

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Karya sastra adalah wadah seni yang menampilkan keindahan seni lewat penggunaan bahasa yang menarik, bervariasi, dan penuh imajinasi (dalam Keraf, 2002: 11). Tidak hanya itu, karya sastra memberikan pengetahuan tentang berbagai hal yang mungkin saja belum diketahui pembaca. Karya sastra juga merupakan ciptaan untuk tujuan estetika, dunia karya sastra merupakan tiruan terhadap dunia kenyataan yang sebenarnya juga ide dunia. Dunia dalam karya sastra membentuk diri sebagai dunia sosial yang merupakan tiruan terhadap dunia sosial yang ada dalam kenyataan. Karya sastra bisa saja dianggap sebagai kekuatan fiktif dan imajinatif untuk dapat secara langsung. Karya sastra juga mampu menggambarkan objek-objek dan gerak-gerik yang terdapat dalam dunia pengalaman, karya sastra juga hadir sebagai gambaran pengarang dalam karya yang diciptakan untuk diterbitkan sehingga dapat dikonsumsi publik .

Persoalan penerbitan karya sastra tidak terlepas dari adanya hubungan timbal balik antara pengarang dan pembaca. Penyebab utama lahirnya sebuah karya sastra adalah penciptanya sendiri yaitu pengarang, kegiatan penerbitan dalam sebuah karya sastra dirangkum dengan tiga kata kerja. Memilih, membuat, membagikan. Ketiga kegiatan ini saling berkaitan, masing-masing bergantung satu sama yang lain dan saling mempengaruhi. Serta membentuk siklus yang merupakan keseluruhan kegiatan penerbitan. Dalam kegiatan seleksi, penerbit telah membayangkan calon publiknya dari sejumlah tulisan, penerbit memilih

mana yang cocok untuk di konsumsi oleh publik, bayangan atau perkiraan itu memiliki sifat yang saling bertentangan, yaitu yang pertama di satu pihak ia mengandung penilaian apa yang di inginkan oleh calon publik yang mengkomsumsi karya tersebut, kedua selera konsumsi pembaca yang harus dimiliki pengarang tersebut mengingat sistem etis-moral, masyarakat manusia dimana sebuah proses penerbitan dilakukan Escarpit (2005: 75). Serta Merujuk pendapat dari Andari (2013: 46-47), bahwa karya sastra mempunyai fungsi ganda yaitu *dulce et utile (menyenangkan dan bermanfaat)*. Artinya karya sastra dapat menjadi bahan hiburan dengan kisah yang menarik dan unik, serta bisa dijadikan pembelajaran mengenai wawasan kehidupan dan moral. Karya sastra adalah wadah sebagai tempat kaum intelektual pengarang untuk mengontestasikan ideologi-ideologinya, Muharrina (2020:248).

Escarpit dalam hal ini membagi sirkuit sastra (*sosiologi sastra*) menjadi tiga bagian, yaitu distribusi, konsumsi dan produksi Escarpit (2005:8). Distribusi adalah saluran yang dipakai produsen menyalurkan hasil karyanya kepada pembaca, baik perpindahan hak hingga pemindahan kepemilikan. Konsumsi dalam sirkuit sastra merupakan publik yang menjadi sasaran dari sebuah karya yang telah dibuat. Produksi menurut Escarpit dengan masalah populasi pengarang yang setiap waktunya akan mengalami fluktuasi yang mirip seperti perkembangan penduduknya.

Perkembangan teknologi informasi secara massal menciptakan *Cybercommunity* atau biasa yang disebut masyarakat maya. Sebuah komunitas yang menikmati kemajuan teknologi dan menempati dunia maya, sebuah dunia

