

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi terus mengalami perubahan hingga saat ini masyarakat dunia telah sampai pada era Revolusi Industri 4.0. Istilah Revolusi Industri 4.0 secara resmi lahir di Jerman tepatnya saat diadakan *Hannover Fair* pada tahun 2011 (Kagermann dkk dalam Prasetyo, 2018). Menurut Wikipedia, Revolusi Industri 4.0 adalah nama tren otomatisasi dan pertukaran data dalam teknologi. Seperti yang dikutip dari Inet.detik.com, konsep Revolusi Industri 4.0 kali pertama diperkenalkan oleh Profesor Klaus Schwab, ekonom terkenal asal Jerman yang menulis dalam cerpennya, *The Fourth Industrial Revolution*, bahwa konsep Revolusi Industri 4.0 telah mengubah hidup dan kerja manusia.

Tren otomatisasi telah mengubah hidup dan cara kerja manusia. Segalanya menjadi serba cepat serta dapat menembus ruang dan waktu. Pada era saat ini, hanya dengan sebuah gawai, masyarakat sudah bisa berbelanja tanpa harus datang ke toko, atau keluar rumah hanya untuk membayar tagihan listrik atau tagihan air. Sudah sangat jarang masyarakat mau berjalan kaki ke pangkalan ojek karena sudah bisa memesan ojek *online* walau masih di atas tempat tidur. Tersedianya banyak buku bacaan di dunia maya memudahkan pelajar maupun masyarakat untuk mencari sumber bacaan yang diinginkan tanpa harus datang ke perpustakaan.

Tren revolusi industri ini telah merambah berbagai sektor, salah satunya adalah sastra. Sastra telah mengalami banyak perubahan, mulai dari Angkatan Pujangga Lama yang dimulai saat baru memasuki abad 20 hingga saat ini, yakni Sastra Angkatan 2000-an. Perubahan sastra dapat dilihat dari perkembangan bentuk karya sastra. Menurut Kosasih (greateu.co.id) Angkatan Pujangga Lama lahir sebelum adanya budaya menulis. Sastra masih berupa sastra lisan yang didominasi oleh syair, pantun, gurindam, dan hikayat. Selanjutnya, sastra mulai berubah genre menjadi sastra tulis saat memasuki Angkatan Melayu Lama, yakni pada tahun 1870-1942. Karya sastra mulai terbit dalam bentuk tulisan yang masih sebatas syair, hikayat, dan terjemahan novel-novel barat.

Bentuk sastra selanjutnya disebut sastra 2000-an atau yang lebih dikenal dengan nama sastra cyber. Sastra cyber mulai dikenal sejak tahun 2001 melalui peluncuran buku antologi puisi cyber berjudul *Graffiti Gratitude* pada tanggal 9 Mei 2001 di Hotel Sahid, Jakarta (Septriani, 2017:4). Peluncuran puisi cyber ini dimotori oleh Sutan Ikhwan Soekri Munaf, Nanang Suryadi, Nunuk Suraja, Tulus Widjarnako, Cunong, dan Medy Loekito. Hal tersebut membuat Usman K.J Suharjo mengusulkan hari tersebut diperingati sebagai Hari Sastra Cyber Indonesia. Terbitnya antologi cerpen elektronik ini akhirnya melahirkan situs-situs lain yang juga bergerak di bidang sastra.

Seiring berjalannya waktu, karya sastra yang masuk ke dalam jaringan internet semakin banyak jumlahnya. Tidak seperti sastra kertas yang didominasi oleh sastrawan yang namanya telah terkenal, orang-orang yang menulis sastra

elektronik lebih beragam. Mulai dari sastrawan yang memang telah terkenal namanya maupun remaja yang memang memiliki hobi menulis. Pada sastra elektronik tidak terdapat seleksi tulisan ketat seperti yang terjadi pada sastra cetak. Untuk menerbitkan karya sastra di koran atau majalah contohnya, tulisan yang masuk akan diseleksi terlebih dahulu agar sesuai dengan standard media, baru nantinya akan diterbitkan. Alur seperti ini yang sering membuat penulis enggan untuk menerbitkan tulisannya karena adanya persaingan yang tinggi antarpenulis dan rendahnya kemungkinan tulisan akan diterima dan diterbitkan. Hal ini tentunya membuat minat menulis di kalangan masyarakat menjadi rendah.

