

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fanfiction merupakan karya tulis yang menampilkan cerita berbeda dari realitas atau latar belakang kehidupan asli karakter yang diambil dari berbagai sumber media. Sebagaimana namanya, karya ini dibuat oleh penggemar dengan mengandalkan imajinasi untuk menciptakan alur baru, latar, profesi, bahkan orientasi seksual karakter yang tidak sesuai dengan aslinya. Perkembangan teknologi komunikasi dan media yang semakin pesat turut mendorong penyebaran *fanfiction* karena mempermudah proses pencarian dan akses. Salah satu platform yang digunakan adalah media sosial X (sebelumnya Twitter). *Fanfiction* pada platform ini tidak hanya berbentuk naskah tulisan, tetapi juga dilengkapi dengan elemen visual berupa *fake chat* dan gambar karakter di kehidupan nyata untuk membantu membangun suasana cerita (Nikmah & Hidayat, 2024).

Perkembangan *fanfiction* pada media sosial X menunjukkan perkembangan internet yang konsisten dari tahun ke tahun di Indonesia. Berdasarkan survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pengguna internet pada periode 2022–2023 mencapai 215,63 juta orang. Angka ini meningkat 2,67% dari tahun sebelumnya yang berjumlah 210,03 juta pengguna. Kenaikan tersebut menandakan bahwa masyarakat Indonesia semakin terbiasa mengakses berbagai bentuk informasi melalui medium digital, tidak lagi bergantung pada media cetak (Qorib, 2020 dalam Safitri dkk., 2024). Kondisi ini juga menggambarkan penggunaan *smartphone* telah melekat dalam aktivitas sehari-hari lintas kelompok usia. Tidak hanya anak muda, tetapi juga orang dewasa, lansia, hingga anak-anak kini menggunakan perangkat ini dalam berbagai situasi dan tempat, sehingga *smartphone* tidak lagi dipandang sebagai teknologi milik kalangan tertentu atau simbol status sosial (Safitri dkk., 2024).

Sejalan dengan gagasan McLuhan, media memiliki andil besar dalam proses pembentukan budaya dan cara manusia berinteraksi dengan informasi (Mansah, 2019). Bentuk media pun semakin beragam, tidak hanya dalam format cetak dan elektronik, tetapi juga dalam bentuk digital yang lebih mudah dijangkau. Banyak media lokal maupun nasional kini menyediakan versi digital dari koran dan majalah yang dapat diakses tanpa dikenakan biaya. Selain itu, siaran televisi pun semakin mudah dijangkau melalui *smartphone* karena banyak lembaga penyiaran yang menawarkan aplikasi khusus agar audiens tetap dapat mengikuti program mereka. Berbagai platform seperti YouTube, siaran langsung di Instagram, serta aplikasi digital lainnya turut dimanfaatkan untuk mempertahankan kedekatan dengan audiens, terutama mereka yang memiliki aktivitas padat dan tidak sempat mengikuti siaran langsung melalui televisi konvensional. Perkembangan ini memperlihatkan bagaimana digitalisasi mengubah cara masyarakat Indonesia berhubungan dengan informasi dan media. Audiens di era digital semakin aktif melakukan perbandingan antara media cetak dan media digital. Kebiasaan ini menunjukkan kecenderungan masyarakat untuk menilai kelebihan dan kekurangan dari tiap platform. Dalam proses tersebut, beberapa aspek menjadi perhatian, seperti keberagaman informasi, tingkat interaktivitas, serta relevansi konten yang disajikan (Safitri dkk., 2024).

Media digital menyediakan informasi yang lebih beragam dan dapat diakses dengan cepat karena banyaknya sumber berita yang tersedia secara daring. Kondisi ini membuat pembaca memiliki lebih banyak rujukan yang mereka anggap kredibel (Setiowati, 2021). Ketersediaan berbagai perspektif dan laporan dari banyak saluran membantu audiens memperoleh pemahaman yang lebih luas mengenai suatu isu. Pembaca yang merasa media digital memberikan informasi lebih lengkap biasanya merespons keberadaan konten yang mencakup peristiwa regional maupun global. Sementara itu, media cetak kerap dianggap lebih berfokus pada isu-isu lokal, sehingga cakupannya dinilai lebih terbatas. Perbedaan cara penyajian inilah yang kemudian memengaruhi preferensi dan pola konsumsi media masyarakat saat ini (Safitri dkk., 2024).

Salah satu genre *fanfiction* di media *online* yang paling diminati adalah homoseksual. Pada 2013, Archive of Our Own (AO3) mencatat sebanyak 306.051 atau 42,6% dari 692.600 karya *fanfiction* bergenre M/M (*slash fanfiction*). Posisi kedua ditempati oleh *fanfiction* bertema umum yang tidak mengandung unsur romansa, yaitu sebanyak 153.475 karya. Selanjutnya, *fanfiction* dengan tema heteroseksual tercatat sebanyak 110.622 karya, dan disusul oleh F/F (*femslash fanfiction*) sebanyak 25.365 karya. Data ini menunjukkan bahwa penyuka *fanfiction* dengan tema M/M memiliki pembaca yang lebih tinggi dibandingkan *fanfiction* bertema heteroseksual (Ayesha, 2017). Cerita dengan genre M/M umumnya dikenal dengan istilah *Boys Love* (BL). *Boys love* sendiri merupakan salah satu genre yang mengangkat tema homoerotik, dengan menampilkan kisah cinta antar laki-laki yang berfokus pada dinamika emosional serta unsur seksual eksplisit dalam hubungan tersebut (Zsila & Demetrovics, 2017 dalam Avianti & Yunanto, 2023).

Istilah *boys love* digunakan secara umum oleh para penggemar genre ini di Jepang sebagai gabungan dari dua subgenre yaitu *shounen-ai* dan *yaoi*. *Shounen-ai* merujuk pada cerita cinta antar laki-laki yang lebih menekankan pada sisi romansa dan pengembangan hubungan secara emosional, sementara *yaoi* cenderung menampilkan kisah cinta laki-laki yang mengedepankan aspek percintaan secara lebih eksplisit (Iman, dkk, 2021 dalam Hadi & Meiji, 2023). Genre ini juga diadaptasi dalam karya tulisan berbentuk *Alternate Universe* (AU) yang dipublikasikan pada platform media sosial X (Febriansha, 2023). Penyajian AU berbeda dari *fanfiction* lainnya, yaitu dengan menggunakan dimensi yang berbeda dari dunia nyata dan karakter tokoh yang digunakan diubah dari identitas asli (Rodhiyah & Rikarno, 2022). Maksudnya, jika tokoh dalam cerita yang digunakan adalah seorang penyanyi di dunia nyata, maka dalam AU akan digambarkan dengan identitas yang berbeda, mencakup latar belakang, nama, sampai makanan kesukaan. Identitas ini disesuaikan dengan cerita yang dibuat oleh penulis (Febriyanti & Ekomila, 2024).



