

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masyarakat Indonesia sangat menggemari sebuah cerita, terlebih lagi dengan cerita fiksi dikarenakan cerita fiksi dianggap lebih mudah dipahami dan menyenangkan, selain itu cerita fiksi juga menyajikan cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Cerita yang pada zaman dahulu hanya disampaikan secara lisan dan berisikan kehidupan sosial-budaya daerah kemudian mengalami tahapan perkembangan yang dipengaruhi dengan perkembangan IPTEK. Sebuah cerita kemudian berkembang dalam bentuk fisik (cetak) dengan tema cerita yang mulai beragam, seperti tema percintaan, horror, petualangan, penggemar dan lainnya. Saat ini perkembangan sebuah cerita sudah memanfaatkan teknologi *gadget*, dimana memberikan kemudahan bagi orang-orang yang memiliki keahlian atau kegemaran dalam menulis karya fiksi untuk mengekspresikan ide-ide karya mereka ke media internet.

Membaca cerita di zaman yang sudah modern dengan perkembangan teknologi tidak hanya dilakukan dengan membaca menggunakan buku fisik. Untuk membaca dan menulis sebuah cerita fiksi, sudah banyak forum menulis dan membaca cerita fiksi dengan memanfaatkan media internet, mulai dari aplikasi *Wattpad*, *Innovel*, *Webtoon*, *Facebook*, *Twitter* dan lain sebagainya. Namun dibalik pengaruh baik teknologi tersebut terdapat dampak buruk yang disebabkan penyalahgunaan teknologi oleh sebagian orang. Mudahnya menyalurkan karya

fiksi di dunia internet dimanfaatkan oleh sebagian orang untuk meralisasikan ide-ide khayalannya dalam membuat cerita fiksi yang dipertanyakan mutunya.

Prasetyo dan Wati, (2022) menjelaskan bahwa banyak karya dan tulisan cerita fiksi yang tidak ada nilainya dan dapat berpengaruh buruk bagi pembacanya. Hal ini terjadi karena tidak ada aturan khusus atau etika dalam menulis pada media internet, sebab siapapun baik anak dibawah umur, remaja hingga orang dewasa bisa menulis cerita fiksi di media internet. Pada ruang *cyber* tidak memiliki penyaringan dan ketentuan, sehingga cerita yang berunsur kekerasan, vulgar yang sejatinya hanya dapat dibaca bagi yang berumur 18 atau 20 tahun keatas dapat diakses dengan mudah (Yusanta & Wati, 2020).

Aplikasi *Twitter* merupakan salah satu aplikasi media sosial yang saat ini dimanfaatkan oleh para penulis pemula untuk menyalurkan hasil tulisan ceritanya di ruang *cyber*. Fenomena yang sedang tren saat ini di aplikasi *Twitter* ialah terdapatnya cerita fiksi bertema fiksi penggemar yang berjenis *Alternative Universe* (AU). *Alernetive Universe* (AU) merupakan cerita yang memiliki dimensi berbeda dengan dunia nyata, dimana karakter tokoh yang digunakan dalam cerita yang dibuat oleh penulis berbeda dengan identitas aslinya (Zahra & Yuliana, 2022). AU merupakan *fan-fiction* atau cerita yang berasal dari ide dan imajinasi seseorang penggemar dengan menggunakan tokoh idolanya sebagai tokoh dalam sebuah cerita, namun mengubah semua identitas asli idola tersebut dan cerita AU memiliki banyak genre cerita.

AU bertema homoseksual dengan tipe pasangan *bx* (boy x boy) atau memasang tokoh laki-laki sesama jenis saling jatuh cinta, merupakan salah satu cerita AU yang paling banyak digemari dan dibaca oleh *fans* di *Twitter*. Fenomena banyaknya para penggemar cerita AU yang menyukai tema homoseksual dengan tipe *bx* dapat dilihat dengan adanya grup yang khusus membagikan cerita tersebut yang disebut akun *base* di *Twitter*. Fitriana, dkk, (2021) menjelaskan *base* ialah akun khusus yang digunakan sebagai tempat berkumpulnya orang-orang dengan minat yang sama sebagai wadah untuk bertukar informasi terkait minat tersebut. Salah satu akun *base* dengan username @aubxbfess telah diikuti sebanyak 191.648 pengikut, menandakan bahwa AU bertema homoseksual dengan tipe *bx* sangat diminati dan disenangi oleh warganet *Twitter*.

