

Sastra Era Algoritma: Estetika Karya di Platform Fizzo sebagai Sastra Siber

Yusriani Febrian Ramadani Putri¹

Azizatuz Zahro²

Indra Suherjanto³

¹²³Universitas Negeri Malang

¹yusriani.febrian.2402118@students.um.ac.id

²azizatuz.zahro.fs@um.ac.id

³indra.suherjanto.fs@um.ac.id

Abstrak

Sastra siber berkembang pesat seiring munculnya platform berbasis aplikasi, salah satunya Fizzo. Fizzo adalah ruang publikasi beragam karya sastra yang memberikan keuntungan finansial kepada penulis dan pembaca melalui sistem algoritma dan ekonomi atensi. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan estetika dan status ontologi karya sastra di Fizzo, serta implikasi dalam ekosistem algoritma platform. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka dan analisis isi untuk mendeskripsikan bentuk estetika dan status ontologi sastra di Fizzo. Data dianalisis berdasarkan unsur estetika teks, intervensi algoritma, serta status ontologi karya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karya sastra di Fizzo memiliki status *hibrid*, yaitu berfungsi sebagai teks sastra sekaligus konten algoritma platform. Estetika karya terbentuk melalui strategi judul provokatif, bab pendek, *cliffhanger*, dan repetisi gaya bahasa yang menyesuaikan pola konsumsi pembaca digital. Keberadaan Fizzo menunjukkan implikasi luas, sebagai ruang kreatif, sarana literasi, dan sarana ekonomi atensi yang memberi keuntungan finansial bagi penulis dan pembaca. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa sastra siber di era algoritma platform dapat dipahami keberadaannya sebagai entitas karya sastra sekaligus komoditas digital.

Kata Kunci: sastra siber, ontologi, estetika, algoritma, ekonomi atensi, Fizzo

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia literasi Indonesia terhadap cara masyarakat dalam menikmati karya sastra. Dahulu karya sastra berkaitan dengan media cetak, namun kini karya sastra hadir dalam bentuk baru melalui media digital. Perubahan bentuk penyampaian karya sastra dari media cetak ke media digital disebut sebagai sastra siber (Trisanti, 2020). Endraswara (2013) membedakan istilah sastra digital mencakup seluruh bentuk karya sastra yang berbasis teknologi digital, sementara sastra siber mencakup karya sastra yang lahir dan beredar di media massa. Jika sebelumnya karya sastra hadir dalam bentuk cetak dan bergantung pada proses panjang di penerbitan, maka kini karya sastra hadir dalam berbagai aplikasi sastra siber yang memungkinkan interaksi antara penulis, pembaca, dan algoritma platform. Perubahan media karya sastra ini menyangkut bentuk distribusi karya sastra, serta aspek esensial mengenai produksi, konsumsi, dan pemaknaannya oleh pembaca atau pengguna platform sastra siber seperti Wattpad, Fizzo, GoodNovel, dan lainnya.

Platform sastra siber yang berkembang pesat di Indonesia memiliki fitur yang sangat mudah untuk digunakan melalui gawai kebanyakan mempublikasi karya sastra populer. Platform sastra siber menawarkan berbagai macam bentuk sastra populer,

seperti puisi, cerita pendek, cerita serial, dan sastra drama (Kraxenberger & Lauer, 2022). Pengguna yang berasal dari berbagai generasi tertarik menggunakan platform sastra siber karena memiliki kebebasan berkreaitivitas dan mendapatkan umpan balik dari pembaca (Devi, 2019). Penggunaan platform sastra siber membuat aktivitas menulis dan membaca lebih menyenangkan dengan banyaknya macam sastra populer yang disuguhkan, meski tidak dapat dipungkiri bahwa keberadaan sastra populer juga dapat membuat keragaman sastra lainnya menjadi tidak dikenali (Fahmy, 2023).