Gambar 1.1 Tangkapan Layar Utas Cover AU “*Love & Letter*”
(Sumber: X @razetopia)

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan AU “*Love & Letter*” yang menampilkan dua idola Korea Selatan, Choi Seungcheol dan Yoon Jeonghan, sebagai karakter utama. Keduanya sering dijadikan pasangan fiksi oleh pembaca karena kedekatan dan dinamika hubungan yang menarik, yang membuat pembaca dapat membangun pengalaman membaca dan makna tersendiri terhadap hubungan antarkarakter di AU tersebut.

Penggambaran identitas dalam karakter cerita dikenal dengan istilah *Original Character Role Player* (OCRP). OCRP merupakan salah satu bentuk *role player* atau permainan peran di media sosial yang menggunakan identitas fiksi, dilengkapi dengan konten visual. Melalui representasi ini penggemar dapat merasakan kedekatan yang lebih personal dengan idola mereka. (Zahra & Yuliana, 2022). Penggambaran karakter yang masih menggunakan realitas asli yaitu foto dan video figur merupakan salah satu konsep dari hiperrealitas, yaitu simulasi. Konsep simulasi menggambarkan proses ketika antara realitas

dan representasi (citra) menjadi kabur. Dengan kata lain, simulasi masih memiliki pijakan pada realitas yang ada.

Sementara itu, simulakra dipahami sebagai citra yang tidak lagi memiliki acuan terhadap kehidupan nyata. Sehingga, realitas berbaur dengan unsur fantasi, halusinasi, nostalgia, dan imajinasi yang menyebabkan sulit untuk dibedakan. Sesuatu yang tampak seolah olah terlepas dari acuannya, menciptakan kesadaran yang tidak mampu lagi membedakan antara realitas dan fiksi. Akibatnya, dunia menjadi samar karena batas antara nyata dan fiktif melebur (Baudrillard, 1994 dalam Zahra & Yuliana, 2022). Dampak dari hiperrealitas ini membuat sebuah cerita tampak begitu nyata. Selain itu, penulis menghadirkan keseharian karakter fiksinya melalui unggahan di media sosial, menajadikan representasi tersebut terasa hidup dan meyakinkan (Pitaloka & Mundayat, 2024). Hiperrealitas sendiri merupakan realitas buatan yang melampaui kenyataan sesungguhnya. *Fanfiction* dapat menghadirkan realitasnya sendiri dan tampak lebih hidup dibandingkan dengan realitas asli (Mujahidien & Yuwana, 2023).

Karakter dalam AU dapat menghasilkan citra idola yang berbeda dari realitasnya, dan pembaca akan mengembangkan pemahaman baru dan lebih personal terhadap sang idola melalui hiperrealitas. Dalam penelitian Pitaloka dan Mundayat (2024) berjudul “Representasi ‘Komdis’ dalam *Alternate Universe* oleh Fandom NCTzen sebagai Proses Hiperrealitas”, hiperrealitas dapat memengaruhi ekspektasi pembaca terhadap perilaku dan hubungan idola di dunia nyata. Ketika ekspektasi tersebut tidak selaras dengan realitas, pembaca akan merasa kecewa atas harapan yang dimiliki, sehingga batas antara realitas dan simulasi mulai kabur.

Pembaca juga sering kali terbawa suasana dalam AU yang dibuat penulis, karena alur cerita dianggap lebih hidup dan nyata dibandingkan aslinya. Hal ini dibuktikan oleh Nikmah dan Hidayat (2024) dalam penelitiannya yang berjudul “Hiperrealitas Pembaca opada Utas *Alternate Universe Boys Love* Karakter Anime Chainsaw Man di X (Twitter)”. Penggambaran karakter yang lebih realistis serta genre *boys love* yang sesuai dengan preferensi pembaca

membentuk realitas sendiri melalui cerita. Selain itu, pembaca juga terbiasa dengan penggambaran baru terhadap karakter di AU. Akibatnya, versi asli karakter tersebut akan menjadi kabur karena bayangan terhadap versi AU lebih memenuhi ekspektasi.

Proses pembentukan simulakra dalam cerita menimbulkan kesan bahwa realitas semu tampak lebih autentik dibandingkan realitas asli. Dalam penelitian Zahra dan Yuliana (2022) dengan judul “Hiperrealitas K-Popers Terhadap *Original Character Role Player (OCRP) Fanfiction* di Twitter”, pembaca tetap mampu membedakan antara realitas yang sebenarnya dan yang bersifat fiktif. Kemampuan ini muncul karena pembaca memiliki representasi visual tersendiri terhadap karakter, meskipun penulis telah menyediakan visualisasi yang mendukung dalam cerita.

Berdasarkan ketiga penelitian sebelumnya, telah banyak dibahas mengenai pemaknaan pembaca terhadap karakter fiksi melalui perspektif hiperrealitas. Penelitian terdahulu umumnya berfokus pada bagaimana pembaca menafsirkan identitas atau sifat karakter secara individual. Namun, belum ada penelitian yang secara khusus menelusuri bagaimana pembaca memaknai hubungan percintaan antarkarakter dalam *Alternate Universe (AU)*, bergenre *boys love* di media sosial X. Oleh sebab itu, penelitian ini berupaya mengisi celah dengan mengkaji bagaimana pembaca membentuk pemaknaan terhadap hubungan romantis tokoh-tokoh dalam AU *boys love* melalui perspektif hiperrealitas.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, fenomena pembacaan *Alternate Universe (AU) boys love* di media sosial X menunjukkan adanya keterlibatan emosional pembaca terhadap relasi antarkarakter yang bersifat fiktif. Berangkat dari fenomena tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengalaman membaca menghasilkan pemaknaan pembaca terhadap hubungan percintaan antarkarakter dalam AU *boys love* “*Love & Letter*” di media sosial X melalui hiperrealitas?

