

# LITERASI SASTRA DIGITAL REMAJA LANGGAS

**Feri Muhamad Sukur**

Pascasarjana Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Pendidikan Indonesia  
Feri.muhammad@yahoo.co.id

## ABSTRAK

Tulisan ini didasarkan pada keingintahuan peneliti sejauh mana pemanfaatan media berbasis daring dan jejaring internet dalam penulisan prosa di kalangan remaja langgas. Tujuannya untuk memetakan tipografi remaja pelaku literasi prosa digital, media yang digunakan beserta fitur dan komponennya. Selain itu perilaku pengguna saat menulis prosa di media yang bersinergi dengan internet dipaparkan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analitis. Subjek penelitiannya sebuah komunitas literasi yang berbasis ekstrakurikuler di sekolah menengah atas swasta di Bandung. Temuan yang diperoleh adalah pentingnya spesifikasi gawai dan konsistensi jaringan internet untuk mengoperasikan fitur dan media-media yang dibutuhkan. Selain itu dibutuhkan pula motif kuat untuk meningkatkan jumlah pembaca. Kemampuan literasi individu dalam memperoleh, memilah, mengolah, dan menyampaikan informasi untuk kecakapan hidup memberikan dampak signifikan dalam publikasi karya dan eksistensi penulisnya. Tindak lanjut dari temuan ini bisa dijadikan acuan pengembangan media sastra digital, pembelajaran mengapresiasi sastra di dalam maupun di luar kelas, dan solusi manajemen optimalisasi media berbasis daring untuk tujuan ekonomi maupun eksistensi diri di era Industri 4.0.

**Kata Kunci:** Literasi; Sastra Digital; Remaja.

## PENDAHULUAN

Kemampuan berliterasi di Industri 4.0 turut menentukan eksistensi seseorang. Kegiatan literasi terkini bukan lagi usaha memberantas buta huruf namun pada partisipasi melekat huruf dalam meningkatkan kualitas hidup. Pemaknaan ini tampak pada diksi literasi yang mengalami amelioratif. Literasi berarti kemampuan individu mendapatkan, memilah, mengolah dan menyampaikannya untuk kecakapan hidup.

Dalam dunia sastra, terkhusus penulisan prosa digital, sangat tampak jelas paradigma proses kreatif, mengemas, hingga publikasi karya berubah cepat. Berkembangnya ponsel yang awalnya sekedar alat komunikasi menjadi kamera, pemutar musik, perekam, mesin pengolah kata, dan lainnya membuat siapa pun bisa mendokumentasikan karyanya dengan mudah, murah, dan fleksibel. Jaringan internet ikut memangkas proses penerbitan karya hingga sampai ke pembaca. Tidak ada lagi kurasi, pengaturan tata letak, biaya cetak dan lainnya. Pada tahapan itu penulis sekaligus berposisi sebagai kreatif publikasi dan pemasaran.

Sastra digital tercatat diawali oleh penulis amatir Jepang, Yoshi, di 2000. Ia menulis cerita bersambung, *Kaizora*, melalui pesan singkat ke ponsel. Karya dan penulisnya mendapatkan popularitas tinggi sejak itu. Karyanya kemudian diadaptasi menjadi buku cetak dan film yang juga sama-sama laris.

Di Indonesia muncul novel fenomenal *Dear Nathan*. Penulisnya, Erisca Febriani, pertama kali menuliskannya di laman khusus membaca dan menulis. Sebagai buku digital, *Dear Nathan* telah dibaca berjuta kali yang membuatnya dilirik oleh penerbit buku cetak. Kesuksesannya berlanjut saat *Dear Nathan* sebagai film layar lebar dan sinema televisi.