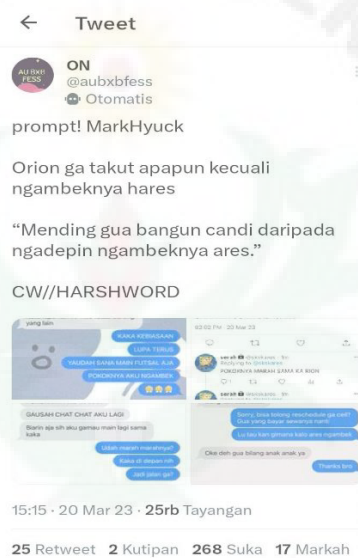
Munculnya fenomena AU tersebut menandakan bahwa masyarakat saat ini sudah melek dengan teknologi dan dapat beradaptasi dengan kemunculannya media sosial, hal ini membuat media sosial saat ini bukan hanya sebatas alat berkomunikasi secara jauh saja. Melainkan, saat ini media sosial sudah dimanfaatkan secara luas oleh masyarakat sebagai wadah untuk berbisnis, edukasi, hiburan, hobi, berbagi informasi dan lainnya. Hal tersebut memunculkan terjadinya dua kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat yang nyata dan masyarakat dunia maya. Fenomena tersebut menghadirkan budaya baru pada dunia internet, ialah dengan adanya dunia maya membuat hadirnya *cyber community*.

Cyber Community menurut Hidayanti dan Yahya, (2017) ialah tempat berkumpulnya para anggota warganet (warga internet) di jaringan internet dengan

memiliki motif atau tujuan yang sama, baik dari latar belakang pendidikan, hobi, profesi, agama, budaya dan sebagainya. Banyak ditemukan saat ini komunitas-komunitas atau grup di media sosial sebagai wadah untuk berkumpulnya para anggota dengan latar belakang dan minat yang sama. Seperti munculnya *base @aubxbfess* sebagai wadah bagi para penikmat fiksi penggemar bertema homoseksual tipe *bxh* menandakan sebagai salah satu *cyber community* yang ada di *Twitter*. Jadi antara kehidupan di dunia nyata dengan kehidupan di dunia maya juga tetap memunculkan terciptanya sebuah kelompok atau komunitas-komunitas tertentu.

Antara komunitas di dunia nyata maupun di dunia maya (media *cyber*), sama-sama memiliki aturan yang harus diikuti oleh anggotanya dan akan menghasilkan perilaku, serta bahasa yang hanya dipahami oleh para anggota tersebut untuk saling berinteraksi. Jika di dunia nyata kita dapat melihat tanda-tanda dalam berinteraksi ialah melalui tekanan suara, ekspresi muka, posisi tubuh dan lainnya yang dapat ditangkap oleh mata, namun pada dunia *cyber* interaksi hanya terbatas pada teks dan untuk menunjukkan emosi ialah melalui simbol atau *emoticon* (Rohayati, 2017). Pada masyarakat *cyber* akan menciptakan budaya sendiri, hal ini dapat dilihat dari lambang-lambang atau simbol yang digunakan pada suatu komunitas memiliki sebuah makna yang disetujui dan dipahami oleh para anggota. Sejalan dengan Nasrullah, (2020:11) yang menjelaskan bahwa sebutan-sebutan yang ada di media *cyber* disebut dengan artefak budaya dan artefak berupa wujud dari nilai-nilai yang ada diantara komunitas.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dilihat dari hasil observasi pada *base* @aubxbfess, *base* tersebut memiliki teks-teks tersendiri yang hanya ditemukan dan dipahami para pengikut *base* @aubxbfess saja, seperti teks pada *menfess-menfess* yang sering dibagikan di *base* yaitu kata *bx!*, *au!*, *prompt!*, *Jaeyong*, *Markhyuck* dan lainnya.



