

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

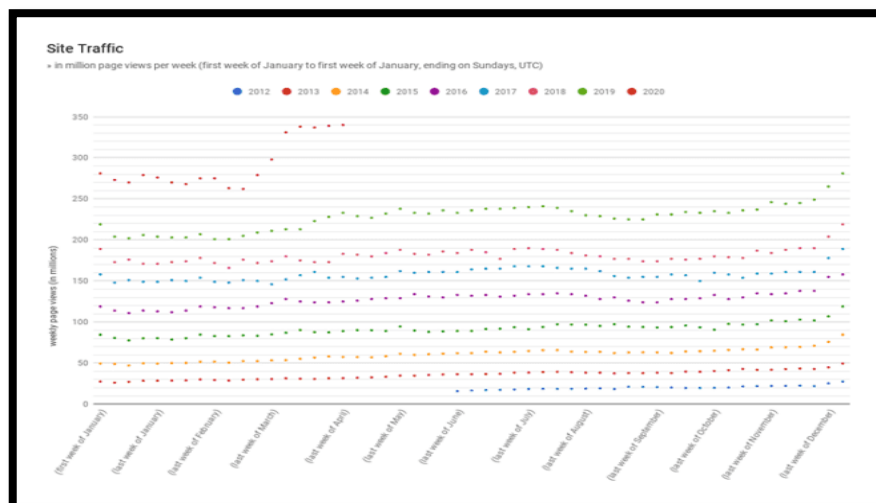
Aktivitas menulis fiksi penggemar atau yang lebih diketahui dengan sebutan *fanfiction* merupakan salah satu ciri khas budaya penggemar. *Fanfiction* hadir dalam berbagai macam variasi yang tidak ada habisnya dan terus berkembang. Istilah *fanfiction* sendiri digunakan untuk mendefinisikan tulisan-tulisan penggemar yang terinspirasi dari bermacam-macam produk budaya populer. Rebecca Suchnet mengartikan *fanfiction* sebagai segala jenis reaktivitas tertulis yang tidak diproduksi sebagai tulisan profesional dan didasarkan pada segmen budaya populer (Reijnders et al., 2017). Demikian, *fanfiction* adalah sebuah karya yang ditulis oleh penggemar dan disajikan dalam bentuk tulisan kreatif amatir yang menampilkan karakter yang berasal dari film, acara televisi, buku, grup penyanyi, atau jenis budaya populer lainnya. Penggemar mengisi kekosongan dalam tulisan tersebut dengan membuat alur cerita yang berbeda dari cerita aslinya (*canon*), membuat karakteristik yang bertentangan dengan karakter aslinya, membuat dunia yang berbeda dari *setting* aslinya, bahkan tak jarang membuat orientasi seksual karakter mereka jauh berbeda dari apa yang telah ditampilkan.

Para penggemar menulis *fanfiction* sesuai dengan apa yang mereka inginkan berdasarkan imajinasi mereka sendiri tanpa terikat oleh standar tertentu. Cerita semacam ini dibuat sebagai tanggapan dari penggemar terhadap apa yang mereka sukai. *Fanfiction* merupakan karya tulis ciptaan penggemar dalam yang menampilkan karakter idola dan menempatkan mereka dalam situasi atau petualangan baru atau bahkan mengelaborasi petualangan yang orisinal dari para karakter itu sendiri. Tentu saja, membuat teks baru berdasarkan karakter yang telah ada sebelumnya bukanlah sebuah fenomena baru. Sejak awal tradisi sastra Barat, pendongeng telah meminjam plot serta karakter yang dikenal oleh audiens mereka, merombaknya dan meneruskannya dalam bentuk yang berbeda. Henry Jenkins (2000) mengambil contoh langsung pada *Odyssey* karya Homeros dan praktik penggemar kontemporer (Reijnders et al., 2017). *Odyssey* merupakan

judul atas kumpulan puisi yang bercerita tentang kisah setelah pecahnya perang Troya. Jenkins menjelaskan jika Homeros menggunakan plot, karakter, dan alur cerita yang sudah lebih dulu dikenal baik oleh penontonnya. Hal yang serupa dapat dilihat pada seri *Fifty Shades of Grey* yang merupakan *fanfiction* dari film bergensi *Twilight* yang kemudian diterbitkan dan membawa sukses besar setelah penulis mengubah nama karakter utama serta alur ceritanya.

