

# SINERGI BUDAYA DAN TEKNOLOGI DALAM SASTRA INDONESIA SERTA IMPLIKASINYA DI DALAM PENGAJARAN

<sup>1</sup>Yoseph Yapi Taum

Fakultas Sastra - Universitas Sanata Dharma



## ABSTRAK

Karya sastra tidak dapat mengelak dari kondisi masyarakat dan situasi kebudayaan yang melingkupinya. Sepanjang sejarah peradaban manusia, karya sastra selalu hadir dan memperlihatkan interaksi yang intens dengan situasi kebudayaan dan teknologi yang melingkupinya. Makalah ini mengungkap sejarah peradaban manusia dan interaksinya dengan karya sastra di dalamnya, sejak zaman prasejarah sampai zaman modern ini. Karya sastra terungkap dalam berbagai media, termasuk media lisan, media manuskrip, media cetak, dan kini media virtual. Tesis yang hendak dikemukakan dalam makalah ini adalah bahwa sastra memiliki ciri dan fungsi yang tetap sama, seperti diungkapkan Horatius, yaitu indah dan berguna (*dulce et utile*). Keindahan karya sastra terletak pada makna simbolik yang dikandungnya, yang memiliki ciri menyatakan sesuatu sekaligus menyembunyikannya. Dengan demikian, hubungan sastra dan masyarakat harus dipahami sebagai hubungan simbolik, bukan hubungan kausalitas ataupun fungsional. Dalam kaitannya dengan pengajaran sastra, guru dapat memanfaatkan sastra siber sebagai sarana pelatihan *creative writing*, di mana siswa dapat mempublikasikan karyanya dan mendapat respons pembaca tanpa hambatan dan sensor yang ketat.

---

<sup>1</sup> Makalah Seminar Nasional “Sinergi Budaya dan Teknologi dalam Ilmu Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya” Diselenggarakan oleh Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Timor, Kefamenanu, 25 Juni 2022.

**Kata Kunci** : sastra lisan, sastra manuskrip, sastra cetak, sastra siber, pengajaran sastra.

## PENDAHULUAN

Tema pembicaraan saya di dalam seminar ini dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut. “Bentuk sastra Indonesia seperti apakah yang mengandung anasir-anasir budaya dan memanfaatkan teknologi di dalamnya?” Terhadap pertanyaan itu, terdapat dua kemungkinan jawaban: sastra yang bertemakan perkembangan budaya dan teknologi, atau sebuah genre sastra yang menyatukan budaya dan teknologi. Kedua alternatif jawaban tersebut berkaitan dengan media penulisan karya sastra.

*Pertama*, sinergi budaya dan teknologi terwujud di dalam karya-karya sastra yang menggulungnya sebagai “tema penceritaan,” seperti di dalam karya-karya Dewi Lestari, Ayu Utami, dan F. Rahardi. Novel pertama Dewi Lestari, *Supernova 1: Kesatria, Putri, & Bintang Jatuh*, misalnya merefleksikan sifat dan watak alam semesta melalui penelusuran ilmiah dipadu dengan narasi sastra. *Supernova* kemudian menjadi pancanovel yang terdiri dari lima seri, yaitu: *Supernova 1: Kesatria, Putri Dan Bintang Jatuh*, *Supernova 2: Akar*, *Supernova 3: Petir*, *Supernova 4: Partikel*, dan *Supernova 5: Gelombang*. Demikian pula Ayu Utami dalam *Serial Bilangan Fu*. Buku-buku dalam *Serial Bilangan Fu* yang telah terbit adalah *Manjali dan Cakraberawa*, *Lalita*, dan *Maya*. *Cerita Bilangan Fu* mengangkat wacana spritual-keagamaan, kebatinan maupun mistik yang diungkapkan dalam refleksi ilmiah. Dalam novel *Lembata* karya F. Rahardi, mengungkap perlunya ilmu dan teknologi diterapkan di dalam pembangunan sebuah wilayah. Sinergi budaya dan ilmu pengetahuan teknologi di dalam sastra Indonesia terungkap sebagai tema di dalam berbagai karya sastra.

Kedua, sinergi budaya dan teknologi membentuk sebuah genre sastra tertentu, yang berkaitan dengan perkembangan teknologi terbaru. Model kesusastraan yang memadukan teknologi dengan berbagai genre sastra dengan media hasil teknologi modern memang menjadi salah satu genre sastra yang patut mendapat perhatian khusus untuk dikembangkan di tanah air kita. Teknologi modern di bidang sastra telah melahirkan

sastra siber (antara lain sastra *facebook*, sastra *twitter*, pentigraf). Jika genre sastra lisan secara empiris berupa bunyi-bunyi yang keluar dari mulut penghasil sastra tersebut, sedang sastra tulis (naskah dan cetak) secara empiris berupa garis-garis di atas kertas yang merepresentasikan bunyi, maka sastra siber hadir berupa garis-garis di layar komputer yang merepresentasikan bunyi. Oleh karena itu proses dan strategi pengembangan masing-masing jenis sastra itu tidak akan bisa persis sama satu dengan yang lain.

Uraian di dalam makalah ini dibatasi pada alternatif jawaban kedua, yakni sastra siber sebagai jenis sastra yang memanfaatkan perkembangan budaya dan teknologi. Pertanyaan yang akan dijawab dalam makalah ini adalah, apakah bagaimana sejarah perkembangan peradaban manusia? Apa dampak perkembangan dan perubahan itu para pemikiran dan perilaku manusia? Bagaimana munculnya fenomena sastra siber ditanggapi? Bagaimana implikasi perkembangan sastra siber pada pengajaran sastra? Bagaimana menilai dan mengukur hubungan antara sastra dan perkembangan masyarakat?

## **LANDASAN TEORI**

Untuk memahami secara komprehensif sinergi budaya dan teknologi di dalam sastra, diperlukan wawasan teoretis tentang sejarah peradaban manusia, mulai dari zaman prasejarah sampai dengan zaman modern ini.