Hegemoni mengapresiasi sastra digital ini dilakukan pula oleh anggota komunitas literasi berbasis ekstrakurikuler di sebuah sekolah menengah atas swasta di Bandung. Kegiatan mereka berorientasi pada proyek prosa yang menggunakan media daring. Yang menarik dari kegiatan mereka menulis prosa bukan hanya mengeksplorasi kualitas karya melainkan juga berliterasi menaikkan jumlah pembaca. Dari temuan tersebut, penelitian ini dilakukan. Peneliti menelisik sejauh mana pemanfaatan media dan jejaring internet dalam penulisan prosa di kalangan remaja. Selain itu berusaha memetakan fitur dan perilaku pengguna saat menulis prosa di media yang bersinergi dengan internet.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Tujuannya untuk memetakan tipografi remaja pelaku literasi prosa digital, media yang digunakan beserta fiturnya. Selain itu perilaku pengguna saat menulis prosa, pengemasan, dan publikasinya di media yang bersinergi dengan internet dipaparkan. Temuan tersebut akan dianalisis menggunakan konsep literasi digital Dobson dan Willinsky. Mereka memaparkan bahwa literasi digital setidaknya harus mencakup mesin pengolah kata, hypermedia, media komunikasi daring, arsip digital, dan pembelajaran kolaboratif.

## **PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan pada sebuah komunitas literasi yang berbasis di sekolah menengah kejuruan di Bandung. Komunitas tersebut sudah berdiri sejak tahun 2014. Setiap tahun membuka pendaftaran anggota baru. Sudah ada lima angkatan hingga tahun 2019. Ketika penelitian ini dilakukan terdapat responden yang berasal dari angkatan pertama sebanyak 2 orang. Selanjutnya disebut sebagai S1 dan S2. Status mereka di sekolah sebagai alumni. S1 sekarang berkegiatan sebagai pegawai swasta sekaligus ikut menjadi pembimbing penulisan kreatif di komunitas tersebut. S2 seorang mahasiswa di universitas swasta di Bandung dan mengampu jurusan ilmu komunikasi. Selain itu S2 bertindak sebagai pembimbing anggota komunitas bidang media. Dari angkatan kedua yang aktif, disebut S3, berstatus alumni dan belum memiliki pekerjaan. Ia bertugas sebagai koordinator bidang proyek. Ketiganya saat belajar di sekolah menengah kejuruan mengambil jurusan administrasi perkantoran.

Empat (4) responden yang masing-masing diberi kode S4 hingga S7 termasuk angkatan 3. Selain S3 yang mengambil jurusan akuntansi, yang lain belajar di jurusan administrasi perkantoran. Dari angkatan ke 4 terdapat 4 anggota yang menjadi subjek penelitian. S8 hingga S10 berada di kelas jurusan pemasaran dan S11 berada di kelas multimedia. Adapun S12 hingga S18 termasuk siswa jurusan akuntansi.

Dari data di atas bisa disimpulkan bahwa subjek penelitian ini terdiri dari 18 orang yang menjadi bagian dari komunitas literasi berbasis ekstrakurikuler. 3 orang sudah berstatus alumni. 4 anggota sudah berkegiatan literasi di komunitas tersebut selama 2 tahun. 4 orang lain menjadi anggota komunitas selama 1 tahun. Sisa subjek penelitian ini, 7 orang baru bergabung dan kurang dari satu tahun.

## Usia dan Jenis Kelamin

Subjek penelitian berjenis kelamin perempuan dan berada dikisaran umur 15 hingga 20. Satu orang berusia 20 tahun. Mereka yang berada di usia 19 sebanyak 2 orang. Yang berumur 18, 17 dan 15 masing-masing 4 orang. 3 orang lain menginjak usia 16.

## Bahasa

Tempat penelitian di Bandung yang ditinggali suku Sunda tidak serta merta bahasa Sunda menjadi bahasa pertama subjek penelitian. Bahasa Sunda sebagai bahasa pertama hanya dituturkan oleh 4 orang. 13 orang menjadikan bahasa Indonesia sebagai bahasa pertama. 1 orang lain menjadi penutur bahasa 1 bahasa Jawa. Ia datang ke Bandung mengikuti orang tua tiga tahun sebelumnya. Berdasarkan temuan, ada 12 orang yang menjadikan bahasa Sunda sebagai bahasa ke 2. 5 orang sebagai penutur bahasa Indonesia ke 2. 1 orang lain menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa ke dua sedangkan bahasa Sunda menjadi bahasa ke 3.