yang ada dalam teknologi internet (Bungin 2006: 159). Masyarakat maya melakukan interaksi sosial dalam dunia maya dengan menggunakan media sosial yang tersedia dalam jaringan. Bukan hanya sebagai teknologi dalam menerima informasi berita teknologi juga hadir mempengaruhi karya sastra, dengan fitur terbaru. Kemajuan teknologi pada zaman ini, pengarang mulai mencari alternatif sebagai suatu alasan mempermudah untuk menerbitkan sebuah hasil karya. Khususnya karya sastra, seperti memanfaatkan media internet sebagai sarana publikasi, kegiatan kesusteraan yang memanfaatkan internet dan perangkat komputer biasa disebut dengan cyber sastra Endaswara, (2011:16). Pemanfaatan internet ini membuat kegiatan publikasi karya sastra menjadi lebih cepat dan menjangkau pembaca lebih banyak dan luas, banyak media publikasi yang memanfaatkan internet seperti blog dan platform khusus menulis. Kemudahan akses internet sebagai mesin pencari dan pembagi informasi membuat sastra semakin maju ke depan dengan segala keistimewaan yang ada pada karya sastra, dimana pengguna jejaring sosial bisa dengan mudah mencari karya sastra sebagai bahan bacaan, dimana hal ini tentunya akan mempersingkat waktu dan juga biaya yang digunakan dalam memperoleh sebuah karya sastra dan salah satu aplikasi yang digunakan sebagai blog atau platform menulis karya sastra adalah aplikasi fizzo novel.

Fizzo novel adalah aplikasi yang diluncurkan oleh Poligon (delevoper) di bawah naungan perusahaan Bye Dance. fizzo novel adalah aplikasi membaca novel modern digital yang klasifikasinya sebagai referensi dan aplikasi. fizzo novel memiliki kekuatan untuk membawa perubahan drastis dalam dunia fiksi, aplikasi

fizzo novel ini bersifat online sehingga dapat di akses kapan saja. Aplikasi fizzo novel juga hadir dengan berbagai dengan fitur-fitur terkini sehingga menjadi sebuah acuan untuk mengakses sebuah karya sastra dalam aplikasi fizzo novel, dimulai dari rekomendasi karya-karya sastra terbaru, bagian halaman untuk menulis karya-karya sastra, bagian publikasi dan bagian-bagian lainnya, bahkan menurut *penulisgarutweb* (diakses 18 November 2023, 11:38.) aplikasi fizzo novel ini merupakan aplikasi yang memiliki fitur-fitur penulisan lengkap dan mudah untuk dipahami dalam belajar menulis sebuah karya sastra.

Aplikasi fizzo novel memberi kesempatan yang luar biasa bagi pengarang pemula untuk berkarya dengan lebih mudah. Namun aplikasi fizzo novel ini memiliki ke unggulan dibandingkan dengan media-media publikasi lain seperti biaya yang murah, bisa dijangkau dengan mudah, dan distribusi yang cepat dan efisien. Terlepas dengan itu semua aplikasi fizzo novel ini memiliki beberapa kekurangan yaitu, tidak adanya tahap penyeleksian karya yang dimana karya ini akan dikonsumsi masyarakat, publikasi yang bebas yang dimana tingkah kualitas karya yang diragukan keorintalitasnya, terlihat dari *web Fizzo.org*, (diakses 18 November 2023, 13:00).

Karya sastra pada aplikasi fizzo novel banyak ditemui kasus plagiasi karya sejak tahun 2021 diantaranya, plagiasi novel yang berjudul: jangan buka pintu tengah malam, dinikahi bocah tengil, andai dia tau, hidup sekali lagi, aku tahu kamu kapan mati, dan banyak lagi novel fizzo novel yang mengalami plagiasi. Escarpit menyebutkan bahwa proses distribusi dan konsumsi tidak lepas dari publik. Begitu juga dengan aplikasi fizzo novel ini, distribusi (peyebaran) pada

aplikasi fizzo novel ini melibatkan peyeleksiaan naskah pada aplikasi fizzo novel menyeleksi karya sastra sesuai dengan kaidah kebahasaan pada aplikasi fizzo novel, proses produksi naskah pada aplikasi fizzo novel, serta proses pendistribusian atau penyebaran naskah cerita fiksi remaja pada aplikasi fizzo novel. Dan konsumsi sastra pada aplikasi fizzo novel mengarah pada tujuan, motivasi membaca oleh publik, dan penilaian naskah pada aplikasi fizzo novel dimana fizzo novel ini lebih cenderung mendistribusikan karya sastra kepada publik namun belum memenuhi tahap peyeleksian naskah sesuai aturan yang ada pada Fizzo novel. Sehingga Publik menerima karya sastra dengan tujuan menemukan hal yang di perlukan pembaca, dan dapat menilai naskah pada aplikasi fizzo novel untuk memberikan komentar baik penilaian terhadap naskah karya sastra fiksi remaja pada aplikasi fizzo novel.