Ditinjau dari media penyampaiannya, sastra dapat digolongkan ke dalam empat genre, yakni: sastra lisan, sastra manuskrip, sastra cetak, dan sastra siber. Sastra lisan adalah jenis sastra baik prosa, puisi, maupun drama yang dituturkan dan diwariskan secara lisan, baik di dalam masyarakat yang belum mengenal aksara (budaya lisan primer), maupun di dalam masyarakat yang sudah mengenal aksara (budaya lisan sekunder) (Teeuw, *Tergantung Pada Kata*, 1980). Narasi-narasi mitologis, dongeng, legenda serta puisi-puisi rakyat seperti hamulak, koda knalan, geguritan, dan lain sebagainya merupakan bentuk-bentuk sastra lisan. Media penyampaiannya adalah tuturan lisan (Taum, *Studi Sastra Lisan: Sejarah, Teori, Metode, dan Pendekatan Disertai Contoh Penerapannya*, 2011).

Sastra manuskrip adalah genre karya sastra yang ditulis dengan tangan. Tulisan muncul seiring dengan penemuan alphabet (abjad) didalam peradaban manusia. Abjad Latin atau Romawi yang dikenal sebagai alphabet yang berjumlah 26 huruf itu bentuknya sangat sederhana, tetapi nilainya tidak terhingga bagi kehidupan manusia. Dari 26 huruf itu manusia dapat merangkainya untuk membuat kata dan tulisan. Dari manakah asal huruf *alphabet* itu?

Berdasarkan sejarah bangsa Yunani, alfabet awalnya terdiri dari 24 huruf. Huruf pertamanya berupa gambar yang menyerupai kepala banteng. Mereka menyebutnya *Aleph* dan akhirnya kata ini menggambarkan bentuk dari huruf A. Baru pada abad pertengahan alfabet latin disempurnakan dan menjadi 26 huruf. Saat inilah A menjadi huruf pertama dalam alfabet karena berasal dari kata "*Alfa*" yang dalam bahasa Yunani berarti "awal" (Gabriella, 2022) . Bahasa tulis merupakan salah satu indikator yang membedakan masa prasejarah dan masa sejarah. Pada awalnya manusia mengembangkan bahasa melalui tanda dan gambar untuk berkomunikasi. Bangsa Eropa dan Afrika mengawalinya sekitar tahun 3500-4000 SM dengan membuat lukisan di dinding gua. Bangsa Mesir menemukan fetograf sebagai simbol-simbol yang menggambarkan sebuah objek. Perkembangan komunikasi tulisan berkembang dari *pictograph* hingga *ideograph*, berupa simbol-simbol yang merepresentasikan gagasan yang lebih kompleks serta konsep abstrak yang lain (Teeuw, Sastra dan Ilmu Sastra: Pengantar Teori Sastra, 1988).

Perkembangan selanjutnya adalah ditemukannya i pada tahun 1300 SM. Alfabet initerdiri dari 23 simbol yang sangat sederhana dan terbatas, sebagai perwakilan unsur bunyi. Contoh, huruf pertama Alfabet Phoenician adalah gambar kepala banteng yang dalam bahasa mereka disebut /alep/ yang kemudian mewakili bunyi dari huruf A. Bangsa Yunani kemudian mengadaptasi sistem alphabet ini ke dalam struktur anatomi hutuf yang lebih teratur dengan menerapkan bentuk-bentuk geometris. Istiah alfabeth berasal dari dua huruf pertama bahasa Yunani, yaitu Alpha dan Beta. Bangsa Romawi kemudian menyempurnakan sistem alphabet itu menjadi huruf roman seperti yang kita kenal dan kita gunakan sekarang. Huruf Latin yang terdiri dari 26 huruf diterapkan sejak

abad pertengahan di berbagai negara di seluruh dunia, termasuk Indonesia (Powell, 1991).

Istilah “manuskrip” berasal dari bahasa Latin: *manus* artinya tangan, dan *scriptum* artinya tulisan. Di masa lalu, terdapat berbagai pusat penulisan naskah yang disebut sebagai *scriptorium*. Karya-karya sastra itu dapat ditulis di atas berbagai media, seperti daun lontar, kulit kayu, tembikar, logam, ataupun kertas. Jenis media dan cara penulisannya sudah dapat memberikan gambaran tentang masyarakat yang menghasilkannya. Karya sastra yang tertuang di dalam manuskrip-manuskrip juga beragam, antara lain tokoh-tokoh legendaris, syair-syair panjang, mitologi-mitologi, dan lain sebagainya.

Sastra cetak hadir berkat penemuan mesin cetak oleh Johannes Gutenberg (1400 – 1468). Sejak saat itu, dunia dijuluki sebagai Galaksi Gutenberg karena temuan itu membawa perubahan sangat fundamental di dalam peradaban dan ilmu pengetahuan manusia (Teeuw, Sastra dan Ilmu Sastra: Pengantar Teori Sastra, 1988).

Johann Gutenberg dianggap penemu mesin cetak yang sangat berguna bagi kehidupan manusia. Apa yang sebetulnya ia lakukan adalah mengembangkan metode pertama penggunaan huruf cetak yang bergerak dan mesin cetak dalam bentuk begitu rupa sehingga berbagai macam materi tulisan dapat dicetak dengan cepat dan tepat. Karya sastra yang hadir di dalam media cetak, baik berupa buku maupun surat kabar menjadi lebih bervariasi dan lebih mudah dijangkau pembacanya. Berbagai roman, novel, kumpulan cerpen, antologi puisi, karya-karya drama dengan mudah dicetak dan diedarkan secara luas. Keterbatasan rubrik sastra, jumlah halaman, tantangan cuaca dan kerusakan fisik buku dapat menghambat perkembangan sastra cetak. Seringkali kemunculan sastrawan harus melewati penilaian dan seleksi yang ketat dari redaksi rubrik sastra, editor buku, dan para kritikus sastra.

Perkembangan internet dengan jaringannya membentuk peradaban baru yang mengubah peradaban sebelumnya. Internet merupakan jaringan komunikasi yang dapat menghubungkan suatu media elektronik dengan media elektronik lainnya. Cikal bakal internet dibentuk melalui proyek Advanced Research Project Agency (ARPANET) oleh Departemen Pertahanan Amerika pada tahun 1969, awalnya hanya untuk

kepentingan militer. Internet didukung dengan standar teknologi yaitu *Transmission Control Protocol* atau yang disebut dengan TCP. TCP merupakan protokol untuk pertukaran paket yang dapat digunakan untuk pengguna yang ada di seluruh dunia. Departemen Pertahanan AS mendemostrasikan hardware dan software untuk komputer dengan menggunakan UNIX. Sehingga dapat berkomunikasi dengan jarak jauh menggunakan saluran telepon, sehingga informasi dapat mudah dipindahkan.