1.3 Tujuan Penelitian

Selaras dengan rumusan masalah yang ingin diteliti, maka penelitian ini memiliki tujuan untuk memahami bagaimana pengalaman membaca membentuk pemaknaan pembaca terhadap hubungan percintaan antarkarakter dalam AU *boys love* “*Love & Letter*” di media sosial X melalui perspektif hiperrealitas.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam kajian mengenai komunikasi digital dan kajian khalayak. Melalui hiperrealitas, penelitian ini dapat memperkaya pemahaman tentang bagaimana konstruksi realitas terbentuk dalam ruang digital, terutama melalui *Alternate Universe* (AU) di media sosial.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman pembaca dalam memahami representasi karakter fiksi di media sosial, serta memahami batasan antara konten fiksi dengan dunia nyata.

1.4.3 Manfaat Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai batas antara realitas dan konstruksi fiksi di media sosial, serta mendorong sikap yang lebih bijak dalam mengonsumsi konten hiburan digital.

1.5 Kerangka Pemikiran Konseptual

Ketidaknyataan yang muncul dalam cerita fiksi dapat membuat batas antara realitas dan fiksi menjadi kabur, sehingga memengaruhi persepsi penggemar mengenai sifat idola yang mereka ikuti, seolah-olah idola memiliki karakter seperti yang ditampilkan dalam cerita. Persepsi ini diperkuat oleh keberadaan *Character Role Player* (OCRP) yang dibuat oleh penulis AU untuk menyalurkan imajinasi pembaca. Kondisi ini menimbulkan ketidakpuasan di kalangan sebagian kelompok penggemar, karena idola seharusnya tetap

dipandang dengan identitas asli, bukan kakakter fiksi dalam AU (Pitaloka & Mundayat, 2024). Fenomena ini relevan untuk dilihat melalui teori hiperrealitas Jean Baudrillard.

Sebagian besar karya Jean Baudrillard yang ditulis setelah 1981 auntuk memperkuat serta memperjelas gagasan-gagasan awalnya. Pemikiran Baudrillard banyak dipengaruhi oleh beberapa tokoh besar seperti Karl Marx, Friedrich Nietzsche, Roland Barthes, Georges Bataille, dan Henri Lefebvre. Berdasarkan karya-karya yang ditulis Baudrillard, dapat disimpulkan fokus utama pemikirannya terletak pada konsep *sign-value*, yang merupakan bentuk kritik terhadap teori ekonomi dan nilai dalam pemikiran Marx. Selain itu, Baudrillard juga menyoroti konsep simulakra, yang kemudian berkembang menjadi gagasan tentang hiperrealitas. Kedua konsep tersebut menjadi bagian penting dari kritiknya terhadap kondisi modernitas. Menurut Baudrillard, masyarakat modern hidup dalam tatanan yang dikendalikan oleh ilusi-ilusi yang tampak nyata (Oktavianingtyas dkk., 2021).

1.5.1 Teori Hiperrealitas

Teori hiperrealitas adalah teori yang digagas oleh Jean Baudrillard. Baudrillard dikenal sebagai filsuf, sosiolog, sekaligus teoretikus budaya asal Prancis. Ia banyak mempertanyakan prinsip-prinsip dalam Marxisme maupun Strukturalisme, serta mengkritik perkembangan teknologi di era ketika media menjadi dominan dan merepresentasikan segala aspek kehidupan. Pemikirannya sering dianggap bersifat provokatif dan bernuansa apokaliptik. Sebagai pemikir postmodern, Baudrillard tidak menawarkan solusi terhadap kondisi postmodern, ia justru menyoroti berbagai kelemahannya melalui kritik yang tajam. Dalam kajian sastra dan budaya, Baudrillard terkenal melalui teorinya mengenai Simulakra dan Simulasi. Ia merupakan pengkritik sekaligus penganalisis budaya kontemporer, media, serta komunikasi berbasis teknologi. Karya-karyanya mencakup pembahasan mengenai konsumerisme, relasi gender, ekonomi, seni, kajian sosial, kebijakan luar negeri Barat, hingga budaya populer. Beberapa karya pentingnya antara

lain *Seduction, Simulacra and Simulation, America*, dan *The Gulf War Did Not Take Place*. Pemikirannya secara konsisten dikaitkan dengan teori dan perspektif postmodern (Antony & Tramboo, 2020).

Dalam masyarakat postmodern yang dipenuhi teknologi canggih, batas antara kenyataan dan tiruan menjadi kabur. Banyak orang tidak lagi mampu membedakan mana peristiwa yang benar-benar nyata dan mana yang sekadar rekayasa. Di antara berbagai teori yang mencoba menjelaskan kondisi ini, gagasan Jean Baudrillard tentang hiperrealitas serta konsep simulakra dan simulasi menjadi salah satu yang paling berpengaruh. Pemikir Prancis tersebut menggambarkan “hilangnya realitas” sebagai suatu keadaan khas zaman postmodern, di mana media, gambar, dan film membesar-besarkan serta memalsukan realitas hingga masyarakat hidup dalam bentuk realitas buatan. Realitas yang dilebihkan ini disebut sebagai “hiperrealitas” (Antony & Tramboo, 2020).

Baudrillard mendefinisikan hiperrealitas sebagai “penciptaan model atas sesuatu yang tidak memiliki asal maupun realitas.” Dengan kata lain, hiperrealitas merupakan tanda atau representasi yang tidak lagi merujuk pada realitas asli. Menurut Baudrillard, hiperrealitas bukan sekadar pencampuran antara realitas dan simbol, akan tetapi mencakup pembuatan tanda-tanda yang mewakili sesuatu yang sebenarnya tidak pernah ada—mirip seperti tokoh Santa Claus. Hiperrealitas memungkinkan realitas fisik bercampur dengan realitas virtual. Bagi Baudrillard, baik representasi maupun realitas pada akhirnya tidak lagi memiliki posisi yang jelas; yang tersisa hanyalah hiperrealitas sebagai satu-satunya “realitas.” Simulakra sendiri adalah salinan yang menggambarkan sesuatu yang tidak memiliki bentuk asli, atau telah kehilangan bentuk aslinya. Sementara itu, simulasi adalah proses peniruan yang menggantikan realitas itu sendiri. Melalui gagasan ini, Baudrillard mengkritik budaya Amerika, budaya konsumsi, televisi, kapitalisme, sains, teknologi, hingga politik (Antony & Tramboo, 2020).