Invasi kebudayaan Korea melalui kebudayaan membuat bahasa Korea populer di kalangan subjek penelitian. 4 orang mampu memahami dan melakukan komunikasi sederhana menggunakan bahasa Korea. 2 dari empat orang tersebut melakukan hal yang sama dalam bahasa Jepang. 1 dari 18 subjek penelitian mampu memahami dan berkomunikasi menggunakan bahasa Jepang dengan kemampuan menengah.

## Gawai dan Jaringan Internet

Pengelompokan gawai yang digunakan oleh subjek penelitian akan berdasarkan pada spesifikasi. Di industri gawai terdapat 4 istilah untuk mewakili masing-masing kelompok gawai. Pertama, *low end* ditujukan untuk pengguna ponsel pemula. Gawai ini dibekali spesifikasi rendah namun sudah ada jaringan internet dan kamera berkualitas standar. Kedua, *mid end* sebagai kategori gawai yang sudah dibekali spesifikasi mampuni untuk kebutuhan sehari-hari. Gawai kategori ini paling banyak diproduksi. Ketiga, ada *high end* untuk mengategorikan gawai berkualitas sangat baik. Gawai dengan spesifikasi sempurna disebut *flagship*. 5 orang menggunakan gawai berkategori *low end*. Spesifikasi terbatas membuat mereka tidak leluasa memasang aplikasi. Untuk berkomunikasi mereka menggunakan Whatsapp. 1 orang di antaranya memasang lini massa berupa Instagram namun dengan risiko harus sering menghapus data percakapan, foto, video dan lainnya. 9 orang yang menggunakan gawai *mid end* lebih leluasa mengoptimalkan perangkatnya untuk keperluan sehari-hari. Selain Whatsapp dan Instagram, 7 di antaranya memasang aplikasi musik sportify. 5 dari 9 orang memasang juga Youtube. Semuanya juga menggunakan aplikasi edit foto. Gawai *high end* digunakan 4 orang. Selama penelitian berlangsung, peneliti tidak menemukan indikasi mereka mengeluh dengan gawainya. Selain aplikasi yang sudah disebutkan di atas, mereka juga menggunakan aplikasi edit video yang berkualitas baik. 3 di antaranya menambahkan aplikasi komik, Webtoon, serta aplikasi prosa, Wattpad.

Komponen penting lain dalam kegiatan literasi digital adalah jaringan internet. Sebagian besar mereka memiliki kuota sepanjang waktu. Golongan ini sebanyak 13 orang. Kuota internet 4 orang lain tergantung pada penggunaan. Jika penggunaannya sedang tinggi, di minggu ke empat kuota mereka sudah habis sehingga tidak bisa melakukan kegiatan

literasi digital untuk beberapa waktu. 1 orang lagi hanya bisa melakukan kegiatan literasi digital saat ada jaringan wifi atau berbagi jaringan dengan teman.

### **Literasi Prosa Digital**

Pengertian literasi digital dipahami dengan baik oleh S1 hingga S11. Mereka sudah memahami bahwa literasi kini tidak terpaku kepada membaca dan menulis, melainkan juga sudah harus bisa bersentuhan langsung dengan kehidupan nyata. Mereka lebih banyak membaca prosa digital di Wattpad ketimbang buku cetak. Sebagai bacaan tambahan berupa komik, 11 orang ini membaca Webtoon. 3 orang, yaitu S1, S3, dan S7 aktif menulis di aplikasi asal Toronto, Amerika tersebut. Rujukan karya yang dibuat mereka dipengaruhi oleh bacaan mereka di aplikasi tersebut. Di alam bawah sadar mereka terbentuk agar karya yang dipublikasikan mereka bisa cepat diterima oleh pembaca dan itu harus mengikuti genre atau tipe cerita yang sedang ramai. Oleh karena itu stereotip, klise tampak jelas dalam karya-karya mereka. S5 mengoleksi buku cetak yang di angkat dari cerita di Wattpad. Kesukaannya pada buku berjenis tersebut karena imbas hegemoni *Dear Nathan* yang sukses sebagai buku digital, buku cetak, film adaptasi dan sinema televisinya.