Tahap penyeleksian suatu karya sangatlah penting hal ini salah satu proses untuk menyeleksi karya-karya yang ada, agar tidak ada jenis alur dan tema karya yang sama. Masalah ini juga ditemukan pada aplikasi fizzo novel dimana memiliki kesamaan alur dan tema yang sama dalam karya-karya yang ada pada aplikasi fizzo novel. Hal ini menyebabkan pembaca mengkonsumsi karya yang memiliki alur dan tema yang sama tetapi berbeda judul karya dan pengarang, disinilah pentingnya adanya redaktur, menurut Escarpit, (2019:74) redaktur (*editeur*) memiliki fungsi teknis dalam seleksi, pembuatan, dan distribusi, serta memegang tanggung jawab atas moral dan komersial. Karya sastra pada Fizzo novel ini juga dipengaruhi oleh motif pengarang, karya sastra pada fizzo novel ini juga tidak lepas dari konsumsi yang dilakukan pembaca dan pengarang sebagai

penikmat dan penulis. Tidak hanya itu fizzo novel hadir dengan mengubah pandangan terhadap sesuatu karya sastra dengan rekomendasi bacaan-bacaan yang di tampilkan pada fitur beranda fizzo novel ini sendiri. Hal ini menggiring opini pengguna bahwa karya sastra yang di rekomendasikan pada fizzo novel adalah karya yang seharusnya mereka buat, dengan promosi dan perkenalan yang ada pada fizzo novel yang dimana memiliki kesamaan alur, tema, masalah cerita yang sama pada karya yang pada fizzo novel.

Sehingga hal tersebut mempengaruhi distribusi dan konsumsi pada aplikasi fizzo novel dimana tahap penyeleksian naskah belum sesuai peraturan yang ada pada aplikasi fizzo novel, produksi naskah oleh pengarang secara bebas sehingga menyebabkan karya sastra yang memiliki kesamaan bentuk cerita karya sastra dengan pengarang lain sehingga publik (pembaca) memiliki alasan untuk mengkonsumsi karya sastra yang ada pada aplikasi fizzo novel. Seperti yang dikatakan oleh Robert Escarpit (2019: 101) bahwa jika sebuah bacaan atau buku yang menyakinkan di kalangan pembaca maka tanpa bosan-bosannya karya sastra, itu diterbitkan ulang dengan mengubah sedikit jalan cerita. Tentunya secara tidak langsung kualitas dari karya tersebut menjadi menurun karena tidak adanya perbaharuan dan inovasi.

Sesuai dengan masalah yang ada penelitian ini menggunakan teori yang dikemukakan oleh Robert Escarpit, yaitu sirkuit sastra dikarenakan permasalahan yang ada pada objek penelitian ini adalah masalah hal-hal mengenai distribusi dan konsumsi pada karya sastra dilihat dari seleksi naskah, produksi naskah pendistribusian naskah, tujuan motivasi membaca dan juga penilaian terhadap

naskah pada aplikasi Fizzo Novel dengan tujuan untuk mengungkap dan membuktikan apakah karya sastra yang ada di Fizzo Novel tercipta atau terlahir dengan adanya faktor-faktor yang telah disebutkan diatas, Sesuai dengan teori Robert Escarpit yang memperhatikan sastra dari reproduksi atau hal-hal di luar karya sastra. Dalam teori sirkuit sastra Robert Escarpit ada 3 hal variabel penelitian: produksi, distribusi, konsumsi. Tetapi dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan 2 variabel yaitu, distribusi dan konsumsi hal ini berhubungan dengan penyebaran, produksi dan motivasi, tujuan, penilaian. Alasan penulis memilih fizzo novel sebagai sasaran studi penulisan, karena selain fizzo novel ini hadir dengan pengaruh yang berdampak positif dengan memberi aspek kepenulisan. Namun, dikarenakan fizzo novel tidak memiliki tahap seleksi, hal ini dapat menimbulkan sisi negatif seperti adanya tindak plagiasi dan karya sastra yang tidak inovatif. Dikarenakan indikator penelitian berfokus pada hal-hal luar yang mempengaruhi karya sastra seperti distribusi, dan konsumsi dengan menggunakan teori sirkuit sastra, berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti menyusun penelitian ini dengan judul : **Analisis Sirkuit Sastra Pada Aplikasi Fizzo Novel.**