Adanya tanda dan simbol menjadikan makna dan kenyataan tergantikan. Akibatnya, fiksi serta figur fiksional justru lebih kuat memengaruhi pikiran dan emosi manusia dibanding pengalaman nyata. *Simulacra and Simulation Theory* menjelaskan bagaimana tanda dan simbol membentuk dunia kontemporer. Baudrillard menegaskan bahwa pengalaman manusia hanyalah simulasi dari realitas yang sebenarnya. Menurutnya representasi berangkat dari anggapan bahwa tanda setara dengan realitas. Serta simulasi justru menolak kesetaraan itu dan menggantikan realitas dengan rangkaian tanda yang tidak lagi merujuk pada apa pun. Pada akhirnya, simulasi melingkupi seluruh struktur representasi dan menjadikannya simulakra (Antony & Tramboo, 2020).

Hiperrealitas muncul dalam berbagai bidang budaya manusia: seni, sastra, media, politik, ekonomi, arsitektur, iklan, televisi, hingga film. Para konsumen dari produk budaya tersebut sering terjebak dalam kebingungan antara apa yang nyata dan apa yang merupakan konstruksi artifisial akibat perkembangan teknologi. Realitas palsu yang tampak menarik ini memengaruhi orang-orang hingga mereka menganggapnya sebagai sesuatu yang asli. Dalam dunia postmodern, “hilangnya realitas” terlihat jelas di mana-mana, terutama karena media massa dan multimedia bekerja dengan tanda serta gambar yang sering menggantikan kenyataan. Akibatnya, representasi lebih dominan dibanding realitas itu sendiri, menghasilkan permukaan makna yang dangkal. Simulakra menjadi tanda atas realitas yang hilang, sedangkan simulasi merepresentasikan kondisi hiperreal itu sendiri. Teori ini memiliki dua unsur utama, yaitu simulasi dan simulakra (Antony & Tramboo, 2020).

1.5.1.1 Konsep Simulasi

Untuk memahami konsep simulakra, penting untuk mengenali konsep simulasi terlebih dahulu. Simulasi dapat diartikan sebagai proses representasi suatu objek yang dijadikan acuan hingga akhirnya dianggap menggantikan objek aslinya.

Representasi tersebut diperlakukan sebagai sesuatu yang nyata, atau bahkan lebih nyata dari objek yang sebenarnya (Baudrillard, 1994 dalam Oktavianingtyas dkk., 2021). Melalui simulasi, batas antara kenyataan dan representasi menjadi kabur karena keduanya saling berbaur. Simulasi juga dibentuk dari berbagai referensi yang saling terhubung dan menciptakan sistem tanda yang berfungsi sebagai pengganti objek asli. Sistem tanda ini tidak sekadar meniru atau menggambarkan objek, melainkan mengambil alih peran objek itu sendiri (Baudrillard, 1994 dalam Oktavianingtyas dkk., 2021).

Simulasi berperan dalam membentuk cara pandang masyarakat terhadap kenyataan. Ketika berbagai objek yang menarik minat publik, seperti karya seni, rumah, atau kebutuhan rumah tangga ditampilkan melalui media dengan citra ideal, batas antara realitas dan hasil simulasi menjadi sulit dibedakan (Azwar, 2014 dalam Oktavianingtyas dkk., 2021). Misalnya iklan produk kesehatan di televisi sering menampilkan slogan seperti “orang pintar minum produk ini”. Ungkapan “orang pintar” digunakan untuk membangun citra tertentu terhadap produk tersebut. Akibatnya, masyarakat terdorong membeli produk itu karena ingin dikaitkan dengan citra “orang pintar”, meskipun hal itu tidak selalu mencerminkan kenyataan. Proses semacam ini melahirkan *sign-value* atau nilai tanda, yaitu makna yang muncul dari konstruksi citra yang telah dibentuk sedemikian rupa hingga tidak lagi merujuk pada realitas aslinya. Inilah yang disebut sebagai simulakra (Oktavianingtyas dkk., 2021).

1.5.1.2 Konsep Simulakra

Jean Baudrillard dalam bukunya “*Simulacra and Simulations*” menuliskan kutipan dari Ecclesiastes:

“The simulacrum is never what hides the truth—it is truth that hides the fact that there is none. The simulacra is true”.

Kutipan tersebut memiliki arti, simulakra tidak berfungsi untuk menutupi kebenaran, melainkan kebenaranlah yang menutupi kenyataan bahwa tidak ada kebenaran yang sejati. Melalui kutipan ini, Baudrillard menjelaskan keadaan masyarakat modern sekarang yang cenderung mempercayai apa yang ditampilkan oleh simularkra sebagai sesuatu yang nyata dan benar. Akibatnya, batas antara kenyataan dan representasi menjadi kabur (Oktavianingtyas dkk., 2021).

Baudrillard mendefinisikan simulakra sebagai bentuk realitas yang kehilangan acuan referensialnya yang di mana media juga menjadi sarana untuk menciptakan representasi yang menggantikan realitas. Objek konkret diubah menjadi bentuk abstrak melalui konstruksi citra, lalu diadaptasi kembali oleh masyarakat seolah-olah sebagai kenyataan baru. Proses berulang ini menyebabkan objek tersebut kehilangan makna dan rujukan aslinya (Oktavianingtyas dkk., 2021).

Baudrillard merumuskan empat tahapan dalam tatanan tanda menuju hiperrealitas. Tahap pertama adalah refleksi, yaitu gambaran yang masih setia merepresentasikan kenyataan. Tahap kedua adalah masker, yakni representasi yang memutarbalikkan realitas sehingga menjadi salinan yang tidak akurat. Tahap ketiga adalah ilusi, kondisi ketika tanda berpura-pura menjadi representasi yang benar tetapi tidak memiliki dasar kenyataan. Tahap keempat adalah simulakra murni, yaitu gambaran yang sama sekali tidak memiliki hubungan dengan realitas apa pun. Ia merangkum keempat tahap tersebut sebagai berikut (Antony & Tramboo, 2020):

1. Menjadi pantulan dari realitas mendalam.
2. Menyembunyikan dan mengubah realitas mendalam.
3. Menyembunyikan absennya realitas mendalam.