Gambar 1. 1 Salah satu prompt AU yang dibagikan di Base

Pada akun *base* tersebut terlihat banyak penulis-penulis yang membagikan cerita AU buatan mereka melalui *menfess-menfess* yang dibagikan di *base* dengan cerita bertema homoseksual tipe *bx* (boy x boy) serta banyak ditemukan pembaca yang mencari informasi AU *bx*. Cerita AU yang dibagikan *author* AU di *base* memiliki beragam genre, sehingga pembaca dapat mencari AU dengan genre yang disukainya di *base* tersebut. Namun akun *base* tidak dapat menyaring batasan usia yang mengikuti akun *base* dan penikmat cerita AU, dimana tidak diketahui apakah pengikut masih dibawah umur atau sudah remaja dan dewasa.

Perkembangan *gadget* dan tidak adanya aturan khusus serta penyaringan dalam media *cyber* terkait batasan usia mengkonsumsi sebuah cerita, membuat

usia berapapun dapat menikmati cerita homoseksual, kriminal, vulgar dan lain sebagainya. Hal ini dapat dilihat pada akun *base* dimanfaatkan juga untuk meminta rekomendasi atau membagikan cerita AU dengan genre *nfs* (*Not Safe For Work*) yang merupakan cerita vulgar dikhususkan untuk yang sudah cukup umur. Banyak ditemukan *menfess* yang berisikan kata-kata yang mengandung konotasi dewasa atau seksual yaitu terlihat pada istilah “mau cerita yang narasinya jorok”, “ehem-ehem” hal ini memiliki arti bahwa pembaca ingin cerita yang vulgar dan terdapat hubungan intim didalamnya.

Kemudahan media *cyber* sebagai area untuk memproduksi dan mengonsumsi cerita fiksi penggemar yang mengandung konten yang masih dianggap tabu di Indonesia, khususnya pada media sosial *Twitter* menjadikan penulis tertarik mengangkat menjadi sebuah penelitian. Maka dari itu penelitian ini mengkaji bagaimana fenomena cerita *Alternative Universe* (AU) bertema homoseksual pada akun *@aubxfess* banyak diminati para penikmat cerita fiksi di *Twitter*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apa saja genre cerita yang dipilih *author* untuk menjadi topik cerita di *Alternative Universe* (AU)?
2. Apa yang melatarbelakangi *author* memilih genre cerita yang dipilih?
3. Bagaimana persepsi pembaca terhadap genre cerita yang disajikan oleh *author*?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui genre cerita apa saja yang biasa dipilih *author* dalam membuat cerita di *Alternative Uiverse* (AU)
2. Untuk mendeskripsikan alasan-alasan yang melatarbelakangi *author* memilih genre cerita yang dipilih
3. Untuk mengetahui persepsi dari pembaca mengenai genre cerita yang disajikan *author*.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dilakukannya penelitian ini adalah:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan akan memberikan pemahaman, informasi, dan menambah wawasan ilmu pengetahuan terkait bidang ilmu kajian antropologi khususnya *Cyber Society* mengenai fenomena cerita fiksi penggemar dengan tema homoseksual pada ruang *cyber*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan akan memberikan informasi kepada masyarakat mengenai fenomena di media sosial *Twitter* yang terdapatnya *cyber community* di *Twitter* yang dijadikan sebagai wadah bagi penikmat cerita fiksi penggemar bertema homoseksual *bxh* untuk saling berbagi dan mengonsumsi cerita. Selain itu penelitian ini memberikan informasi kepada masyarakat mengenai artefak budaya dari teks yang dipertukarkan pada akun *base @aubxbfess*.