Adapun penelitian yang relevan akan berhubungan dengan Penelitian ini, serta akan dikaitkan dengan penelitian terdahulu, adapun penelitian relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

Pertama, penelitian dari Jalu Setyo Nugroho (2019) dengan judul penelitian publikasi penerbit janiva dalam medsos tinjauan sosiologi sastra Robert Escarpit penelitian ini bertujuan untuk menganalisis maraknya penggunaan medsos di

masyarakat dan potensi sebagai sirkuit sastra di era digital yang dapat dijadikan sebagai media peyebaran dan media konsumsi sehari-hari. Peneliti melakukan pendekatan kualitatif dan menggunakan teknik analisis deskriptif serta sumber data dalam penelitian ini adalah wawancara, pengamatan, dan dokumentasi. Penelitian ini menunjukkan teknik penerbit Javanica menjalankan kegiatan publikasi dan sirkuit distribusi di medsos facebook dan instagram. Ini juga mempengaruhi hasil yang dicapai penerbit Javanica dalam menggunakan medsos facebook dan instagram. Penelitian ini memiliki kelebihan yaitu penelitian ini sebagai sarana dalam melihat terjadinya publikasi penerbit jánica untuk tahapan seleksi karya, distribusi, produksi, dan konsumsi sehingga mempermudah pembaca untuk mengetahui tahap-tahap publikasi dan tahap seleksi sesuai dengan teori yang ada. Penelitian ini juga memiliki kelemahan yaitu munculnya beberapa data-data yang ditafsirkan belum sesuai dengan pengaplikasiannya dengan teori yang ada.

Kedua penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Yusuf (2023) berjudul “penggunaan aplikasi fizzo novel dalam pembelajaran keterampilan membaca novel SMA Negeri Caringin kabupaten Jawa Barat”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis nilai keterampilan siswa khususnya siswa SMA dalam membaca novel. Bukan hanya dalam bentuk media cetak tetapi dalam bentuk online salah satunya aplikasi fizzo novel, serta melihat tingkat kenaikan penggunaan fizzo novel sebagai salah satu tempat karya sastra, penelitian ini memberikan kontribusi dalam memahami tingkat ketertarikan dan kenaikan pembaca dalam fizzo novel. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian kualitatif serta teknik analisis deskriptif. Kelebihan dari teori ini adalah membuka

wawasan baru mengenai manfaat fizzo novel sebagai bahan ajaran keterampilan membaca khususnya pada SMA Negeri Caringin Kabupaten Jawa Barat. Kelemahan dari penelitian ini tidak mencakup kekurangan dan kelemahan aplikasi fizzo novel, yang dimana hal ini perlu di uraikan peneliti agar pembaca juga mengetahui dampak tersebut dalam aplikasi fizzo novel.

Ketiga, penelitian yang dilakukan Hidayat Miftaful, berjudul *Dinamika Jakarta Nyastra dalam produksi, konsumsi, dan distribusi pada media line*, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis nilai produksi, konsumsi, dan distribusi. Pada aplikasi line terkhusus pada laman dinamika Jakarta Nyastra, untuk mengetahui bagaimana pembentukan dinamika Jakarta Nyastra sesuai dengan teori Escarpit, Sirkuit Sastra. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian kualitatif serta teknik analisis deksriptif. Kelebihan penelitian ini adalah memaparkan secara tersusun 3 variabel penting dalam teori Escarpit sehingga mempermudah pembaca untuk mengamati dan memilah masalah yang ada dalam penelitian ini. Kekurangan penelitian ini adalah masalah yang dijelaskan pada latar belakang penelitian lebih merujuk kepada satu variabel dari sirkuit sastra ini yaitu Distribusi.

Keempat, penelitian yang dilakukan, berjudul *produksi, distribusi, dan konsusmi cerita panas pada subforum, cerita di situs semprot com : kajian sosiologi sastra*. Peneliian ini bertujuan untuk menganalisis nilai-nilai di luar karya sastra yang berhubungan dengan nilai produksi, distribusi, konsumsi cerita panas pada subfrom di situs semprot com. Mengetahui bagaimana produksi cerita panas pada semprot com, peyebaran dan peyeleksian naskah cerita serta

tanggapan publik terhadap naskah cerita yang disajikan oleh situs semprot.com. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian kualitatif serta teknik analisis deksriptif. Kelebihan penelitian ini terlihat jelas masalah dalam penelitian ini sesuai dengan teori yang digunakan, sosiologi sastra yang dimana merujuk pada hal-hal yang mempengaruhi terjadi sebuah karya sastra. Kelemahan penelitian ini, penelitian ini masih memiliki beberapa kekurangan dalam penulisan kaidah kebahasaan.