4. Tidak memiliki hubungan dengan realitas—menjadi simulakra itu sendiri.

Baudrillard kemudian menegaskan bahwa pada tahap pertama, citra masih menjadi representasi yang “benar.” Pada tahap kedua, ia berubah menjadi representasi yang “menyesatkan.” Pada tahap ketiga, citra berperan sebagai ilusi. Dan pada tahap keempat, citra tidak lagi berada dalam ranah representasi, tetapi menjadi murni simulakra (Antony & Tramboo, 2020).

Simulakra yang berkarakter hiperrealitas mampu mengubah hal yang nyata menjadi abstrak, lalu menjadikan yang abstrak tampak nyata kembali. Sebagai ahli teori media, Baudrillard menganggap hiperrealitas memberi dampak negatif bagi masyarakat, terutama berkaitan dengan media modern. Kepercayaan besar masyarakat pada media membuat media memiliki pengaruh luar biasa terhadap pikiran publik. Hiperrealitas hadir dalam berbagai bentuk media seperti film, iklan, kartun, berita, hingga media sosial. Disneyland menjadi contoh favorit Baudrillard mengenai hiperrealitas. Menurutnya, Disneyland merupakan model sempurna dari berbagai tatanan simulakra: dunia imajinatif seperti *Pirates of the Caribbean*, *Frontierland*, dan *Tomorrowland* diciptakan untuk menggantikan realitas dan membuat pengunjung lebih menikmati dunia ilusi ketimbang dunia sebenarnya. Baudrillard juga berpendapat bahwa dunia Disneyland bukanlah benar atau salah, tetapi berfungsi sebagai mesin penyangkal yang membuat orang percaya bahwa dunia luar adalah “yang nyata”. Padahal, sikap kekanak-kanakan yang tampak di Disneyland sebenarnya ada dalam diri orang dewasa itu sendiri, dan kunjungan ke taman tersebut hanya memperkuat ilusi bahwa kedewasaan berada di luar ruang hiburan tersebut (Antony & Tramboo, 2020).

Secara sederhana, simulakra merupakan hasil dari simulasi terhadap realitas yang telah menyimpang dari bentuk aslinya. Jika simulasi masih berupaya merepresentasikan kenyataan, maka dalam simulakra, representasi tersebut telah kehilangan acuannya. Akibatnya, sulit membedakan mana yang benar dan mana yang palsu, mana yang nyata dan mana yang hanya ilusi (Oktavianingtyas dkk., 2021).

1.5.2 Evolusi Audiens

Perkembangan teknologi media memicu perubahan besar pada perilaku audiens. Dalam gambaran yang dikemukakan berbagai peneliti, termasuk Napoli, muncul kondisi ketika model media tradisional tidak lagi mampu menahan pergeseran cara masyarakat mengakses dan berinteraksi dengan konten. Pada awal 2000-an, teknologi digital masih sederhana dan media sosial belum berkembang seperti sekarang. Namun, hadirnya perangkat yang semakin canggih serta platform digital yang terus bertambah membuat konsumsi media menjadi lebih fleksibel dan berpindah dari sistem terpusat menuju pola yang tersebar di banyak saluran (Napoli, 2011).

Perubahan tersebut membuat audiens bergerak dari kelompok besar yang pasif menuju audiens kecil yang lebih aktif dan mandiri. Mereka tidak lagi sekadar menerima isi media, tetapi dapat memilih, mengatur, dan bahkan menghasilkan konten sendiri. Fenomena ini terlihat jelas pada platform berbagi video dan berbagai layanan digital lain yang memberi ruang bagi partisipasi publik dalam produksi dan distribusi konten. Dalam situasi yang semakin terfragmentasi, industri media memiliki kendali yang lebih kecil atas alur konsumsi karena keputusan banyak bergantung pada preferensi dan kebiasaan individu (Napoli, 2011).

Napoli menekankan evolusi audiens dipengaruhi oleh dua hal penting: perubahan teknologi yang menggeser pola konsumsi dan alat pengukuran baru yang memungkinkan pengumpulan data audiens secara

lebih rinci. Teknologi digital mendorong munculnya industri media baru dan memecah perhatian publik ke berbagai sumber. Pada saat yang sama, metode penelitian audiens juga mengalami penyesuaian. Pengukuran yang dahulu bertumpu pada laporan manual mulai digantikan oleh perangkat yang mencatat perilaku menonton atau mendengarkan secara langsung, sehingga muncul gambaran yang lebih akurat tentang bagaimana audiens berpindah-pindah antarplatform (Napoli, 2011).

Konsep evolusi audiens sendiri berangkat dari pandangan terhadap perubahan di dunia media yang mengubah audiens. Seperti halnya industri media yang menyesuaikan terhadap perkembangan teknologi, kondisi sosial ekonomi, serta regulasi, cara media melihat dan memetakan audiens juga mengalami pergeseran mengikuti perubahan lingkungan tersebut. Munculnya teknologi baru—baik dalam distribusi konten maupun dalam pengukuran perilaku audiens, mendorong organisasi media untuk meninjau ulang cara mereka mendefinisikan audiens, termasuk posisi audiens dalam strategi bisnis dan proses produksi media (Napoli, 2011).

Perkembangan teknologi digital memicu dua perubahan besar yang menjadi ciri utama dari evolusi audiens, yaitu fragmentasi dan meningkatnya otonomi dalam konsumsi media. Fragmentasi terjadi ketika ketersediaan konten dan saluran distribusi semakin beragam, sehingga perhatian audiens tidak lagi terpusat pada satu media atau satu bentuk konten. Kondisi ini menyebabkan runtuhnya pola audiens massa yang dulu menjadi dasar perencanaan media, digantikan oleh pola perhatian yang tersebar pada berbagai pilihan konten yang ukurannya lebih kecil, namun lebih spesifik (Napoli, 2011).