Akan tetapi, kemudahan akses internet sebagai mesin pencari dan pembagi informasi menjadikan sastra mulai berkembang pesat. Pengguna internet bisa dengan mudah mencari contoh karya sastra sebagai bahan bacaan. Melimpahnya buku bacaan dan kemudahan akses untuk mencari tentunya akan sangat mengefisienkan waktu yang biasanya banyak terbuang untuk berkeliling mencari buku di perpustakaan atau toko buku. Selain itu, pengguna internet juga mudah membagikan hasil karya mereka di media sosial. Karya di media sosial juga sangat terbuka akan komentar, saran, dan kritik yang tentunya membuat para penulis cepat menyadari kekurangan bahkan kelebihan karyanya sehingga penulis mampu meningkatkan kualitas tulisannya. Inilah keistimewaan internet, dunia maya bukan hanya sebagai penyedia bahan bacaan, tetapi juga menjadi tempat produksi sastra itu sendiri.

Sastra tidak hanya mudah ditemukan pada website, tetapi juga mulai merambah media sosial. Media sosial merupakan sebuah media dalam jaringan,

yang para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi dan menciptakan isi meliputi, blog, jejaring sosial, wiki, forum, dan dunia virtual (Wikipedia). Remaja yang dulunya hanya suka menulis di buku harian mulai berani menulis di media sosial yang tentunya tulisannya tersebut akan menjadi konsumsi publik. Rasa dekat remaja dengan media sosial menjadi alasan remaja merasa nyaman dan percaya diri untuk menulis. Tulisan-tulisan remaja yang muncul di media sosial tidak hanya membuat remaja memiliki ruang untuk menulis tetapi juga memperkenalkan diri kepada khalayak.

Salah satu contoh media sosial yang banyak digunakan remaja adalah instagram. Di instagram juga terlihat banyaknya akun-akun yang mengunggah sajak-sajak, puisi, bahkan cerpen yang kebanyakan penulisnya adalah remaja. Beberapa contohnya adalah @sajakkalem, @yangterdalam, @pecahankaca, @cerpenlangit, @terjebaksajak. Kelima akun tersebut hanyalah sebagian kecil dari banyaknya akun serupa yang banyak membanjiri instagram. Kebanyakan dari akun tersebut akan memposting kiriman dari pengguna instagram lain dengan tetap menyertakan nama penulis sehingga penulis memiliki kesempatan untuk memperkenalkan namanya.

Selain di instagram, masih banyak media sosial lain yang mengangkat konten tentang sastra. line, facebook, tweeter, dan path merupakan sosial media yang juga dibanjiri oleh karya sastra remaja yang kebanyakan berbentuk puisi atau sajak pendek. Bahkan, jika ditinjau dari luas jaringan dan jangkauannya terdapat beberapa *website* yang memang didedikasikan untuk sastra, di antaranya adalah;

duniasastra.com, sastrawan.web.id, lokercerpen.web.id, intersastra.com, firmandataufik.wordpress.com, portalsastraindonesia.blogspot.com, cerpenmu.com, *wattpad.com*, dan masih banyak lagi.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, salah satu layanan situs web yang juga merupakan sebuah aplikasi yang memang didedikasikan untuk menulis dan membaca khususnya karya sastra adalah *Wattpad*. *Wattpad* merupakan sebuah media *online* atau bisa juga disebut sebagai media sosial yang disediakan untuk menjadi wadah bagi para penulis yang baru memulai karir sampai penulis yang sudah terkenal. Selain dalam bentuk situs web, *wattpad* ini juga telah diliris dalam bentuk aplikasi android, iOS, dan juga telah tersedia di *windows phone*. Hal ini tentunya sangat memudahkan remaja yang setiap harinya tidak pernah lepas dari telepon pintarnya untuk mengakses sastra hanya dengan sekali klik tanpa harus pergi ke perpustakaan.