Pada awalnya, proyek ARPANET menghubungkan hanya empat situs saja. Empat situs tersebut membangun satu jaringan yang terpadu pada tahun 1969, yaitu Stanford Research Institute, Santa Barbara, University of California, dan University of Utah. Proyek ARPANET diumumkan pada bulan Oktober tahun 1972 secara resmi. Masa tersebut bisa juga disebut sebagai tahun web dibuat pertama. Setelah pengumuman proyek tersebut, ARPANET mulai berkembang dengan pesat di berbagai daerah dan universitas di Amerika Serikat. Karena banyaknya daerah atau institusi yang ingin bergabung dengan sistem jaringan tersebut membuat ARPANET kesulitan untuk mengatur jaringan agar dapat digunakan dengan baik. Oleh karena itu, ARPANET dibagi menjadi dua yaitu ARPANET dan MILNET.

Pada saat itu, Indonesia hanya menggunakan media koran saja. Pada tahun 1997, Kompas mengeluarkan berita secara online. Internet masuk ke Indonesia tahun 2000. Pada tahun tersebut muncul portal online yang bertujuan untuk membantu dan memudahkan masyarakat dalam mengakses berita online (Choiri, 2021). Berbagai situs online pun mulai menayangkan hal-hal di seputar sastra, baik karya-karya kreatif maupun kritik dan apresiasi sastra, yang kemudian memunculkan sastra siber. Sastra siber (dari kata cyber = dunia maya) adalah genre sastra yang ditulis dan didiseminasikan melalui dunia maya atau jaringan internet.

Oleh karena tidak membutuhkan bentuk fisik seperti media tulis dan sarana transportasi untuk penyebarannya, sastra siber memiliki karakteristik tertentu yang tidak terdapat pada genre sastra lainnya. Sastra siber tidak membutuhkan proses penilaian dan seleksi yang ketat, tidak membutuhkan kertas dan transportasi. Sastra siber dapat beredar dengan

sedemikian cepat dan dapat dibaca semua orang di seluruh dunia yang dapat mengakses dunia maya.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan landasan teori perkembangan peradaban dan teknologi di atas, pembahasan akan difokuskan pada sinergi budaya dan teknologi yang terjadi pada dekade terakhir ini di bidang sastra Indonesia serta implikasinya di dalam pengajaran sastra.

### 1. Revolusi Budaya dalam Galaksi Virtual

Setelah Revolusi Kebudayaan yang dipicu oleh penemuan mesin ketik oleh Guttenberg (yang kemudian disebut Galaksi Guttenberg), dunia dikejutkan dengan kehadiran Televisi (generasi kedua) dan kini kehadiran internet (generasi ketiga). Saya menyebut generasi ketiga ini sebagai “Galaksi Virtual.” Istilah lain untuk menyebut fenomena ini adalah “Galaksi Siber” dan “Galaksi Virtual”.

Apa sesungguhnya yang terjadi di dalam Galaksi Virtual? Yang terjadi adalah revolusi digital (digital revolution). Era digital ditandai dengan penggunaan teknologi informasi computer dan internet yang mengubah budaya dan perilaku masyarakat. Melalui teknologi ini, manusia modern tenggelam dalam dunia gadget, sosial media, games, dan pornografi (Iqbal, 2022).

Ketiga penemuan ini secara intensif menghancurkan batas-batas kultural, teknologi baru menghasilkan genre-genre produk kultural dan cara komunikasi baru. Makna (*the meaning*) menjadi manusia dan kemanusiaan berubah drastis. Implikasi kultural dari lingkungan digital seperti itu terhadap sastra dan kebudayaan manusia sangat mendalam. Dunia mengalami disrupsi. Tiba-tiba saja wajah kehidupan berubah. Gempurannya yang dahsyat meruntuhkan banyak hal yang selama ini dianggap mapan. Perusahaan-perusahaan raksasa rontok. Dunia terdisrupsi oleh kehadiran inovasi yang disruptif, khususnya teknologi digital (Maman Suryaman, 2019) . Perubahan radikal yang kemudian dikenal sebagai Revolusi 4.0 ini membuat cemas jutaan orang yang

pekerjaannya akan segera digantikan oleh mesin *artificial intelligence*. Perubahan itu melanda semua aspek kehidupan manusia. Taksi, hotel, retail, makanan, bahkan pendidikan pun beralih ke sistem pelayanan *online*.

Perubahan kebudayaan yang dipicu teknologi digital ini membuat manusia digital dengan perilaku yang berbeda. Melalui kajian etnografi virtual dan observasi partisipatoris untuk memahami kaum muda dan *online social networking*, Larsen mencatat bahwa relasi sosial kaum muda melalui sarana *online* cenderung memperlihatkan perilaku yang berbeda dengan relasi *offline*. Mereka bahkan memiliki kepribadian (*online*) yang berbeda (Larsen, October 2013). Terkadang mereka berperilaku sebagai 'seseorang yang lain' dengan identitas yang berbeda. Dengan demikian, kepribadian di dunia digital (*online*) berbeda dengan dunia nyata (*offline*). Kecenderungan ini membangkitkan kajian psikologi digital yang mengungkap personalitas generasi internet. Beberapa gejala psikologi digital antara lain (1) *Social self* versus virtual representasi; (2) *Social standing through selfie (survival food vs 'food porn')*; (3) *Split (soc-med) personality (multiple selves with different personae)*; (4) *Gender/sexuality (coming out or not?)*; (5) *FoMo (fear of Missing Out)*; (6) *Anxiety of being Unfriended*, dan (7) *cyber bullying*.

Gejala psikologi digital itu berpengaruh besar terhadap sastra dan pengajarannya. Sastra sekarang tidak lagi berpusat pada karya-karya kanon (*canonical works*). Sastra meliputi semua media ekspresinya, yakni: sastra lisan, sastra manuskrip, sastra cetakan, sastra siber, fiksi dan nonfiksi. Bidang studi (kritik) sastra sudah diperluas (film, digital works, multimedia). Disiplin ilmu sastra mulai diperluas wilayahnya, dari kajian sastra menuju kajian budaya (*what can be read as "texts": way of life, praxis, rituals, events*). Bahkan makna (*meaning, nature*) tentang kemanusiaan pun sudah berubah. Pengajaran sastra pun bergerak ke arah peradaban digital yang boleh jadi akan menanggalkan sisi kemanusiaan dan akar tradisi.