Namun demikian, *fanfiction* tetap menjadi aktivitas yang cukup tersembunyi dan terpinggirkan sampai munculnya teknologi digital dan World Wide Web. Sekarang penggemar dapat mengakses komunitas luas dari orang-orang yang memiliki minat yang sama, menerbitkan dan mendapatkan umpan balik tentang cerita mereka hampir secara instan dan menantang batasan antara penulis dan pembaca, kreasi dan interpretasi. Kemunculan website seperti Wattpad, Archive of Our Own (AO3), dan Tumblr meningkatkan produksi *fanfiction* yang dibuat oleh penggemar. Adapun juga berbagai website khusus lainnya yang dibuat untuk menampung berbagai karya *fanfiction* seperti *fanfiction.net* dan *asianfanfics.com*.

Gambar 1 Grafik kunjungan website AO3 di tahun 2020



(Sumber: Archiveofourown.org)

AO3 telah mengalami pertumbuhan yang konsisten baik dalam segi jumlah trafik website maupun jumlah akun, *fandom*, dan karya penggemar. Di tahun 2020, AO3 memiliki sekitar 2,5 juta pengguna terdaftar dan hampir 6 juta

karya di lebih dari 36.700 *fandom*. Pada minggu terakhir bulan April 2020, AO3 mencatat total 340 juta tampilan halaman. Seperti yang dapat dilihat pada grafik bahwa kunjungan pada website meningkat secara konsisten setiap tahunnya. Pada tahun 2020, terjadi perubahan pola pada pertengahan bulan Maret, dimana terjadi peningkatan jumlah yang signifikan. Sementara itu, Marvel, Supernatural, Sherlock dan Harry Potter merupakan empat *fandom* teratas yang paling banyak ditulis oleh penggemar di AO3.

Kini, seiring dengan perkembangan teknologi dan laju globalisasi yang cepat membuat fenomena budaya populer Korea atau yang lebih dikenal dengan istilah K-Pop menyebar ke seluruh dunia, termasuk Indonesia hingga membentuk *fandom*. *Fandom* atau *fans kingdom* adalah sebutan bagi sekelompok penggemar yang memiliki perasaan antusias, empati dan bersahabat dengan minat yang sama. *Fandom* K-Pop ini kemudian menghasilkan apa yang disebut dengan *fanwork* yang terdiri atas *fan art*, *fan edit* dan *fanfiction*. *Fanfiction* termasuk dalam salah satu bentuk dukungan yang paling banyak diberikan oleh *fandom* K-Pop untuk sang idola.

Jumlah penggemar K-pop di Indonesia sendiri mengalami pertumbuhan eksponensial dalam 5 tahun terakhir karena popularitas penggunaan media sosial. Hal tersebut dapat dilihat dari survei yang dilakukan oleh “*We Are Social*” dan “*Hootsuite*” di tahun 2021. Survei tersebut mengungkapkan dari total jumlah penduduk di Indonesia yang berjumlah 274,9 juta, 170 juta penduduk atau 125,6% dari total populasi merupakan pengguna aktif media sosial. Kehadiran media sosial membuat generasi milenial dapat dengan mudah mengakses budaya K-Pop apapun seperti film, musik, *game*, acara TV, komik, serial kartun, novel dan lain-lain yang kemudian dikonsumsi oleh penggemar dan memunculkan *fandom* masing-masing.

Gambar 2 Penyebaran penggemar K-Pop di Indonesia



(Sumber: IDNTimes.com)

Menurut survei yang dilakukan oleh portal berita populer IDN Times pada tahun 2019 memperlihatkan bahwa penggemar K-pop terdapat hampir di setiap wilayah di Indonesia dengan jumlah cukup banyak terkonsentrasi di pulau Jawa yang memiliki total persentasi sebanyak 76,7%. Rentan usia penggemar K-Pop di Indonesia pun terbagi dalam beberapa kalangan dengan jumlah terbanyak terdapat di kalangan usia 20-25 tahun yaitu sebesar 40,7%. Selanjutnya, terdapat sebesar 38,1% penggemar K-Pop yang berasal dari kalangan usia 15-20 tahun, 11,9% merupakan penggemar dari kalangan usia lebih dari 25 tahun dan 9,3% adalah penggemar berusia 10-15 tahun. Sementara itu, survey menunjukkan jika penggemar K-Pop di Indonesia didominasi oleh perempuan dengan jumlah persentasi mencapai 92,1%. Tidak hanya itu, berdasarkan hasil survei terdapat 66,1% penggemar K-Pop di Indonesia yang masih menempuh bangku pendidikan sebagai pelajar dan telah menjadi penggemar lebih dari 5 tahun.

