imajinasi. Tentunya ia melakukan hal tersebut dengan syarat ia sudah memahami gambaran kasar mengenai konflik dan juga penyelesaian konflik tersebut.

Akan tetapi, dari enam informan utama yang dipilih menjadi subjek penelitian, hanya dua informan menunjukkan konfirmasi positif bahwa mereka masih aktif memproduksi karya fanfiksi di Wattpad. Empat informan yang lain menyatakan bahwa saat ini mereka berada dalam status nonaktif sebagai penulis fanfiksi. Empat orang informan ini memilih untuk fokus pada kegiatan membaca saja.

Berdasarkan informasi yang diberikan oleh I, dirinya tak pernah mencoba untuk menulis dan mempublikasikan fanfiksi sebelumnya. Hal tersebut dikarenakan ia merasa tidak percaya diri dalam menuangkan imajinasi dalam bentuk kata-kata. Ia mengaku lebih nyaman berperan sebagai pembaca, menikmati karya penulis-penulis favoritnya.

Alasan yang tak jauh berbeda dikemukakan oleh M. Selain karena alasan keterbatasan imajinasi, M mengaku dirinya sulit meluangkan waktu untuk menghasilkan karya sendiri. Sementara R mengaku pernah menulis dan mempublikasikan karya fanfiksi yang ditulisnya sendiri di Wattpad,

namun karena alasan minimnya kepercayaan diri, ia memutuskan untuk menarik kembali karyanya dari peredaran. Serupa dengan R, A juga pernah menulis dan mempublikasikan karya fanfiksinya di Wattpad, namun karena alasan yang berbeda, ia pun menarik kembali fanfiksinya dari situs tersebut. Alasan A melakukan penarikan karya fanfiksinya adalah karena ia sudah tidak berminat melanjutkan cerita tersebut.

Melalui pengalaman yang dibagikan oleh para informan, tidak semua pembaca atau pihak yang mengonsumsi media menerapkan kegiatan membaca dan menulis secara berkesinambungan. Berbagai hal dapat menjadi alasan, di antaranya adalah keterbatasan waktu, keterbatasan kesempatan, minimnya motivasi untuk menghasilkan karya sendiri, serta minimnya tingkat kepercayaan diri untuk menghasilkan karya yang memuaskan.

## KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapat dari penelitian ini adalah penggemar mampu menerapkan literasi melalui *Real Person Fanfiction* sesuai dengan prinsip-prinsip literasi dalam mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan memproduksi, di samping terpenuhinya fungsi hiburan dari *Real Person Fanfiction* itu sendiri. Dalam hal akses, navigasi Wattpad terbilang sederhana dan mudah dipelajari. Dalam hal analisis, pembaca mampu menganalisis konteks dari isi cerita secara kritis. Dalam hal evaluasi, terdapat kecenderungan pembaca untuk menyampaikan kritik dan evaluasi kepada penulis secara personal, serta dalam hal produksi penulis dapat mengonsep alur cerita berdasarkan metode *outline* atau metode impulsif, dan kegiatan riset untuk pengonsepan fanfiksi dapat dilakukan pada objek nyata maupun tak nyata.

Saran yang bisa diberikan terhadap Wattpad dan komunitas pembacanya yaitu Wattpad hendaknya menyediakan fitur proteksi cerita yang lebih memadai; dibutuhkan edukasi yang lebih serius mengenai urgensi pencantuman *disclaimer*, *trigger warning*, dan *content warning* kepada para penulis; serta edukasi mengenai pelarangan monetisasi fanfiksi sebab praktik tersebut dapat menimbulkan kerugian kepada pihak idola, pihak penebit, dan pihak penulis dalam jangka panjang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardan, F. (2021). *Pengertian, Jenis-jenis, serta Fungsi Media*. Media Indonesia. <https://mediaindonesia.com/humaniora/451206/pengertian-jenis-jenis-serta-fungsi-media>
- Chen, D.-T. "Victor," Wu, J., & Wang, Y. (2011). Unpacking New Media Literacy. *Systemics, Cybernetics and Informatics*, 9(2), 84–88. <https://repository.nie.edu.sg/bitstream/10497/18170/1/JSCI-9-2-84.pdf>
- Dewi, S. W., Harriman, K. K., & Humunisiati, D. E. (2019). Tanggungugat Penerbit Buku Fanfiksi yang Dikomersilkan Tanpa Seijin Tokoh menurut Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. *Jurnal Hukum Magnum Opus*, 2(2), 74–88.
- Fulamah, F. N. (2015). Konstruksi Identitas Kelompok Penggemar (Fandom) Fanfiction di Kalangan Remaja Urban. *Journal of Universitas Airlangga*, IV, 376–394. [http://journal.unair.ac.id/LN@konstruksi-identitas-kelompok-penggemar-\(fandom\)-fanfiction-di-kalangan-remaja-urban-article-9204-media-136-category-.html](http://journal.unair.ac.id/LN@konstruksi-identitas-kelompok-penggemar-(fandom)-fanfiction-di-kalangan-remaja-urban-article-9204-media-136-category-.html)
- Gunawan, I. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. Bumi Aksara.
- Herlina, D. (2019). *Literasi Media: Teori dan Fasilitas*. Remaja Rosdakarya.
- Lestari, C. A., & Dwijayanti, R. I. (2020). Kecakapan Literasi Media di Kalangan Generasi Milenial. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 18(1), 48–62.
- Lin, T.-B., Li, J.-Y., Deng, F., & Lee, L. (2013). Understanding New Media Literacy: An Explorative Theoretical Framework. *Educational Technology & Society*, 16(4), 160–170.
- Poerwaningtyas, I., Rianto, P., Ni'am, M., Adipura, W. M., Marganingtyas, D., Mirasari, E., & Misbah, N. A. (2013). *Model Gerakan Literasi Media & Pemantauan Media*. Pusat Kajian Media dan Budaya Populer.
- Sa'diyah, S. S. (2019). Budaya Penggemar di Era Digital (Studi Etnografi Virtual pada Penggemar BTS

di Twitter). *Jurnal Ilmu Komunikasi : JKOM*, 2(1), 1–10.

Smith, C. (2022). *Wattpad Statistics, User Counts and Facts (2021)*.  
<https://expandedramblings.com/index.php/wattpad-statistics-facts/>

Ulfa, S. A. (2018). *Peranan Aplikasi Wattpad dalam Mengasah Kemampuan Menulis*. Universitas Komputer Indonesia.