## 2. Munculnya Sastra Siber

Sastra siber – juga dikenal sebagai sastra elektronik dan sastra digital – adalah istilah untuk sastra yang membutuhkan penggunaan komputasi digital. Kehadiran internet memberikan iklim kebebasan yang hakiki, tanpa sensor. Semua boleh memajang karyanya dan semua orang juga boleh mengapresiasinya dari berbagai penjuru di dunia. Kebutuhan besar para penggiat sastra untuk berkarya dan memublikasikan karyanya menemukan ruang sosialisasi tanpa batas. Sastra Siber adalah anak kandung zaman teknologi modern, khususnya internet dan media sosial, baik *Twitter*, *WhatsApp*, *Facebook*, *Instagram*, *Blog* dan lain-lain. Media sosial merupakan salah satu media virtual atau media yang diciptakan dalam jaringan (*online*) yang berguna untuk bertemu dengan seseorang atau menyampaikan dan memberikan hingga menciptakan suatu informasi yang tidak dibatasi oleh apapun. Kegunaan dari media sosial kini mendapatkan peran penting baik dalam keilmuan maupun hal lainnya. Media sosial pun juga memiliki peran positif dan negatif yang harus kita pahami untuk mengambil nilai-nilai positifnya.

Neuage dalam bukunya yang berjudul *Influence of the World Wide Web on Literature* (1997) menyebutkan bahwa sastra siber diperkirakan lahir untuk pertama kalinya pada tahun 1990, namun baru semenjak tahun 1998 mulai mencapai popularitasnya. Setelah itu, komunitas- komunitas sastra siber banyak bermunculan dengan memanfaatkan teknologi seperti situs, mailing list (milis), forum, dan kini juga blog (Neuage, 1997) . Sastra siber seperti *Wattpad*, *PlukMe*, *Cabaca*, dan *Webtoon* bisa menjadi wadah untuk menyalurkan bakat menulis. Platform sastra siber terbuka bagi siapa pun untuk membuat akun dan menulis di akun miliknya. Peran pembaca terhadap cerita yang ditulis menjadi hal yang menarik.

Di Indonesia sastra siber mulai dikenal oleh khalayak di akhir tahun 1990-an dan ditandai dengan peluncuran buku antologi puisi siber berjudul *Graffiti Gratitude* pada tanggal 9 Mei 2001 di Puri Jaya, Hotel Sahid, Jakarta yang digawangi oleh Sutan Ikwan Soekri Munaf, Nanang Suryadi, Nunuk Suraja, Tulus Widjarnako, Cunong, dan Medy Loekito. Mereka tergabung dalam satu yayasan yaitu

Yayasan Multimedia Sastra (YMS). Kemunculan buku tersebut menuai pro dan kontra di kalangan masyarakat yang bergelut di bidang sastra, bahkan peluncuran antologi ini sempat mengundang kritikan, baik terhadap wujud bukunya maupun terhadap kualitas puisinya. Namun hal itu tidak membuat Usman K.J Suharjo (2001) urung mengusulkan agar hari peluncuran buku antologi puisi cyber tersebut diperingati sebagai hari Sastra Cyber Indonesia (Septriani, 10-11 Oktober 2016.)

*Instagram* merupakan media sosial yang diciptakan sebagai aplikasi atau elemen untuk mengimplementasikan suatu program yang dilengkapi berbagai fitur dengan membagikan fitur-fitur tersebut baik gambar, video, *filter* digital, *reels*, tagar, kalimat maupun *highlight*, dan lain-lain pada akun pribadi untuk diperlihatkan kepada khalayak umum melalui adanya layanan jejaring sosial. Kini sudah banyak sekali penulis atau pun sastrawan hingga masyarakat umum yang terjun langsung menggunakan *instagram* ini, untuk membagikan misalnya seperti puisi, kalimat sajak, dan lain-lainnya.

Pembaca juga dapat secara langsung mengomentari karya tersebut dan penulis mendapatkan masukan saat itu juga. Tidak hanya itu, keunggulan sastra cyber dibandingkan dengan media lain juga sebenarnya sudah disadari oleh beberapa peneliti sastra, seperti Melani Budianta, dkk (2002: 24) yang menyatakan bahwa semua pihak yang terkait dengan reproduksi dan produksi sastra akan sangat menentukan perkembangan sastra. Terutama, jika lembaga penerbit sastra cetak yang mengayomi sastra akan berpengaruh terhadap kondisi kesastraan.

Pihak-pihak seperti penerbit, jelas dapat membuat hambatan untuk mengekang atau menyensor karya sastra yang dianggap kurang bagus dan tidak sesuai dengan norma yang dianut masyarakat tertentu (ideologi). Atas dasar ini, dunia sastra cyber sangat mungkin menjadi sebuah terobosan baru bagi para penulis agar tidak terbebani oleh sistem dalam berkarya. Hal ini berdasar karena karya sastra pada hakikatnya bukan saja milik individu penciptanya, akan tetapi juga milik masyarakat yang menjadi refleksi di dalamnya.

Terkait dengan medianya, sastra cyber sejatinya memiliki keunggulan yang tidak dimiliki oleh sastra cetak. Pertama, dalam sastra cyber, sebuah karya dapat menyebar ke berbagai penjuru dunia hanya dalam hitungan detik dan sastra cyber menjadi ajang publikasi yang murah dan mudah. Biaya yang dikeluarkan juga relatif terjangkau. Kedua, seorang penulis yang memiliki homepage pribadi dapat memajang karyanya kapan saja ia kehendaki, tanpa menunggu persetujuan editor sebagaimana dialami sastra cetak. Oleh karenanya, sastra cyber bersifat demokratis dan secara tidak langsung, sastra cyber juga telah berperan melahirkan penulis-penulis baru.

Terdapat beberapa jenis sastra cyber dan dari berbagai pilihan genre karena sastra cyber termasuk bidang yang akan terus berkembang, akan bergerak seiring berkembangnya teknologi baru. Beberapa waktu ke depan akan lahir berbagai jenis dan genre sastra cyber yang mungkin akan menenggelamkan bentuk sastra cyber yang muncul pada masa sekarang. Namun demikian, paling tidak, pada saat ini, inilah sastra digital yang berkembang.