Gambar 3 Negara dengan volume *tweet* K-Pop terbanyak



(Sumber: Kompas.com)

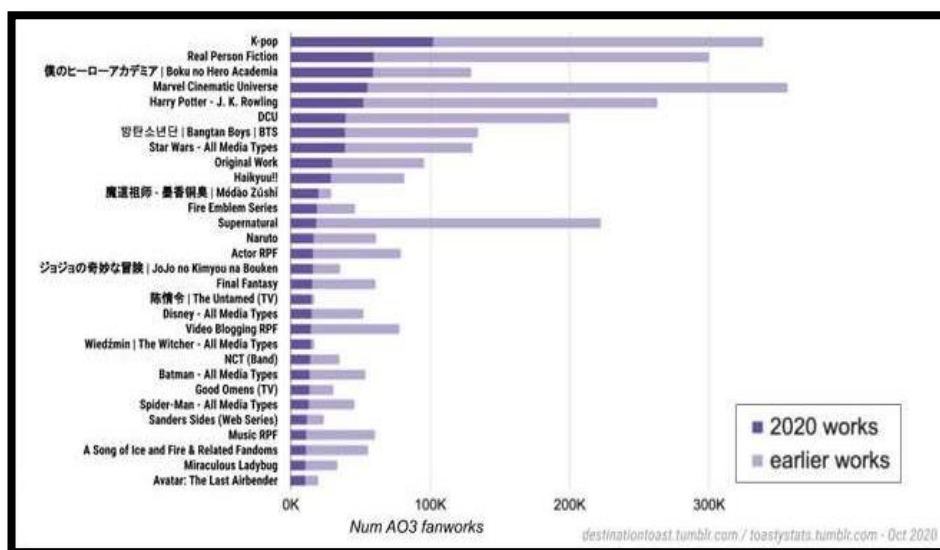
Saat ini, tidak hanya memanfaatkan website khusus *fanfiction* sebagai repisetori karya *fanfiction* yang dibuat oleh *fandom* K-Pop juga bisa diakses dengan sangat mudah melalui media sosial Twitter. Twitter menyajikan berbagai macam layanan bagi penggunaannya agar dapat menyampaikan pesan dalam bentuk teks, gambar, audio, ataupun video. Kini, tak hanya sebagai media komunikasi dan informasi bagi *fandom* K-Pop, Twitter pun mulai bertransformasi menjadi sarana ekspresi diri (Kurniawati & Utari, 2015). Twitter menjadi wadah untuk berkarya dan menuangkan ide kreatif mereka melalui *fanfiction* sebagai bentuk dukungan kepada sang idola.

Seperti yang dilansir Kompas, berdasarkan data yang telah diungkapkan oleh Twitter diperoleh 7,5 miliar *tweet* mengenai K-Pop sepanjang periode 1 Juli 2020 – Juni 2021. Data menunjukkan jika topik mengenai K-Pop menjadi topik yang merajai percakapan internasional di Twitter dalam kurun waktu satu tahun terakhir. Indonesia sendiri berada di peringkat pertama sebagai negara yang menghasilkan *tweet* terbanyak dengan jumlah *unique authors* tertinggi yang membahas mengenai K-Pop di Twitter. Pihak Twitter mengatakan jumlah data tersebut akan kian meningkat mengingat para penggemar yang semakin terhubung satu sama lain di seluruh dunia.

Banyak dari penggemar yang tergabung dalam *fandom* K-Pop menikmati konten *fanfiction* yang tersedia di berbagai platform menulis, termasuk *fandom* MyDay. MyDay adalah sebutan bagi penggemar grup band asal Korea Selatan yang berada dibawah naungan JYP Entertainment, DAY6. Tidak seperti *fandom* K-Pop pada umumnya yang membuat *fanfiction* jenis Real Person Fiction (RPF), *fandom* MyDay lebih banyak memproduksi apa yang disebut dengan Alternate Universe (AU). Real Person Fiction (RPF) adalah jenis *fanfiction* yang menjadikan selebriti sebagai karakter utama, yang lantas diwujudkan ke dalam bentuk tulisan fiksi berdasarkan informasi pribadi dan asumsi penggemar mengenai kepribadian selebriti tersebut. RPF meliputi genre standar *fanfiction* seperti genre yang menguras emosi (angst) dan cerita yang selalu berakhir dengan sebuah *happy ending* (fluff), dan biasanya terdapat aspek hubungan romantis yang dikenal dengan sebutan “shipping” (Hidayat, 2020).