Ketika mengakses *Wattpad*, pembaca bebas memilih jenis bacaan seperti apa yang ingin dibaca karena disediakan mesin pencari di dalamnya. Ketika mengunjungi beranda, akan disajikanlah tampilan awal yang diisi dengan cerita-cerita yang direkomendasikan *Wattpad*. Semakin suka pembaca pada sebuah cerpen, maka semakin banyak cerpen tersebut mendapat vote dan komentar. Semakin banyak vote dan komentar yang didapat maka cerpen tersebutpun akan menempati posisi teratas pencarian cerpen populer. Jika sebuah karya di *Wattpad* diminati banyak orang otomatis karya tersebut akan di-*vote* dan dikomentari oleh banyak pembaca. Semakin banyak *vote* dan komentar, maka semakin tinggi pula peringkat penulis pada satu cerpen tertentu. Cerpen yang menempati peringkat yang tinggi

akan lebih dikenal pembaca karena biasanya akan jadi cerpen yang disarankan oleh *Wattpad* itu sendiri.

Selain itu, keuntungan lain jika sebuah karya disukai oleh pembaca adalah terbukanya kemungkinan karya tersebut dilirik oleh penerbit, sehingga karyanya akan dicetak dan diterbitkan. Selain diterbitkan, karya-karya menarik bahkan difilmkan. Contoh-contoh karya sastra *Wattpad* milik penulis Indonesia yang menuai sukses besar karena telah diterbitkan dan bahkan difilmkan adalah; 1) Dear Nathan, 2) A: Aku, Benci, dan Cinta, 3) Revan dan Reina, 4) The Perfect Husband, 5) Assalamualaikum Calon Imam, 6) Serendipity, dan masih banyak karya lainnya.

Fenomena *Wattpad* di Indonesia masih membutuhkan perhatian besar karena dapat berkontribusi bagi perkembangan kesusastraan di Indonesia. Tidak hanya itu, keberadaan *Wattpad* bisa menjadi cerminan realitas dinamika kesusastraan Indonesia saat ini. Masyarakat yang senantiasa bergerak ke arah yang lebih modern, ikut memberikan kontribusi bagi kemunculan sastra elektronik dengan mengikuti pesatnya perkembangan teknologi informasi. Akan tetapi, jika ditelusuri lebih dalam, konten-konten sastra di *Wattpad* masih memerlukan perhatian. Kebanyakan isi dari *Wattpad* belum dapat dikategorikan sebagai karya yang “menutrisi” pembaca. Kebanyakan genre yang diangkat adalah *teenlit* yang merupakan singkatan dari *teen literature* yang berarti sastra remaja atau sastra populer. Hal yang paling kentara dari karya-karya yang diangkat di *Wattpad* adalah penggunaan bahasa Indonesia yang masih belum baik dan benar. Bahasa yang digunakan benar-benar mencerminkan keadaan karakter remaja saat ini.

Karakter kuat dan berbeda dari cerpen-cerpen yang terdapat dalam aplikasi *Wattpad* dapat dilihat dari kebanyakan tema yang diangkat, ragam bahasa yang digunakan, serta tokoh utama yang berperan di dalamnya. Selain itu, *Wattpad* sendiri memiliki fitur-fitur yang mendukung pembaca maupun penulis untuk saling berkomunikasi dan memberikan sumbangsih pemikiran dalam rangka mengembangkan karya-karya dalam *Wattpad*. Tentunya hal tersebut tidak lepas dari respons pembaca terhadap karya-karya dalam *Wattpad*. Hal tersebutlah yang mengundang keingintahuan peneliti untuk meneliti karakter cerpen remaja pada *Wattpad*.