Di saat yang sama, otonomi audiens juga semakin kuat. Teknologi digital memberikan ruang yang lebih besar bagi audiens untuk menentukan apa yang ingin mereka akses, bagaimana mereka berinteraksi dengan konten, serta sejauh mana mereka memberi respons terhadap pesan media. Kemampuan untuk melewati iklan, memilih alur

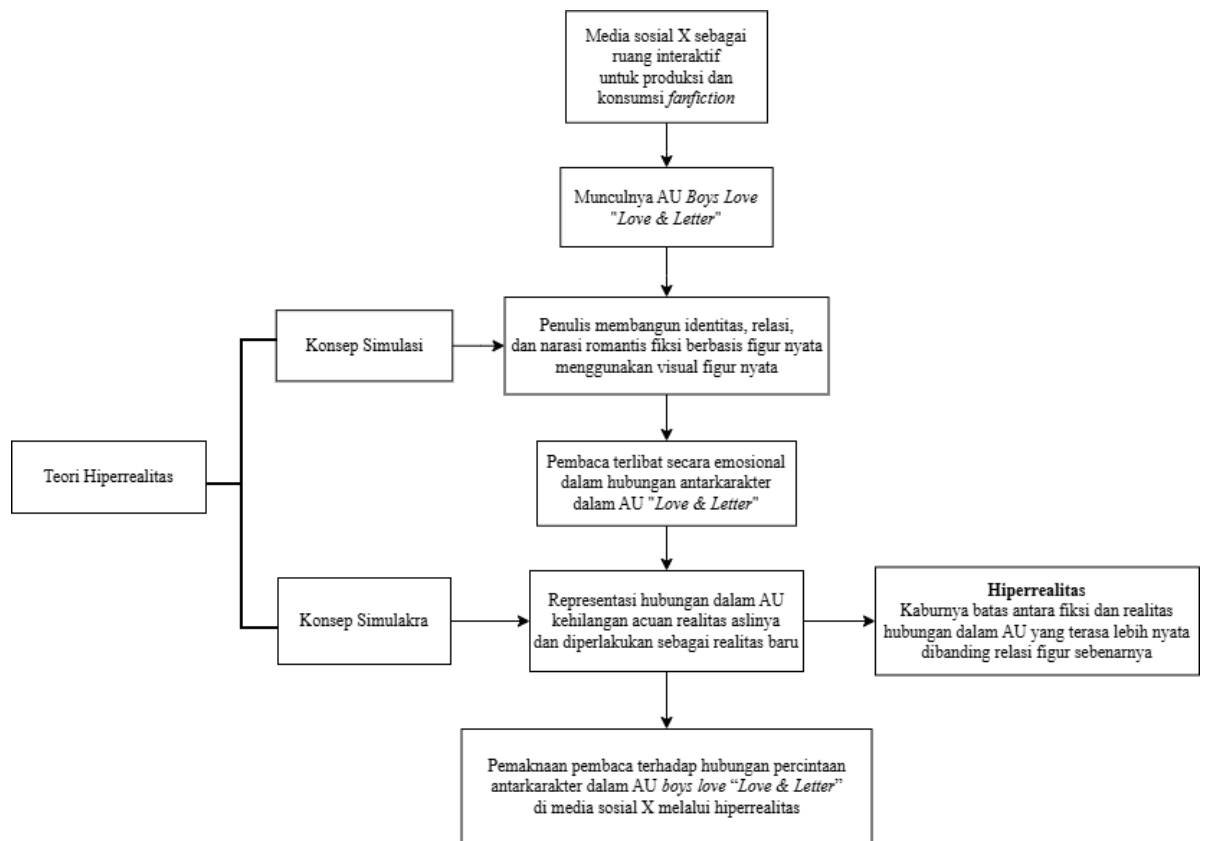
konsumsi sendiri, memberikan umpan balik, hingga memproduksi konten, menciptakan hubungan yang lebih aktif antara audiens dan media. Kondisi ini membuat pendekatan tradisional yang bertumpu pada sekadar paparan terhadap konten menjadi kurang memadai karena tidak lagi mampu menangkap dimensi perilaku audiens yang lebih interaktif (Napoli, 2011).

Perubahan-perubahan tersebut berdampak pada cara organisasi media merumuskan strategi produksi, distribusi, hingga penilaian terhadap preferensi audiens. Pemahaman tentang audiens tidak lagi cukup jika hanya dipandang sebagai penerima pasif, melainkan sebagai pihak yang memiliki pengaruh terhadap bagaimana konten media dibentuk dan diarahkan. Dengan demikian, dengan adanya evolusi audiens, di era digital ini audiens bersifat lebih beragam, lebih mandiri, dan lebih terlibat, sehingga memerlukan pendekatan analitis yang lebih luas dibandingkan pendekatan tradisional (Napoli, 2011).

1.5.3 Kerangka Berpikir

Perkembangan media baru membawa perubahan terhadap perilaku audiens dalam mengonsumsi media. Melalui konsep evolusi audiens, audiens tidak lagi diposisikan sebagai penerima pesan secara pasif, melainkan berkembang menjadi pengguna aktif yang dapat memproduksi sekaligus mengonsumsi media. Perubahan tersebut didukung oleh hadirnya media sosial X sebagai ruang interaktif yang memungkinkan penggunaannya untuk menciptakan, membagikan, dan menikmati berbagai bentuk konten, salah satunya *fanfiction*.

Adapun penelitian ini dirumuskan dalam bentuk bagan kerangka berpikir penelitian sebagai berikut.



Gambar 1.2 Kerangka Berpikir
(Sumber: Olahan Peneliti)

Salah satu bentuk *fanfiction* yang berkembang di media sosial X adalah *Alternate Universe* (AU) bergenre *boys love*, seperti AU “*Love & Letter*”. Dalam AU tersebut, penulis membangun identitas, relasi, dan narasi romantis fiksi dengan menggunakan visual figur nyata sebagai dasar pembentukan karakter. Karakter dan hubungan yang ditampilkan tidak sepenuhnya atau bahkan tidak sama sekali merepresentasikan realitas asli figur, melainkan hasil konstruksi baru yang dibentuk oleh penulis melalui cerita.

Fenomena tersebut kemudian dianalisis menggunakan teori hiperrealitas Jean Baudrillard, khususnya melalui konsep simulasi dan simulakra. Konsep simulasi menjelaskan bagaimana proses representasi dan peniruan figur nyata dilakukan hingga batas antara realitas dan

representasi menjadi kabur. Dalam konteks AU “*Love & Letter*”, penulis membangun hubungan romantis antarkarakter menggunakan foto atau video relasi figure asli sehingga representasi tersebut perlahan menggantikan realitas aslinya.