Selama penelitian didapati bahwa spesifikasi gawai yang digunakan memengaruhi kegiatan berliterasi pemiliknya. Mereka yang menggunakan gawai *low end* kesulitan mengakses bahan literasi digital. S5 dan S11 yang menggunakan gawai *low end* masih mengikuti beberapa cerita baik di Wattpad maupun di Webtoon. Akan tetapi mereka harus meminjam gawai temannya saat waktu senggang. Untuk menyasati spesifikasi gawai yang kurang, 8 orang pengguna gawai *low end* dan *mid end* mengakses Wattpad dan Webtoon melalui lamannya. Dengan ini mereka tidak usah direpotkan dengan ruang penyimpanan yang berkurang. Esensi dari cerita yang dibaca pun tidak terganggu karena tidak ada perbedaan mencolok antara user experience dan user interface di aplikasi dan di laman.

Aplikasi Wattpad banyak digunakan oleh penulis pemula untuk memulai karir penulisannya tanpa terbebani oleh kualitas karya, kurasi penerbit, biaya penerbitan, dan promosi. Karena itu karakteristik karya di dalamnya didominasi karya populer, yang mementingkan aspek hiburan ketimbang artistik. Secara alamiah terbentuklah budaya khas yang berbeda dengan karya-karya di luar. Genre *fanfic* salah satu ciri khas yang mencolok. Marak kebudayaan populer Korea mewarnai karya-karya yang diciptakan di sana.

Pada S1, S3, dan S7 memulai penulisan prosanya dengan genre *fanfic*. Tokoh yang dihadirkan merupakan anggota idol yang mereka sukai. S3 dan S7 berusaha keras agar tokoh rekaannya mirip secara fisik dan watak di dunia nyatanya. Mereka beranggapan semakin mirip karakteristik yang diciptakan akan semakin membuat karyanya diminati dan dibaca oleh banyak orang. Adapun S7 memosisikan tokoh rekaannya sebagai tokoh yang bebas, tidak terlalu diinterpretasikan pada tokoh di dunia nyatanya. Akibatnya tokoh tersebut terkesan hanya meminjam nama untuk membangun imajinasi fisik tokoh.

Satu hal yang menarik dan menjadi fokus utama penelitian ini yaitu setiap anggota diwajibkan untuk membuat karya prosa di laman yang dikelola mereka, Alomorf. S1, S3, S4, dan S7 dibebaskan untuk membuat karya dengan genre apa pun. Karya yang terbentuk beragam sesuai dengan fokus berkarya mereka. S5, S6, S8, S9, dan S10 membuat karya puisi. Tema percintaan banyak diangkat mereka. Sesekali mereka menulis juga tentang

persahabatan dan keluarga. S1, S3, S4, dan S7 menulis cerita bersambung. Tema percintaan mendominasi karya mereka. Akan tetapi mereka juga menggabungkannya dengan genre lain seperti *fanfic*, fiksi ilmiah, mau pun fantasi.

S-12 hingga S-18 menulis dalam genre yang sama, misteri. Hal itu dikarenakan mereka sebagai anggota baru sedang melakukan proyek bersama, yaitu menulis novel dari permainan Werewolf. Sebagai bahan membangun unsur intrinsik mereka dibekali dengan bahan berupa film, film seri, dan bacaan yang setipe.

### **Alomorf dan Perilaku Literasi Prosa Digital**

Alomorf merupakan media literasi berbasis digital. Didirikan pada 2016 oleh pembimbing komunitas menulis yang menjadi subjek penelitian ini. Peningkatan apresiasi pada prosa menjadi fokus utama pendirian laman ini. Akan tetapi tidak menutup pintu untuk mereka yang mau menulis puisi, esai, dan lainnya. Pemilihan bentuk laman dimaksudkan untuk memfasilitasi anggota komunitas dan lainnya yang memiliki gawai *low end*. Di Alomorf disediakan karya tulis yang dibuat oleh pengguna dan cerita pilihan tim kurasi Alomorf. Selain itu ada fasilitas berita yang berisikan informasi penulis, buku, komunitas dan trik menulis. Ada juga forum khusus bimbingan menulis dalam bentuk lokakarya dan tutor daring.