RPF merupakan jenis *fanfiction* yang paling populer di kalangan *fandom* K-Pop di Indonesia. Hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya *fanfiction* yang diterbitkan sebagai buku di Indonesia. Buku-buku yang diterbitkan tersebut berawal sebagai *fanfiction* yang dipublikasikan oleh penggemar di platform menulis seperti Wattpad. Tak hanya Wattpad, platform menulis *fanfiction* lain yaitu Archive of Our Own (AO3) saat ini menjadi situs yang paling banyak digunakan sebagai tempat penyimpanan *fanfiction* yang diproduksi oleh penggemar, terutama *fanfiction* berjenis RPF.

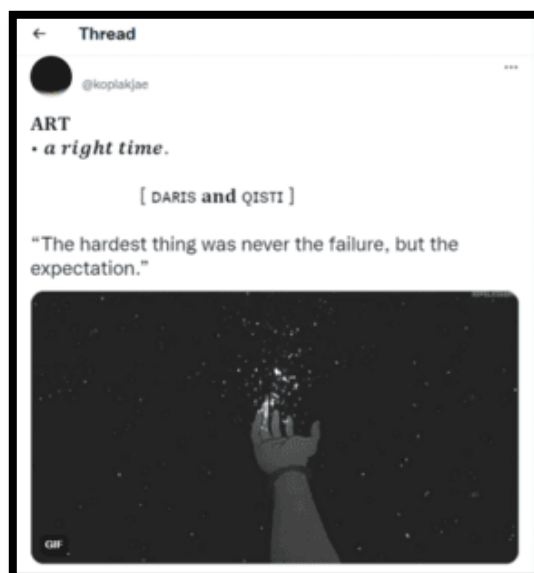
Gambar 4 RPF pada situs AO3



(Sumber: Archiveofourown.org)

Sementara itu, *fandom* MyDay membuat *fanfiction* berjenis Alternate Universe (AU) dimana cerita akan mengambil 'dimensi yang berbeda' dari *setting* di dunia nyata. Melalui Alternate Universe (AU), karakter akan ditulis dengan situasi, tempat, dan sifat yang dibuat sedikit atau sama sekali berbeda dengan aslinya. Di dunia baru ini, idola mereka dapat memiliki kehidupan dan latar belakang yang jauh berbeda dengan realitas yang mereka tinggali. Penulis *fanfiction* seolah-olah ‘melokalkan’ konten idola mereka dengan menciptakan tokoh baru yang lebih dekat dengan realitas pembaca menggunakan identitas yang baru pula. Oleh sebab itu, dapat dikatakan penulis *fanfiction* memiliki kebebasan dalam menyajikan kenyataan dalam bentuk dan situasi yang sangat berbeda dan menciptakannya sesuai keinginan mereka. Seperti halnya yang disampaikan oleh Jenkins (1992) dengan istilahnya *textual poachers* menggambarkan dan menilai kembali aktivitas penggemar yang menciptakan media mereka sendiri dengan mengubah apa yang ada (budaya) menjadi sesuatu yang sesuai dengan keinginan mereka (Permata Widjayanti & Anwar, 2020).

Gambar 5 *Fanfiction* “Daris and Qisti”



(Sumber: Twitter)

Dalam *fanfiction* AU, *fandom* MyDay membuat anggota DAY6 sebagai tokoh dengan situasi yang berbeda dari kehidupan yang mereka jalani di dunia nyata. Mereka akan ditampilkan menggunakan nama lokal serta diceritakan dengan kisah hidup sebagai warga lokal pula. Begitupula pada *fanfiction* berjudul “Daris and Qisti” yang dipublikasikan oleh akun Twitter @tulismantra. *Fanfiction* tersebut merupakan *fanfiction* yang cukup populer di kalangan *fandom* MyDay. *Fanfiction* tersebut sukses mendapatkan lebih dari 1.000 *likes* dalam beberapa hari sejak pertama kali dipublikasikan. *Fanfiction* tersebut terdiri lebih dari 400 bagian dan di setiap bagian mendapatkan lebih dari 2.000 *likes*. Dengan begitu, *fanfiction* “Daris and Qisti” berhasil mengumpulkan lebih dari 400.000 *likes* secara keseluruhan. *Fanfiction* ini pun menjadi *fanfiction* dengan jumlah pembaca terbanyak pada sebuah proyek donasi bernama Bercerita Bercharity yang diadakan oleh komunitas penulis di kalangan *fandom* K-Pop di Twitter pada tahun 2021.