Selanjutnya, konsep simulakra menjelaskan bahwa representasi hubungan dalam AU kehilangan acuan terhadap realitas asli figur dan diperlakukan sebagai realitas baru. Pembaca tidak hanya menikmati cerita sebagai fiksi, tetapi juga terlibat secara emosional terhadap hubungan antarkarakter dalam AU. Akibatnya, hubungan yang dibangun dalam AU dapat terasa lebih nyata dibandingkan relasi figur sebenarnya. Kondisi ini menunjukkan terjadinya hiperrealitas, yaitu kaburnya batas antara fiksi dan realitas akibat representasi yang terus direproduksi melalui media.

Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian ini berfokus untuk mengetahui bagaimana pengalaman membaca menghasilkan pemaknaan pembaca terhadap hubungan percintaan antarkarakter yaitu Seungcheol dan Jeonghan dengan nama karakter Supra dan Rahmat dalam AU *boys love* “*Love & Letter*” melalui hiperrealitas. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemaknaan pembaca terhadap hubungan *boys love* dalam AU “*Love & Letter*”.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam dari pengalaman partisipan dalam memahami fenomena yang diteliti. Menurut Creswell (2016), penelitian kualitatif adalah serangkaian metode yang digunakan untuk menggali dan memahami makna yang diyakini oleh individu maupun kelompok sebagai respons terhadap persoalan sosial atau isu kemanusiaan. McMillan dan Schumacher (2003) juga menyatakan bahwa pendekatan kualitatif bersifat investigatif, sebab peneliti biasanya mengumpulkan data melalui interaksi langsung secara tatap muka

dengan subjek penelitian di lokasi tempat penelitian berlangsung. Sementara itu, Moleong (2013) memaknai penelitian kualitatif sebagai sebuah tradisi dalam ilmu sosial yang pada dasarnya bergantung pada kemampuan manusia dalam mengamati secara langsung, serta menjalin hubungan dengan individu yang diteliti menggunakan Bahasa dan istilah yang relevan menurut konteks mereka (Istifadah, 2021).

Ada pula menurut Nasution (1988), dalam pendekatan kualitatif peneliti merupakan instrumen utama dalam proses penelitian. Hal ini disebabkan karena berbagai aspek dalam penelitian—seperti permasalahan, fokus kajian, prosedur, hipotesis, hingga hasil—belum dapat dirumuskan secara pasti sejak awal. Seluruh elemen tersebut akan berkembang seiring berjalannya proses penelitian. Dalam situasi yang penuh ketidakpastian itu, hanya peneliti sendiri yang mampu menjelajahi dan memahami realitas yang diteliti. Setelah mulai dilakukan penelitian dan fokus penelitian mulai tergambar dengan jelas, tidak menutup kemungkinan peneliti menggunakan alat bantu sederhana sebagai pelengkap data dan pembandingan terhadap temuan yang diperoleh melalui observasi dan wawancara (Citriadin, 2020).

Peneliti memilih menggunakan pendekatan kualitatif karena pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengetahui pengalaman partisipan dalam memahami fenomena yang diteliti sehingga tidak dapat diukur hanya menggunakan angka.

1.6.2 Tipe Penelitian

Peneliti menggunakan tipe penelitian deskriptif dalam penelitian ini, karena penelitian deskriptif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai keadaan atau gejala yang sedang berlangsung pada saat penelitian dilakukan. Fokus utama penelitian deskriptif adalah memberikan Gambaran yang akurat mengenai suatu variabel, fenomena, atau situasi yang sedang diteliti. Meskipun dalam beberapa kasus ada dugaan awal yang ingin dibuktikan, namun hal tersebut bukan menjadi tujuan utama dari pendekatan ini. Secara umum,

penelitian deskriptif tidak dirancang untuk membuktikan hipotesis, melainkan untuk menyajikan deskripsi secara rinci tentang suatu keadaan (Zellatifanny & Mudjiyanto, 2018).

Penelitian deskriptif bisa dilakukan dalam berbagai tingkat kompleksitas mulai dari yang sederhana hingga yang lebih rumit. Lokasinya pun bisa fleksibel tergantung kebutuhan penelitian. Selain itu, penelitian deskriptif biasanya berkaitan dengan pertanyaan-pertanyaan dasar mengenai keberadaan suatu variabel yang menjadi fokus penelitian. Oleh karena itu, penelitian deskriptif sejalan dengan penelitian ini, peneliti dapat mengeksplorasi dan memperjelas kontradiksi diri yang terjadi saat membaca *AU boys love* dengan isu yang diteliti (Zellatifanny & Mudjiyanto, 2018).

1.6.3 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode fenomenologi yang merupakan rancangan penelitian yang berakar dari filsafat dan psikologi, yang berfokus pada penggambaran pengalaman hidup individu terhadap suatu fenomena berdasarkan penuturan partisipan. Pendekatan ini bertujuan menemukan esensi dari pengalaman yang dialami oleh beberapa individu terhadap fenomena yang sama. Penelitian fenomenologis juga memiliki dasar filosofis yang kuat serta umumnya dilakukan melalui proses wawancara dengan partisipan (Creswell, 2018)

Fokus utama dalam metode ini ada pada pengalaman yang terjadi dalam kesadaran individu, yang dikenal dengan istilah *intensionalitas*. Intensionalitas merujuk pada keterkaitan antara proses mental dalam kesadaran dengan objek yang menjadi pusat perhatian dalam proses tersebut. (Hadi & Meiji, 2023).

Metode ini dipilih untuk dapat menjelaskan bagaimana pembaca memaknai *AU boys love* melalui pemahaman yang mendalam terhadap pengalaman subjektif partisipan. Melalui fenomenologis, peneliti berupaya menelaah pengalaman yang dimiliki pembaca *AU boys love*.

1.6.4 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam, bertujuan untuk memahami secara detail bagaimana pembaca memaknai karakter dalam *Alternate Universe* (AU) bergenre *boys love* di media sosial X. Ada pula teknik pengambilan informan yang digunakan adalah *purposive sampling*, yang mana dilakukan dengan menetapkan kriteria tertentu untuk menentukan siapa saja yang layak menjadi responden.