1. *Twitterature*. *Twitterature* adalah penggabungan dari 'twitter' dan 'literatur'; tujuannya adalah untuk menggunakan *tweet* sebagai perangkat literasi, dengan batas 140 karakter. Genre twitterature beragam, dari puisi hingga fiksi, kolaboratif atau individu, ada banyak cara menggunakan **Twitter** untuk membuat karya sastra. Contoh dari *Twitterature* adalah akun Percikan: Kumpulan Twitter @gm\_gm Gunawan Muhammad; Cinta, Kenangan dan Hal-hal Yang Tak Selesai : Kumpulan @sajak\_cinta (<https://m.kaskus.co.id/>).
2. *Fiksi hypertext*. Sejarah fiksi hypertext dimulai pada tahun 1987, ketika pendiri awalnya, Michael Joyce, menerbitkan *Afternoon – A Story*, pada disket magnetik (CD-ROM, dari eastgate.com). Publikasi *Afternoon – A Story* memicu minat yang besar pada hypertext baik secara estetis dan teoritis, melibatkan sejumlah penulis terkemuka dan sarjana sastra, seperti Robert Coover, George P. Landow, Jay David Bolter dan N. Katherine Hayles.

Setelah dua dekade berteori dan aktivitas kreatif, pendukungnya mengumumkan fiksi hiperteks sebagai manifestasi akhir dari masa depan sastra (Mangen, 2008). Fiksi hypertext menggunakan hyperlink untuk membuat narasi non-linear. Hal ini memberikan kesempatan pembaca untuk memilih sendiri cerita dan tautan apa yang harus diikuti, serta jalan cerita yang diambil sehingga menjadikannya lebih interaktif. Contohnya adalah cerita "I Have Said Nothing" oleh J. Yellowlees Douglas. Karakteristik utama literatur hiperteks (<https://id.thpanorama.com/>) adalah:

- a. Salah satu elemen khas dari jenis sastra ini adalah penggunaan berbagai bentuk narasi karena terdiri dari fragmen-fragmen.
  - b. Konteks, pengembangan dan hasil teks tidak memiliki kontinuitas yang ditentukan oleh penulis.
  - c. Penggunaan hyperlink dalam teks harus dipesan; dalam banyak kasus dalam urutan numerik. Namun, beberapa penulis memilih untuk tidak mengikuti perintah dalam pekerjaan untuk memaksa pembaca membaca semua opsi.
  - d. Navigasi melalui pekerjaan dilakukan dengan cara yang tidak linier. Bahkan ada kasus di mana pekerjaan tidak memiliki awal.
3. *Generator*. Jenis literatur generator memerlukan beberapa pengetahuan khusus karena pembaca perlu tahu cara membuat kode suatu algoritma. Algoritma ini diprogram untuk berputar dari beberapa kata, frasa, media, dll. secara acak untuk membuat cerita yang sama sekali baru bagi setiap pembaca. Generator digunakan dalam puisi dan fiksi panjang. Pembuat puisi generator terkenal adalah "Taroko Gorge" karya Nick Monfort. Pembaca juga dapat melihat *Novelling*, sebuah novel *online* tentang menulis yang menggabungkan teks, audio, dan video.
4. *Video Poetry*. Definisi video puisi adalah puisi yang disertai dengan video, baik itu rekaman atau grafik. Biasanya, puisi dinarasikan di latar belakang saat pembaca menikmati visual yang melengkapinya

setiap bait. Contoh sederhananya adalah “Kami Terus Mencari”, sebuah puisi video yang diterbitkan di YouTube.

Fitriani Laily dalam esainya ‘Sastra Cyber di Indonesia’ mengungkapkan bahwa keberadaan sastra siber mampu membebaskan imajinasi penulis untuk menciptakan karya sastra (Laily, 2020). Sastra siber telah menjadi wahana dan wacana sangat penting, justru karena fleksibilitas dan kemampuannya untuk menjadi sebuah barometer baru bagi kemajuan sastra kita (Indonesia) di masa depan. Sastra siber merupakan wahana berkreasi yang mampu mengupdate karya secara singkat sehingga menunjang produktivitas dan mendorong perkembangan sastra selain juga mengembangkan wacana kritis dan asah kemampuan maupun pemikiran. Meskipun sifat media internet yang serba instant dan bisa saja memunculkan budaya instant, namun semua tergantung kepada keadaan para penulis sastra siber. Jika mereka mampu bersikap profesional yaitu mempertahankan produktivitas karya, maka bisa saja sastrawan yang mengawali karyanya dari sastra siber dapat menjadi sastrawan besar dalam kancah perkembangan sastra Indonesia.

Para penulis sastra siber biasanya tidak berpretensi atau berambisi untuk menjadi sastrawan terkemuka. Sastra siber cenderung digunakan untuk membagi pikiran, perasaan, dan mimpi-mimpi di dalam menghadapi keseharian hidup. Kadang-kadang para penulis sastra siber itu sekedar iseng menulis status di *facebook*, *twitter*, sekedar mengomentari status sahabat mereka, dan bahkan kadang tidak peduli dengan pakem-pakem poetika. Kehidupan manusia modern dengan berbagai sarana internet yang memberi kemudahan berkomunikasi itu telah menjebak manusia pada rutinitas hidup yang dangkal. Semua energi spiritual manusia modern terkuras habis hanya pada –meminjam istilah Václav Havel—*aesthetics of banality*, estetika dangkal. Kedangkalan estetika itu disebabkan karena hampir tidak ada waktu bagi manusia modern melakukan internalisasi, merenung, merefleksikan, dan menemukan makna dari setia peristiwa hidupnya (Taum, Perempuan, Sastra, dan Godaan ,

2013) . Dengan kata-kata seadanya, pendaaman dan internalisasi terhadap substansi kehidupan manusia menjadi sangat sumir.