Adapun beberapa penelitian sejenis yang meneliti tentang hal yang sama dengan peneliti di antaranya, (1) Nilai Sosial dan Nilai Pendidikan Dalam Cerpen-Cerpen di Halaman Facebook (Facebook Page) Cerpen Kompas (Astuti, 2017), Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti terletak pada subjek penelitian, yakni sama-sama menggunakan cerpen di media sosial, hanya saja pada media sosial yang berbeda. Selain itu, perbedaa juga terdapat pada objek penelitian. Objek penelitian Astutik adalah nilai sosial dan nilai pendidikan dalam cerpen di halaman *facebook* Cerpen Kompas, sedangkan subjek peneliti adalah karakter cerpen pada aplikasi *Wattpad*.

(2) Karakteristik Cerpen-cerpen Siber (Kusmarwanti, 2010). Persamaan penelitian Kusmarwanti dan penelitian peneliti terletak pada subjek dan objek penelitian. Kedua penelitian sama-sama menggunakan cerpen website, akan tetapi

peneliti Kusmarwanti meneliti cerpen di *kolomkita.com* dan *kemudian.com*, dan penelitian peneliti meneliti tentang cerpen di *Wattpad*. Kedua penelitian juga sama-sama meneliti karakteristik cerpen, akan tetapi yang membedakan adalah jenis karakteristik yang diteliti. Peneliti Kusmarwanti meneliti karakteristik situsnya, fakta cerita, dan karakteristik penulis dan pembaca, sedangkan peneliti meneliti karakteristik tema, tokoh, dan gaya bahasa serta fitur dan respons pembacaanya.

(3) Peran Media Sosial Terhadap Sastra: Kajian Hegemoni (Rahmi, dkk, 2017). Penelitian yang akan peneliti lakukan memiliki persamaan dengan penelitian ini pada bagian subjek penelitian yang sama-sama meneliti tentang sastra di media sosial. Akan tetapi perbedaannya terletak pada objek penelitian. Objek penelitian peneliti yakni karakteristik cerpen remaja, sedangkan objek penelitian Rahmi, dkk yakni peran media sosialnya.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

1. Banyaknya penelitian tentang sastra di media sosial akan tetapi belum ada yang meneliti lebih khusus tentang cerpen remaja pada *Wattpad*.
2. Adanya karakter khas yang terdapat pada cerpen remaja yang diunggah pada aplikasi *Wattpad* yang belum pernah diteliti sebelumnya.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Masalah dalam penelitian ini dibatasi pada karakter yang dimiliki cerpen remaja yang nantinya dilihat pada tema yang diangkat, ragam bahasa yang digunakan, dan tokoh yang berperan, serta fitur yang disediakan dan respons

pembaca cerita pendek *Wattpad* yang dikhususkan pada 10 cerpen rekomendasi *Wattpad* kategori “Remaja”.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

1. Bagaimanakah karakter cerpen remaja pada aplikasi *Wattpad* dilihat dari segi tema, ragam bahasa, dan tokoh yang digunakan?
2. Bagaimanakah fitur yang digunakan pada cerpen remaja dalam aplikasi *Wattpad*?
3. Bagaimanakah respons pembaca terhadap cerpen pada aplikasi *Wattpad*?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui karakter Cerpen Remaja pada aplikasi *Wattpad* dilihat dari segi tema, ragam bahasa, dan tokoh yang digunakan.
2. Untuk mengetahui fitur yang digunakan pada cerpen remaja dalam aplikasi *Wattpad*.
3. Untuk mengetahui respons pembaca terhadap cerpen pada aplikasi *Wattpad*.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang ingin dicapai oleh peneliti dalam pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut.

##### **1. Manfaat Teoretis**

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat khususnya remaja guna menunjang perkembangan kesusastraan khususnya penulisan cerita pendek untuk mempertahankan eksistensi sastra di media sosial.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi atau sebagai pembanding untuk melaksanakan penelitian sejenis lainnya.
- b. Bagi penulis remaja, hasil penelitian ini bisa dijadikan referensi untuk menambah informasi terkait penulisan cerpen di media sosial dan sebagai sumber informasi terkait perkembangan cerpen di *Wattpad*.