Di bagian sebelumnya sudah dikatakan bahwa S1, S3, dan S7 sudah menulis juga di aplikasi yang lain. Di usia pendirian aplikasi yang baru 3 tahun karakteristik kedua aplikasi tersebut berbeda. Wattpad sudah digunakan oleh seluruh dunia sedangkan Alomorf masih dalam lingkup kecil, yaitu sekolah. Oleh karena itu tidak ada alasan anggota lain merasa tertinggal jauh. Dari 11 anggota komunitas yang lebih satu tahun bergabung dengan komunitas, 9 orang menulis di Alomorf dan 2 orang, S2 dan S11, tidak. S1, S3, S4, dan S7 menulis cerita bersambung. S5, S6, S8, S9, dan S10 menulis puisi. S1, S3, S5, S6, S7, S8, dan S9 menulis secara teratur. Mereka mempublikasikan tulisannya minimal 1 minggu sekali. S4 dan S9 mempublikasikannya jika ada kesempatan. Alasan dua anggota yang tidak menulis di Alomorf karena mereka memiliki fokus aktualisasi diri dalam bentuk lain, yaitu media video.

Tema percintaan dipilih oleh 9 anggota yang menulis. Beberapa dari mereka menggabungkannya dengan tema lain, seperti S1 dan S3 dengan *fanfic*. Alasan mencampurkan beberapa tema dalam satu karya hasil dari pembacaan mereka terhadap film seri drama Korea. Diperkuat dengan teori Singleton dan Luckhurst bahwa salah satu trik agar pembaca tidak jenuh membaca karya kita adalah dengan mencampurkan beragam genre. Teori tersebut didapatkan dari buku digital (pdf) yang dibagikan oleh guru pembimbing. S5, S8 dan S9 sesekali menulis puisi dengan tema keluarga dan persahabatan.

Sebagai anggota baru, S12 hingga S18 tidak diberikan pilihan untuk memilih genre maupun tema. Mereka diberikan tugas seragam agar instruksi, bahan cerita dan contoh yang diberikan bisa diaplikasikan dalam karya yang sedang dibuat. Pada praktiknya masing-masing berimprovisasi dari bahan yang sama. Perubahan terjadi pada pencampuran genre. S12 dan S15 memilih setia pada genre awal, yaitu misteri. S13 beserta S18 menambahkan unsur horor *urban legend*. S14 menjadikannya sebagai misteri detektif. S16 menambahkan unsur psikologi dan kekerasan fisik. S17 memilih penekanan psikologis untuk membuat ceritanya menarik.

Pada tahapan ini 16 orang menjadikan Alomorf sebagai mesin pengolah kata. Mereka sudah memindahkan kertas sebagai kanvas untuk menulis ke layar. Kegiatan menulis selu-

ruhnya dilakukan di layar gawai. Perpindahan ini disambut dengan baik. Alasannya mereka bisa menulis di mana pun, kapan pun dan dengan posisi bagai mana pun. Kendala terjadi ketika daya gawai mereka habis. Mereka harus berhenti menulis untuk mengisi daya. Atau jika memungkinkan mereka akan menulis sambil mengisi daya. Risikonya gawai mereka mudah cepat panas. Kesalahan ketik pun sering terjadi. Dalam beberapa kondisi mereka mengabaikan penulisan huruf kapital disebabkan malas untuk mengondisikan perangkat mereka untuk menulis kapital. Fokus menulis akan terganggu jika ada pesan atau panggilan masuk. Mereka tidak bisa membuka laman Alomorf dalam kondisi mode pesawat.

Pengguna yang terdaftar sebagai pemilik aku Alomorf sebanyak 857. 385 akun terpantau pengguna aktif yang sering mengunjungi laman minimal 3 kali dalam seminggu. Dengan jumlah itu 16 anggota komunitas harus mencari cara agar bukunya dibaca oleh banyak orang. S1 berusaha menaikkan jumlah pembaca dengan mempromosikannya di lini massa Whatsapp. Fitur yang digunakan yaitu *story whatsapp*. Ia mengakui cara ini kurang efektif karena terbatas hanya beberapa teman yang sama-sama menyimpan nomor ponsel satu sama lain. Cara promosinya dengan mengunggah alamat laman karyanya dan ditambahkan deskripsi. Ini terus dilakukannya kurang lebih selama setahun. Dari 11 bab yang diunggahnya rata-rata pembaca 35 orang. Di pertengahan tahun 2018 strategi promosi ditambah dengan memanfaatkan lini massa Instagram. Caranya pun sama dengan menggunakan fitur story namun ditambahkan dengan foto kutipan dari karyanya. Dari bab 12 hingga bab 19 terjadi peningkatan pembaca hingga rata-rata setiap bab dibaca 65 orang. Selain karyanya lebih banyak dibaca pengikut di Instagramnya pun bertambah.