Sastra siber kembali mengingatkan manusia bahwa seni sastra atau ekspresi puitis bukanlah sesuatu yang asing di dalam kehidupan keseharian umat manusia di manapun mereka berada (Mangunwijaya, 1994). Ekspresi-ekspresi puitis selalu dapat kita temukan dalam kehidupan sehari-hari. Syair-syair lagu, peribahasa, berbagai motto dan slogan politis, iklan, bahkan curahan hati dalam catatan harian dan surat cinta merupakan sebagian pengucapan yang didasarkan pada semangat dan ekspresi puitis. Buku antologi puisi *Kata-Kata yang Menggoda* yang dieditori oleh Ruth Mei Nila dari Kelompok Studi Sastra Bianglala yang berisi kumpulan puisi sepuluh penyair perempuan, misalnya, mengandung renungan-renungan sentimental dan romantis tentang perempuan sebagai ibu yang baik, perempuan yang saleh, gadis yang malu-malu, dan penggoda iman laki-laki (Taum, Perempuan, Sastra, dan Godaan, 2013) . Karya itu tidak dapat dikatakan merepresentasi banalitas estetika, karena beberapa renungan mereka sangat mendalam dan menunjukkan sikap feminisme melalui perlambang-perlambang yang tegas.

### 3. Sastra Siber dan Pengajaran Sastra

Sastra siber menjawab kegelisahan para penulis atau sastrawan pemula. Sastra siber dapat menjadi wahana penyalur pikiran, perasaan, dan inspirasi bagi penulis pemula yang bakal menjadi tonggak baru kehadiran mereka di dunia sastra. Inilah latihan *freewriting* yang 'bebas' tanpa mengenal ruang, waktu, bahasa, dan mendobrak ukuran-ukuran sastra kanon maupun sekat-sekat Negara. Ketika memposting sebuah 'puisi' atau 'prosa' maka pada detik itu juga tulisan akan terekspose ke seluruh dunia. Ketika sebuah tulisan mendapat tanggapan dan reaksi positif, para pemula ini akan termotivasi untuk terus menambah kuantitas maupun kualitas tulisannya.

Karena itu, sastra siber dapat digunakan oleh guru di dalam pengajaran sastra, khususnya dalam pelajaran menyangkut penulisan kreatif dan apresiasi sastra. Siswa dapat menulis aneka genre sastra,

khususnya puisi dan prosa, kemudian diposting di berbagai media sosial untuk dibaca dan ditanggapi oleh pembacanya.

Sebagai ilustrasi, saya kemukakan pengajaran sastra khususnya tentang cerpen tiga paragraph, yang dikenal sebagai “Pentigraf”. Pentigraf merupakan salah satu produk *flash fiction*. Ia adalah jenis cerita fiksi yang pendek saja. Jadi, *flash fiction* adalah karya fiksi yang dibuat ringkas walaupun tidak ada aturan baku mengenai jumlah kata maksimal. Biasanya cerpen itu hanya terdiri dari tiga paragraph yang berisi 100 – 200 kata. Dalam bahasa Inggris, pentigraf disebut Story Three Paragraf dan dikenal sebagai S3P. Berhubung *flash fiction* apalagi pentigraf itu cerita padat, seringkali unsur-unsur fiksi tidak tampil eksplisit semuanya. Elemen seperti protagonis, konflik, tantangan, dan resolusi, kadang malah hanya tersirat lewat satu kalimat atau bahkan satu dialog saja. Pentigraf lebih menekankan plot. Anda tidak bisa berboros-boros kata sekadar ingin menceritakan *setting* atau profil tokoh utama Anda. Masuklah ke dalam plot secepat mungkin sebelum *space* untuk menulis penuh sampai ke pinggir akhir.

Struktur *flash fiction* atau pentigraf meliputi permulaan, tengah, dan penutup. Permulaan paragraf pertama pentigraf dapat digunakan untuk pengenalan tokoh dan konfliknya. Anda dapat memasukkan unsur *setting* di situ bila perlu. Pada paragraf kedua buatlah cerita maju dengan memasukkan unsur argumen. Sedangkan sebagai penutup, tampilkan resolusi. Bagaimana agar pentigraf menysaikan daya tarik sampai paragraf terakhir? Banyak penulis *flash fiction* memakai pola alur *twist* (alurnya berubah secara mendadak atau tajam, memutar, bengkok), artinya ada kejutan yang membuat pembaca ingin membaca ulang dari awal.

Untuk membangun struktur alur *twist*, ada dua teknik yang bisanya digunakan. Pertama, dengan mengungkapkan fakta yang mengagetkan. Seorang tokoh mengungkapkan bahwa lain adalah ayahnya, dewa, musuh, atau sudah meninggal. Lebih luasnya, teknik ini memberi pembaca informasi baru untuk menciptakan *suspense* (tegangan) dan menimbulkan pertanyaan. Teknik ini menyebabkan perubahan dari plot, seringkali mendorong tokoh untuk berpikir

ulang dalam melakukan sebuah tindakan. Kedua, dengan teknik “deus ex machina”, yakni memunculkan tokoh, kejadian, peristiwa, kemampuan, atau sebuah alat baru secara tiba-tiba untuk menyelesaikan masalah yg tampaknya tidak bisa dipecahkan. Misalnya, si protagonis ada di gudang tanpa jalan keluar dan dikelilingi musuh dan tiba-tiba ada robot muncul menyelamatkannya. Pada saat kritis, bokek, sekonyong-konyong ada yang membantu.

Jika diajarkan dan dilaksanakan dengan baik, pengajaran pentigraf –sebuah model cerpen pendek dan instan, sesungguhnya dapat melatih siswa untuk mengembangkan potensi dan kemampuannya di dalam menulis cerita pendek. Bagaimanapun, pentigraf juga memiliki ciri- ciri narasi, yaitu ada alur (dalam alur ada konflik), ada tokoh yang menggerakkan alur, ada topik, persoalan yang dialami tokoh, ada latar (entah waktu, ruang, keadaan), entah latar fisik maupun latar rohani, dan selalu ada kejutan yang tak bisa diduga pembaca. Itulah sebabnya, penguasaan pentigraf dapat menjadi sarana belajar yang baik bagi para pemula di bidang prosa.

#### 4. Hubungan Sastra dan Masyarakat: Refleksi Kritis

Secara akademis, ada persoalan besar yang menyangkut hakikat sastra berhadapan dengan masyarakat. Karya sastra tidak dapat mengelak dari kondisi masyarakat dan situasi peradaban tempat karya itu dihasilkan, sekalipun seorang pengarang berusaha dengan sengaja mengambil jarak dan bahkan melakukan transendensi secara sadar dari jebakan kondisi sosial dan berbagaimasalah budaya yang melingkupinya (Kleden, 2004) . Terhadap pertanyaan, bagaimana hubungan sastra dengan alam pikiran kebudayaan atau pengaruh konteks struktur sosial yang melingkupi karya sastra tersebut, Ignas Kleden memberikan tiga kemungkinan jawaban, yaitu hubungan kausal, hubungan fungsional, dan hubungan simbolik.