Kelima penelitian dari Nurul Fauzi dengan judul penelitian analisis unsur intrinsik pada novel *my dream married life* sebagai representasi budaya populer dalam *fizzo novel*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh novel *my dream life* dalam *fizzo novel*. Sebagai penerapan budaya populer pada masa kini, mengidentifikasi bagaimana karya sastra pada *fizzo novel*. Mempengaruhi, mencerminkan budaya populer pada novel *my dream life married*, dimana penelitian ini menggunakan teori sosiologi sastra. Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan mendeksripsikan permasalahan dan fokus penelitian. Kelebihan dari penelitian ini sebagai perngaruh budaya populer untuk masuk dalam karya sastra dengan mengenalkan karya-karya sastra terbaru. Khususnya dalam media online (aplikasi novel online). Kekurangan dari penelitian ini adalah merujuk pada teori yang digunakan, tidak menjelaskan teori sosiologi sastra yang digunakan dalam penelitian ini.

Penelitian ini menjadi penting dan berbeda dengan penelitian lainnya, dikarenakan penelitian ini membetuk pemahaman baru dalam memandang karya sastra khususnya lebih memperhatikan hal-hal diluar karya sastra yang ikut

mempengaruhi terjadinya sebuah karya sastra khususnya dalam distribusi (penyebaran) dan konsumsi karya sastra pada aplikasi fizzo novel.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah-masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Publik menerima dan mengkonsumsi karya sastra yang tidak terseleksi.
2. Terjadinya plagiasi dan tidak keorintalitas karya pada aplikasi Fizzo Novel.
3. Munculnya keraguan masyarakat tentang karya sastra pada aplikasi Fizzo Novel.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, terlihat beberapa masalah yang muncul berkaitan dengan penelitian ini. Sehingga perlu dilakukan pembatasan masalah dengan tujuan agar lingkup kajian lebih fokus, terarah, tepat sasaran serta mengingat kemampuan penulis yang terbatas. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah berfokus pada distribusi dan konsumsi sastra pada aplikasi Fizzo Novel tersebut dengan menggunakan teori sirkuit sastra oleh Robert Escarpit. Peneliti akan lebih tertuju pada karya-karya ketegori cerita fiksi remaja dari lima pengarang fizzo novel yaitu: @Anggians18, @Elshreelatifah, @dekookoo, @ArunikaSenja, @I,mNisa.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang telah disajikan peneliti di atas, ada beberapa masalah yang akan diuji lebih dalam, adapun masalah-masalah tersebut diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana distribusi sastra pada aplikasi Fizzo Novel?
2. Bagaimana konsumsi sastra pada aplikasi Fizzo Novel ?

1.5. Tujuan Penelitian

Sebagaimana tertulis pada rumusan masalah, ada beberapa tujuan dalam penelitian ini. Tujuan penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Menganalisis distribusi sastra pada aplikasi Fizzo Novel.
2. Menganalisis konsumsi sastra pada aplikasi Fizzo Novel.

1.6. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian pasti punya manfaat, baik secara teoritis maupun praktis adapun manfaat penelitian ini antara lain:

1.6.1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi sumber ilmu yang bermanfaat dan menjadi motivasi bagi peneliti lain dalam mengembangkan khazanah ilmu sastra, penelitian ini juga di harapkan bisa menjadi refrensi atau rujukan untuk penelitian yang berkaitan dengan kajian sosiologi sastra tentang sirkuit sastra.

1.6.2. Manfaat praktis

- a. Membuka pandangan baru terhadap sastra khususnya cyber sastra kepada masyarakat awam.
- b. Memberikan gambaran sisi positif mengenai distribusi dan konsumsi sastra yang terkait dengan proses seleksi, proses produksi, proses pendistribusian serta tujuan dan motivasi pembaca dan penilaian naskah.
- c. Memanfaatkan internet untuk mengembangkan distribusi dan konsumsi dan aktivitas kesustraan yang ada di Indonesia.