Dalam penelitian kualitatif, pemilihan partisipan maupun lokasi penelitian dilakukan secara sengaja karena dianggap paling mampu membantu peneliti memahami permasalahan dan menjawab pertanyaan penelitian. Oleh sebab itu, penelitian kualitatif tidak selalu menggunakan *random sampling* atau melibatkan partisipan dalam jumlah besar seperti pada penelitian kuantitatif. Menurut Miles dan Huberman (1994) dalam Creswell & Creswell (2018), pemilihan partisipan dan lokasi penelitian dapat dilihat melalui empat aspek, yaitu *setting* sebagai tempat penelitian berlangsung, *actors* sebagai individu yang diamati atau diwawancarai, *events* sebagai aktivitas atau peristiwa yang diamati, serta *process* sebagai rangkaian aktivitas yang terus berkembang dalam setting penelitian (Creswell & Creswell, 2018).

1.6.5 Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua, yaitu sumber data primer dan sekunder. Sumber data pada bagian ini dijelaskan dari mana data akan diambil. Penjelasan mencakup sumber data primer adalah data yang didapatkan secara langsung dari hasil wawancara mendalam bersama dengan informan yang menggunakan media sosial X sebagai platform membaca AU bergenre *boys love*. Sementara itu, sumber data sekunder merujuk pada data yang tidak diperoleh secara langsung dari subjek penelitian, melainkan berasal dari berbagai referensi seperti literatur terdahulu yang tidak diperoleh secara langsung dari subjek penelitian melainkan dari berbagai referensi tertulis (Wilianti,

2025).

Dalam penelitian ini terdapat empat kriteria yang digunakan dalam memilih informan. (1) Informan merupakan pengguna aktif media sosial X setidaknya selama tiga bulan terakhir untuk memastikan informan memiliki pengalaman yang relevan dengan konsumsi konten di platform tersebut. (2) Informan membaca AU *boys love* berjudul “*Love & Letter*” di media sosial X, karena pengalaman ini menjadi kunci utama dalam memahami pengalaman informan. (3) Informan berada dalam rentang usia 18-34 tahun karena usia tersebut adalah rata-rata pengguna X yang terhitung sampai 2025. Dilansir dari data hasil survei We Are Social yang dimuat oleh Datareportal, (2025) menunjukkan sebanyak 43.8% pengguna X dalam rentang usia 18-24 Tahun dan sebanyak 39.4% dengan rentang usia 23-34 Tahun. (4) Informan bersedia memberikan informasi yang dibutuhkan peneliti selama penelitian berlangsung. Berdasarkan kriteria yang telah disusun peneliti, maka didapatkan informan dengan data pada tabel di bawah.

No.	Nama	Username X	Usia
1.	Nara	@lokadaste	21 Tahun
2.	Mel	@standforbracio	22 Tahun
3.	Amel	@gratisaan	25 Tahun
4.	Jian	@hyunjinprivate	26 Tahun
5.	Ris	@coupshanniii	27 Tahun
6.	Tasya	@zizigom94	25 Tahun
7.	Uti	@spidermarksaya	23 Tahun
8.	Shaki	@ryomiun	18 Tahun

Tabel 1.1 Data Informan
(Sumber: Olahan Peneliti)

1.6.6 Teknik Analisis dan Interpretasi Data

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan teknik analisis data kualitatif berdasarkan model yang dikemukakan oleh Miles dan

```

graph LR
    DATA[DATA  
(wawancara, potongan teks, transkripsi gambar, dll)] --> KODE1([Kode])
    DATA --> KODE2([Kode])
    DATA --> KODE3([Kode])
    DATA --> KODE4([Kode])
    DATA --> KODE5([Kode])
    DATA --> KODE6([Kode])
    KODE1 --> KATEGORI1[Kategori]
    KODE2 --> KATEGORI1
    KODE3 --> KATEGORI1
    KODE4 --> KATEGORI2[Kategori]
    KODE5 --> KATEGORI2
    KODE6 --> KATEGORI2
    KATEGORI1 --> TEMA([TEMA/KONSEP])
    KATEGORI2 --> TEMA
    TEMA --> TEORI([TEORI])
    
```

Diagram illustrating the grounded theory process:

- DATA** (wawancara, potongan teks, transkripsi gambar, dll) leads to multiple **Kode** (Codes).
- Codes are grouped into **Kategori** (Categories).
- Categories lead to **TEMA/KONSEP** (Theme/Concept).
- TEMA/KONSEP leads to **TEORI** (Theory).
- A double-headed arrow at the bottom indicates the process is iterative, moving from **Semakin khusus** (More specific) to **Semakin umum** (More general).

Gambar 1.3 Proses *Coding*
Sumber: Prihapsari & Indah (20

Ketiga, penyajian data, pada tahap ini data yang sudah diolah menggunakan *coding* akan ditafsirkan oleh peneliti untuk meninterpretasikan hasil dari penelitian yang sudah dilakukan. Keempat, penarikan kesimpulan, pada tahap akhir ini tidak menutup kemungkinan peneliti akan kembali turun ke lapangan untuk kebutuhan

verifikasi data atau menggali lebih dalam lagi tentang masalah yang diteliti jika diperlukan (Zahro, 2024).

1.6.7 Keabsahan Data

Paradigma intepretivisme adalah salah satu dari paradigma non-positivisme yang berakar dari pemikiran filsuf-filsuf Jerman yang menekankan bahasa, penafsiran, dan pemahaman dalam mengkaji realitas sosial. Paradigma ini memandang bahwa realitas sosial bukanlah sesuatu yang bersifat objektif, melainkan konstruksi berupa label dan konsep yang digunakan manusia untuk memahami dunia sosial. Paradigma ini meyakini bahwa individu secara aktif dan sadar membentuk serta menafsirkan realitas sosial melalui interaksi, sehingga setiap orang dapat memiliki makna yang berbeda terhadap suatu peristiwa. Metode keabsahan data yang dipakai dalam penelitian ini adalah triangulasi. Triangulasi bertujuan untuk memperkuat validitas teoritis, metodologis, dan interpretatif dalam penelitian kualitatif. Secara umum, triangulasi dipahami sebagai proses verifikasi atau pengecekan data dengan memanfaatkan berbagai sumber informasi. Metode pengumpulan data, serta waktu yang berbeda (Mekarisce, 2020).