Apa yang dilakukan S1 untuk mempromosikan karyanya dilakukan juga oleh S3. 14 bab yang sudah dibuatnya dibaca rata-rata 102 orang. capaian ini masih dianggap kurang oleh S3 sehingga ia mencari literatur untuk meningkatkannya. Popularnya bentuk karya yang dipelopori Michaella F.P. dan Rintik Sendu membuat S3 mengikutinya. Ia memilih kutipan cerita miliknya dan mencari gambar yang sesuai. Empat kali ia mengunggahnya. Pembacanya naik hingga masing-masing bab bertambah 24 pembaca. Akan tetapi ia hentikan karena merasa cacat etika dengan mencuri gambar milik orang lain.

Kemudian S3 mencoba bentuk lain, yaitu *podcast*. S3 memanfaatkan aplikasi Anchor. Alasan pemilihan aplikasi tersebut karena ia sudah tidak lagi dihantui cacat etika karena telah menggunakan karya orang lain untuk mempublikasikan karya miliknya. Ia juga mengunggahnya di Anchor yang terintegrasi dengan aplikasi musik *streaming* lainnya seperti Sportify. Berbekal 1000 pengikut di Instagramnya ia menyebarkannya. Khusus untuk di Instagram ia meminta bantuan S2 membuat video lirik dari *podcastnya*.

Beberapa bab di karya S3 di Alomorf bertambah pesat hingga 200-an pembaca. Namun pengapresiasi karyanya lebih banyak di instagram ketimbang di laman. Kesempatan mendapatkan penghasilan dari karyanya disebabkan karyanya sebagai *podcast*. Hal yang sama terjadi pada S5, S8, dan S9. Selain membuat karya puisi di Alomorf dia membuat versi *podcastnya*. Mereka tidak memiliki pengetahuan multimedia. Untuk merealisasikannya mereka berdiskusi dengan S2 dan S11. Selain itu mereka juga belajar secara otodidak melalui video tutorial di Youtube dan Instagram. Hasil dari pembelajaran digital lebih bisa diikuti ketimbang bertanya. Pengapresiasi karya mereka lebih banyak versi *podcast* ketimbang versi teks. Mereka yang menulis saja di Alomorf tanpa mengusahakan promosi seperti S1, S3, S5, O8,

dan S9 mendapati karya mereka sedikit dibaca. Bahkan di beberapa kasus tidak ada pembaca sama sekali. Mendapatkan sedikit pembaca tidak serta merta mematikan mereka untuk melakukan promosi. Bagi S7 melakukan promosi sangat memungkinkan mengingat ia memiliki gawai berkategori *mid end* dan kuota data yang selalu ada. Di sisi lain karyanya sudah memiliki karakteristik yang populer di Wattpad. Namun karena tidak ada usaha promosi membuat karyanya dibaca oleh beberapa orang saja. Menilik pemaparan di atas bisa dikatakan bahwa gawai sebagai hypermedia. Ia tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi melainkan juga bisa digunakan sebagai media literasi, edit gambar dan video. Begitu pula laman Alomorf yang digunakan sebagai media literasi. Anggota komunitas bisa memanfaatkannya sebagai mesin pengolah kata, media publikasi karya, media berbagi, dan penyedia prosa digital.