Fanfiction “Daris and Qisti” berkisah mengenai Dowoon yang digambarkan sebagai sosok pemuda asal Bandung dengan kegemaran mengambil foto yang terlibat kisah cinta dengan seorang gadis bernama Qisti. Untuk tokoh pendukung sendiri, tak jarang MyDay mengambil anggota DAY6 lain dengan identitas yang turut dibuat berbeda atau menciptakan karakter fiktif yang sebenarnya tidak pernah ada di dunia nyata. Karakter tersebut biasa disebut dengan istilah Original Character (OC), seringkali dibuat sebagai tokoh utama lawan jenis. Kemudian, *fanfiction* AU yang dibuat oleh MyDay tidak dibuat dalam bentuk narasi cerita melainkan *screenshot* berupa obrolan dalam aplikasi pesan online dan media sosial. AU buatan MyDay pun dapat dengan mudah ditemui melalui Twitter menggunakan tagar #DAYAU atau kata kunci DAY6 AU.

Gambar 6 Ketidakmampuan *fandom* MyDay membedakan tokoh fiksi dan nyata



(Sumber: Twitter)

Meskipun sangat digemari, *fanfiction* AU dapat menjadi sebuah persoalan ketika penggemar mulai menafsirkan apa yang mereka baca sebagai sebuah realitas dan bukan fiksi dan menyebabkan ketidakmampuan penggemar untuk dapat menyeleksi perbedaan antara hal yang nyata dan fantasi. Melalui *fanfiction*,

penulis menciptakan simulasi dari realitas yang ada dan menciptakan simulakra untuk dirinya sendiri dan para pembaca karyanya. Begitupula yang dialami oleh *fandom* MyDay, dimana mereka menganggap Dowoon yang digambarkan sebagai pemuda asal Bandung dalam *fanfiction* merupakan sosok yang nyata dan bukan sebagai anggota grup *band* DAY6. Dengan demikian, penulis *fanfiction* benar-benar dapat membuat simulasi berbasis fakta dengan membuat subjek baru yang tidak ada sangkut pautnya dengan realitas nyata. Pada saat yang sama, hal tersebut menciptakan simulakra di mana objek aslinya telah sangat disamarkan, bahkan tidak dikenali lagi (Permata Widjayanti & Anwar, 2020).

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang *fanfiction* sebagai simulakra dalam *fandom* K-Pop. Peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana proses penciptaan simulakra pada *fanfiction* oleh *fandom* K-Pop di Twitter. Peneliti akan mengkaji topik ini melalui penelitian dengan judul “Analisis Simulakra Dalam *Fanfiction* Oleh *Fandom* K-Pop (Studi Pada *Fandom* MyDay Di Twitter)”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang diatas maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana proses penciptaan simulakra pada *fanfiction* oleh *fandom* MyDay di Twitter?

1.3 Tujuan Penelitian

Dilihat dari rumusan masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, maka tujuan dalam penelitian ini adalah: Untuk mengetahui bagaimana proses penciptaan simulakra pada *fanfiction* oleh *fandom* MyDay di Twitter.

1.4 Manfaat Penelitian

Pada setiap penelitian yang dilaksanakan, diyakinkan penelitian tersebut dapat memberikan manfaat baik bagi peneliti, masyarakat, maupun seluruh bagian yang terlibat di dalamnya. Berikut manfaat atau nilai guna dari penelitian ini, yaitu:

1. Secara akademis, peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi pengembangan teori-teori komunikasi berupa gagasan-gagasan tentang simulakra dalam bidang media baru, terutama yang berkaitan dengan *fandom* K-Pop. Serta untuk menguatkan teori yang akan digunakan oleh peneliti, yaitu teori simulakra oleh Jean Baudrillard.
2. Secara praktis, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan wawasan dan pengetahuan baru bagi masyarakat mengenai simulakra di media sosial. Selain itu, peneliti juga berharap penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan bagi penelitian dengan topik serupa di masa yang akan datang.

1.5 Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan penelitian ini disusun sebagai berikut:

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini terdiri dari latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini terdiri dari penelitian terdahulu, konsep-konsep penelitian, teori penelitian dan kerangka berfikir.

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

Bab ini terdiri dari metodologi pengumpulan data, penentuan *key* informan dan informan, teknik keabsahan data serta waktu dan lokasi penelitian.

BAB IV

PEMBAHASAN

Pada bab ini peneliti menjelaskan mengenai hasil pembahasan mengenai penelitian yang telah dilakukan.

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini peneliti akan menjelaskan mengenai kesimpulan dari hasil penelitian dan menyampaikan saran terkait masalah penelitian.