*Pertama*, hubungan kausal beranggapan bahwa aspek-aspek sosial masyarakat dan konteks kebudayaan masyarakat merupakan sebab-musebab yang menghasilkan karya sastra sebagai akibatnya.

Dalam teori sastra, pandangan ini dikembangkan dalam pendekatan mimetik, yakni pendekatan yang menganggap sastra merupakan tiruan dari masyarakatnya. Pandangan semacam ini terutama dianut oleh tokoh sosiologi sastra zaman positivisme ilmiah seperti Hippolite Taine (1766-1817). Menurut sejarawan kritikus naturalis Perancis, yang sering dipandang sebagai peletak dasar bagi sosiologi sastra modern itu, sebuah karya sastra dapat diterangkan menurut tiga faktor, yakni ras, lingkungan (*milieu*), dan saat (moment) (Taum, Pengantar Teori Sastra, 1997) . Menurut Georg Lukacs, kritikus sastra Marxis terkemuka asal Hungaria, hubungan kausal itu sedemikian kuatnya sehingga sebuah narasi sastra dipandang sebagai refleksi (suprastruktur) dari struktur sosial masyarakatnya. Dalam hal ini, karya sastra berperan sebagai refleksi atau pantulan (baik sebagai salinan atau tiruan) dari situasi masyarakatnya.

Bagi Georg Lukacs, karya sastra adalah karya artistik yang selalu bersifat evokatif, yaitu merangsang timbulnya imajinasi tertentu di dalam diri penikmatnya. Karena itu, refleksi karya sastra mengandung respons dan reaksi aktif terhadap impresi-impresi tersebut. Sebuah karya seni tidak saja membuka wawasan baru mengenai dunia luar. Pengertian dan pengetahuan baru tentang dunia luar yang dimungkinkan oleh perjumpaan dengan suatu karya seni, pada gilirannya akan merangsang terbukanya cakrawala dunia batin seseorang melalui dialognya dengan karya yang dihadapinya. Pengertian tentang dunia dan pengertian tentang diri sendiri ini bersifat timbal balik. Semakin baik seseorang mengenal dirinya sendiri, semakin terbuka kemungkinan untuk memasuki dunia objektif yang dibuka oleh sebuah karya (Kleden, 2004) . Dengan demikian, wawasan baru ke dalam dunia objektif akan memperluas dunia-dalam yang hidup dalam subjektivitas seorang penikmat.

Bagaikan seorang pelukis yang menggunakan alat-alat--- seperti cat minyak, *acrylic* atau pastel dan tinta--- dari dunia objektif yang kemudian menjadi bagian dari pelukis itu sendiri, sesungguhnya demikian pula hubungan antara sastrawan dengan konteks sosial masyarakat yang menghasilkannya. Dengan demikian, hubungan karya sastra dengan alam pikiran kebudayaan atau

pengaruh konteks struktur sosial yang melingkupi karya sastra tersebut bukanlah hubungan kausalitas. Aspek-aspek konteks sosial masyarakat itu telah mengalami internalisasi artistik, baik di dalam diri pengarangnya maupun dalam diri penikmatnya.

*Kedua*, hubungan fungsional, yakni hubungan yang menempatkan karya sastra dalam salah satu fungsi dari perkembangan masyarakat dan kebudayaan. Konsekuensinya perkembangan sastra harus dilihat dalam kaitan dengan fungsi-fungsi lainnya di dalam masyarakat dan kebudayaan, seperti halnya keadaan ekonomi, struktur dan bangunan kelas sosial, pembentukan kekuasaan dan distribusi kekuasaan di dalam suatu sistem politik, ada tidaknya kebudayaan dominan, atau peran dan kedudukan agama dalam suatu kebudayaan (Kleden, 2004). Kaitan antara fungsi sastra dengan fungsi-fungsi yang lain tersebut ibarat kaitan antara akar pohon dengan hijau daun dan mutu sebatang pohon. Kajian sastra yang semata-mata mengungkap sastra dan fungsi-fungsi sosial masyarakat tentu menjauh dari hakikat sastra sebagai karya artistik. Karena itu, hubungan sastra dan masyarakat atau kebudayaan bukanlah hubungan fungsional.

*Ketiga*, hubungan simbolik, yaitu menempatkan karya sastra sebagai sebuah simbol yang memiliki hubungan dengan tanda atau penanda. Karya sastra, prosa maupun puisi, dipandang sebagai simbol ekspresi budaya yang selalu mengandung ambivalensi di dalam dirinya sendiri. Sastra memperlihatkan sesuatu sekaligus menyembunyikannya di dalam simbol-simbol gaya bahasa misalnya. Sastrawan menerapkan strategi simbolisasi ini di dalam karya-karyanya, baik dengan sengaja atau kebetulan, disadari atau tidak disadari, dengan berhasil ataupun kurang berhasil.

Setiap tulisan pada umumnya dapat diklasifikasi ke dalam dua jenis makna. Pertama, makna referensial, yaitu makna yang lahir dari hubungan antara teks dan dunia acuan atau kenyataan-kenyataan di luar teks. Tulisan yang mengutamakan makna referensial merupakan tulisan-tulisan ilmiah, akademis, yang berusaha mencapai suatu denotasi yang dapat ditetapkan isi dan batas-batasnya. Kedua, makna tekstual, yaitu makna yang lahir dari hubungan-hubungan di

dalam teks itu sendiri. Makna tekstual mengesampingkan (untuk sementara) makna referensial. Tulisan yang mengutamakan makna tekstual adalah karya sastra (Kleden, 2004: 7-8).

Sastra adalah dialektika antara dunia luar teks (yaitu peristiwa, realitas) dengan dunia di dalam teks (yaitu makna). Interaksi teks dengan dunia luar teks menghasilkan makna referensial, sedangkan interaksi antara bagian-bagian teks satu sama lain menghasilkan makna tekstual. Makna tekstual inilah yang merupakan pencapaian spesifik dunia sastra. Karya sastra tidak pertama-tama bertujuan memproduksi makna referensial seperti ilmu pengetahuan dengan konsep-konsep akademisnya. Tugas utama karya sastra adalah membangun relasi makna tekstual, membuka ambivalensi dan mengaktifkan konotasi, menghidupkan watak simbolik sastra dengan memanfaatkan berbagai teknik simbolisasi seperti metafora, alegori, dan sebagainya (Kleden, 2004: 8).