Pemanfaatan hal-hal di atas sudah mencukupi untuk mengategorikan Alomorf sebagai hypermedia. Akan tetapi anggota komunitas belum memanfaatkan seluruh fitur dengan maksimal. Misalnya fitur pesan belum digunakan untuk bertukar informasi. Sehingga pembelajaran kolaboratif tidak terjalin. Kolom komentar diisi oleh kritikan yang sifatnya menjatuhkan. Pujian diberikan secara garis besar. Jika hal ini terus terjadi maka penulis akan terjebak pada standar yang ia bangun sendiri. Kritikan sebatas umpatan tanpa diberi tahu aspek mana saja yang harus diperbaiki. Kegiatan menulis, membaca, dan berbagi seluruhnya sudah dilakukan secara digital. Semua karya tersimpan secara digital. Siapa pun, kapan pun, dan dari mana pun bisa mengaksesnya asalkan memiliki perangkat yang dibutuhkan dan jaringan internet.

## **SIMPULAN**

Anggota komunitas literasi yang menjadi subjek penelitian terdiri dari 18 orang. Semuanya perempuan. Usia berada di kisaran 15 hingga 20. 13 di antaranya berbahasa pertama bahasa Indonesia, 4 subjek menggunakan bahasa Sunda sebagai bahasa pertama, dan 1 bahasa pertamanya bahasa Sunda. Baik jenis kelamin, usia, dan bahasa pertama tidak memengaruhi pada kemampuan mereka berliterasi prosa digital.

Kesenjangan mulai tampak pada kategorisasi ponsel yang digunakan dan jaringan internetnya. 5 subjek menggunakan gawai *low end*, 9 yang lain memiliki gawai *mid end*, dan gawai *high end* digunakan oleh sisanya. Semakin kecil spesifikasi gawai yang digunakan mempersempit gerak mengakses dan mempublikasikan karya. Bahkan lebih jauh lagi, mereka harus meminjam gawai temannya atau meminta jaringan dan hal itu tidak selamanya akan berjalan baik.

Wattpad dan Webtoon banyak diakses sebagai bahan bacaan subjek. Wattpad digunakan untuk membaca, menulis, dan mempublikasikan karya. Sedangkan webtoon diakses untuk menjadi bahan bacaan saja. Selain itu, untuk meningkatkan kemampuan berliterasi komunitas mengembangkan laman aplikasi yang dinamai Alomorf. Setiap siswa diharuskan menggunakan laman tersebut untuk menulis dan memublikasikan karyanya.

Ada beberapa karakteristik agar karya di media tersebut bisa populer, banyak dibaca. Kualitas karya yang dipublikasikan tidak tegak lurus dengan banyaknya pembaca. Yang paling utama yaitu bagaimana penulisnya memopulerkan karyanya. Subjek yang karyanya banyak dibaca mempromosikan karyanya di pelbagai lini massa. Selain itu ia juga mengadaptasikannya menjadi bentuk baru yang bisa dengan mudah dinikmati dalam waktu

singkat, seperti *podcast* berformat audio dan video lirik *podcastnya*. Perilakunya ini dan mengintegrasikannya membuka banyak kesempatan yang memungkinkannya berkembang, lebih jauh lagi mendapatkan penghasilan.

Media gawai mau pun lamannya dikategorikan sebagai media literasi digital. Hal itu terlihat dari sifatnya. Keduanya mengubah kegiatan menulis yang identik dengan tinta dan kertas kini tidak membutuhkan itu lagi. Masing-masing tidak hanya memiliki satu fungsi namun bisa digunakan untuk pelbagai kegiatan. Hasil dari kegiatan tersebut berupa *soft file*. Dengan pengertian lain semuanya menghasilkan dokumen digital. Siapa pun, kapan pun, dan di mana pun bisa mengaksesnya dengan mudah. Fitur yang ada sudah ditujukan untuk pembelajaran kolaboratif tetapi hingga penelitian ini selesai fitur tersebut belum termaksimalkan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Dobson, M.T. (2009). Digital Literacy. *The Cambridge Handbook of Literacy*. New York: Cambridge University Press.
- Martin, C. (2011). An Information Literacy Perspective on Learning and New Media. *On The Horizon*. XIX (IV). 268-275. DOI 10.1108/10748121111179394.
- Singleton, J. & Luckhurst, M. (2000) *The Creative Writing Handbook*. London: Macmillan Press LTD.
- Trilling, B. & Fadel, C.( (2019) 21st Century Skills: Learning for Life in Our Times. San Fransisco: Jossey-Bass.