Dengan alasan-alasan itulah, kita dapat menyimpulkan bahwa hubungan antara sastra dan masyarakat atau kebudayaan adalah hubungan simbolik. Sastra memang tidak dapat mengelak dari masyarakat dan kebudayaan yang melingkupinya, tetapi tafsir terhadap sastra perlu diletakkan di dalam kerangka hubungan simbolik.

## **KESIMPULAN**

Sepanjang sejarah peradaban manusia, terlihat bahwa sastra tidak dapat mengelak dari perkembangan budaya dan teknologi yang dihasilkan. Pada berbagai fase historis, sastra berkembang sesuai dengan budaya dan peradaban yang melingkupinya. Diawali dengan sastra lisan di dalam masyarakat niraksara, sastra tulisan dalam bentuk manuskrip, sastra cetakan dalam bentuk majalah dan buku, dan sastra siber dalam bentuk digital. Masing-masing media yang memuat sastra memiliki karakteristik dan pengaruhnya masing-masing terhadap penerimaan dan penikmatannya.

Dalam perkembangannya terkini, sastra siber hadir dalam media online tanpa kritik dan sensor yang berarti. Sastra siber menjadi sarana bagi para peminat sastra, penulis pemula, dan masyarakat awam di dalam

mengekspresikan aneka pikiran dan perasaan mereka dalam kemasan bahasa sastra.

Karya sastra terungkap dalam berbagai media, termasuk media lisan, media manuskrip, media cetak, dan kini media virtual. Tesis yang hendak dikemukakan dalam makalah ini adalah bahwa sastra memiliki ciri dan fungsi yang tetap sama, seperti diungkapkan Horatius, yaitu indah dan berguna. Keindahan karya sastra terletak pada makna simbolik yang dikandungnya, yang memiliki ciri menyatakan sesuatu sekaligus menyembunyikannya. Dengan demikian, hubungan sastra dan masyarakat harus dipahami sebagai hubungan simbolik, bukan hubungan kausalitas ataupun fungsional. Sastra tetaplah sastra, meskipun diungkapkan melalui tradisi lisan, manuskrip, cetakan, maupun virtual.

## DAFTAR PUSTAKA

- Choiri, E. O. (2021). *Sejarah Singkat Internet & Perkembangannya Sampai Saat Ini*. <https://qwords.com/blog/sejarah-singkat-internet/>.
- Gabriella, V. (2022, Mei 26). Ini Asal Usul A Jadi Huruf Pertama dalam Alfabet . *Tribunnnews.com*.
- Iqbal, M. (2022). *Mendidik Anak di Era Digital: Seri Ketahanan Keluarga*. Jakarta: RumahKonseling.
- Kleden, I. (2004). *Sastra Indonesia dalam Enam Pertanyaan: Esai-Esai Sastra dan Budaya*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Laily, F. (2020). Sastra Cyber di Indonesia. *LiNGUA Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra*. Larsen, M. C. (October 2013). Understanding Social Networking: On Young People's Construction and Co-construction of Identity Online. *Journal of Consumer Research*.
- Maman Suryaman, D. B. (2019). *Jalan Menuju Inovasi Budaya: Perspektif Bahasa, Sastra, Seni, dan Pembelajarannya*. Yogyakarta: Interlude.
- Mangunwijaya, Y. B. (1994). *Sastra dan Religiositas*. Yogyakarta: Kanisius.
- Naamy, N. (2018, Juni 1). Runtuhnya Dunia Sosial di Era Komunikasi Media Simulakra. *Komunike* , X(1), 77-84.
- Neuage, T. (1997). *Influence of the World Wide Web on literature*. Victoria: Deakin University Press.
- Powell, B. B. (1991). *Homer and the Origin of the Greek Alphabet*. Cambridge: Cambridge University Press .
- Septriani, H. (10-11 Oktober 2016.). *Fenomena Sastra Cyber: Sebuah Kemajuan Atau Kemunduran? Makalah ini dipresentasikan dalam Seminar Nasional Sosiologi Sastra*. Depok: Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia .
- Taum, Y. Y. (1997). *Pengantar Teori Sastra*. Ende: Penerbit Nusa Indah.
- Taum, Y. Y. (2011). *Studi Sastra Lisan: Sejarah, Teori, Metode, dan Pendekatan Disertai Contoh Penerapannya*. Yogyakarta: Lamalera.
- Taum, Y. Y. (2013). *Berbagai Mitos Tentang Laut: Mengungkap Konsep Bahari Bangsa Indonesia* . Yogyakarta: Kongres Internasional Folklore Asia III.

- Taum, Y. Y. (2013). Perempuan, Sastra, dan Godaan . In R. M. Nila, *Kata-kata yang Menggoda: Antologi Puisi 10 Penyair Perempuan* (pp. iii - xxxiv). Yogyakarta: Smart Writing.
- Taum, Y. Y. (2016, December). Kegelisahan Eksistensial Joko Pinurbo: Sebuah Tanggapan Pembaca. *Jurnal Jentera, Volume, 5(2)*, 23-41. Retrieved from <http://ojs.badanbahasa.kemdikbud.go.id/jurnal/index.php/jentera/article/view/364>
- Taum, Y. Y. (2019). Aneka Perspektif Teori Penelitian Sastra dalam Konteks Kajian Sastra Austronesia – Melanesia. *Seminar Internasional Bahasa dan Sastra Austronesia – Melanesia*. Kupang: Kantor Bahasa NTT.
- Taum, Y. Y. (2020). Dynamical of the Truth: Political Poetry Contestation during Jakarta Gubernatorial Election 2016–2019. *Journal of Advanced Research in Dynamical & Control Systems, 12(7)*, 674-685. doi:10.5373/JARDCS/V12I7/20202050
- Teeuw, A. (1980). *Tergantung Pada Kata*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Teeuw, A. (1988). *Sastra dan Ilmu Sastra: Pengantar Teori Sastra*. Jakarta: Pustaka Jaya - Giri .