Salah satu platform sastra siber yang populer di Indonesia dalam penyajian karya sastra populer adalah Fizzo. Fizzo adalah platform sastra siber yang telah menghadirkan ribuan novel dari beragam penulis dengan gaya penulisan yang khas, baik oleh penulis amatir maupun penulis profesional, sekaligus menawarkan keuntungan finansial bagi penggunaannya. Kebanyakan platform sastra siber terbatas menawarkan keuntungan hanya kepada penulis melalui kontrak penulisan karya sastra, tetapi platform Fizzo menawarkan keuntungan finansial kepada penulis melalui kontrak penulisan, serta kepada pembaca melalui aktivitas membaca karya dengan memberi koin untuk dikumpulkan yang dapat ditukarkan dalam bentuk uang. Hal inilah yang menyebabkan Fizzo menjadi berkembang lebih pesat dalam penggunaannya dengan catatan telah diunduh sebanyak lebih dari 50 juta pengguna di Google Play.

Karya-karya yang telah dibaca ribuan hingga jutaan kali di Fizzo menunjukkan adanya pergeseran pola konsumsi sastra oleh masyarakat. Keuntungan finansial berupa pemberian koin kepada pembaca di Fizzo memberikan banyak manfaat, yaitu pembaca mendapatkan hiburan dari novel-novel yang dibaca, dan memperoleh keuntungan dari aktivitas membaca novel-novel tersebut. Aktivitas membaca yang menghasilkan keuntungan inilah yang bukan sekadar hobi sekaligus sumber penghasilan. Namun, hal ini dapat menimbulkan perdebatan, apakah karya yang dipublikasikan di Fizzo dapat disebut sebagai karya sastra, hiburan, komersial yang diatur algoritma platform atau ketiganya? Sastra populer sering kali dipandang sebagai sastra kelas kedua karena diyakini tidak memiliki nilai estetis sebagai suatu karya sastra (Karnanta, 2017). Hal ini menunjukkan sifat *hibrid* pada karya sastra yang dipublikasikan di platform Fizzo, yaitu pertemuan antara karakteristik sastra tradisional dan dinamika ekosistem digital.

Secara teoretis, penelitian ini menggunakan tiga teori. Pertama, ontologi ilmu mencakup seluruh aspek kehidupan yang dapat dikaji oleh indra manusia yang bersifat empiris, yaitu ide, nilai-nilai, dan manusia (Endraswara, 2013). Ontologi merupakan keberadaan sesuatu yang berfokus pada apa yang sudah ada (eksistensi). Dengan kata lain, segala sesuatu yang ada memiliki maksud dan tujuan. Manusia berusaha menelaah hakikat keberadaan semesta, dan kajian mengenai hakikat dikenal sebagai ontologi (Magfirah, 2018). Ontologi sastra yaitu kajian mengenai eksistensi ganda dan status hakiki karya sastra, apakah sastra semata-mata sebagai teks imajinatif atau artefak sosial dan kultural, serta syarat sesuatu dapat disebut sebagai sastra (Wellek & Warren, 1989). Melalui ontologi, karya sastra hadir sebagai struktur berlapis yang mengandung ide, makna, nilai estetis, dan pengalaman membaca dari indra manusia yang dibentuk dalam karya sastra seperti novel, puisi, cerita pendek, dan lainnya.

Kedua, estetika sastra menekankan pada pengalaman estetik pembaca melalui bentuk, gaya, dan struktur naratif (Nurdiyantoro, 2019). Estetika merupakan cabang filosofi seni yang berperan sebagai ilmu yang membahas keindahan, bagaimana karya sastra terbentuk, dan bagaimana seseorang merasakan makna dari karya sastra. Estetika sastra menekankan pada nilai keindahan, gaya bahasa, serta pengalaman estetik yang ditimbulkan pada pembaca (Ratna, 2015). Estetika mencerminkan keindahan karya sastra yang diciptakan pengarang melalui gaya penulisan, dengan tetap

mempertimbangkan maksud penciptaan dan pengalaman pembaca. Dalam sastra siber, pola estetika karya sastra sering bergeser mengikuti pola pembacaan cepat, serialisasi, dan interaktivitas dari karya yang dibuat oleh penulis dalam platform tersebut.

Ketiga, algoritma dan ekonomi atensi yang menjelaskan bagaimana sistem digital mengatur distribusi teks, menentukan karya populer, serta membentuk pola konsumsi pembaca (Manovich, 2020). Algoritma adalah bentuk mekanisme atau sistem seleksi dan rekomendasi yang membentuk pengalaman lebih luas di platform digital. Dalam konteks platform Fizzo, algoritma atau sistem rekomendasi pada karya-karya sastra yang ada semakin menentukan karya atau genre yang lebih populer, gaya penulisan yang bertahan, bahkan pola produksi penulis. Dengan memadukan ketiga teori tersebut, penelitian ini memandang karya sastra yang dipublikasikan di platform Fizzo sebagai bentuk sastra siber *hibrid*, yang mana aspek estetika karya dan keberadaan status ontologinya terbentuk melalui interaksi antara teks, platform sastra siber, dan pembaca.

Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan peneliti lain dan relevan dengan penelitian ini, di antaranya: 1) *Eksistensi Sastra Cyber: Webtoon dan Wattpad Menjadi Sastra Populer dan Lahan Publikasi Bagi Pengarang* oleh Fathiyatul Billah Yusanta dan Rianna Wati tahun 2020. Penelitian ini berfokus pada eksistensi sastra siber sebagai fenomena budaya populer dan alternatif publikasi karya sastra, dengan menunjukkan penggunaan Webtoon dan Wattpad sebagai media populer yang memberikan ruang bagi penulis novel untuk berkarya. 2) *Komodifikasi Novel Pada Platform Sastra Siber: Studi Pragmatisme Penulis Novel di Aplikasi Fizzo* oleh Zulfa Fahmy, Fathur Rohman, dan Rahayu Pristiwati tahun 2023. Penelitian ini berfokus pada aspek komodifikasi karya sastra dalam Fizzo, mengenai bagaimana penulis mengelola karya bukan hanya sebagai ekspresi sastra, tetapi juga sebagai produk komersial yang mengikuti pragmatisme penulisan. 3) *Pemanfaatan Wattpad Sebagai Media Literasi Digital* oleh Sekar Pratiwi dan Trie Utari Dewi tahun 2023. Penelitian ini menunjukkan bahwa Wattpad dapat menjadi sarana efektif untuk meningkatkan keterampilan literasi melalui aktivitas membaca dan menulis. 4) *Pembelajaran Menulis Cerpen Berbasis Platform Sastra Siber di Indonesia: Selera Industri atau Kebutuhan Seni?* oleh Zulfa Fahmy, Rahayu Pristiwati, dan Subyanto tahun 2023. Penelitian ini menunjukkan bahwa ada kesenjangan penggunaan karya sastra di platform dalam kegiatan pembelajaran, serta untuk mengetahui kualitas cerpen siswa melalui implikasi penggunaan platform sastra dalam pembelajaran sastra.

Keempat penelitian terdahulu tersebut telah menunjukkan kemunculan berbagai platform sastra digital telah menggeser cara produksi dan konsumsi teks sastra oleh masyarakat di Indonesia. Namun pembahasan penelitian tersebut masih terbatas pada dimensi partisipasi sosial atau visual interaktif mengenai platform sastra siber yang ada (Wattpad, Fizzo, GoodNovel dan lainnya), serta implikasi penggunaan platform sastra siber dalam pembelajaran. Belum banyak penelitian yang secara khusus membahas mengenai status ontologi karya sastra yang di Fizzo serta bagaimana estetika teks karya sastra dibentuk oleh algoritma platform yang mengatur visibilitas dan penyebaran sastra oleh penulis secara lebih luas kepada pembaca atau pengguna platform sastra siber. Hal inilah yang menjadi *gap research* dari kajian yang peneliti lakukan.

Novelty penelitian ini terletak pada analisis ontologi sastra digital yang dikaitkan dengan estetika karya dan algoritma sistem pada platform Fizzo. Dengan demikian, penelitian ini memposisikan beragam karya yang dipublikasikan di Fizzo bukan semata sebagai teks karya sastra, melainkan sekaligus sebagai konten algoritma yang terbentuk melalui interaksi antara kreativitas penulis, preferensi bacaan pembaca, dan sistem rekomendasi platform. Temuan dalam penelitian ini diharapkan dapat memperkaya

kajian sastra digital di Indonesia dengan menghadirkan perspektif baru mengenai sastra digital berbasis algoritma sebagai bentuk sastra *hibrid* di era platform digital.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah penelitian ini, yaitu: 1) bagaimana estetika karya sastra di Fizzo terbentuk oleh ekosistem algoritma?, 2) bagaimana status ontologi karya sastra siber di platform Fizzo?, 3) bagaimana perbandingan posisi karya di Fizzo dan platform sastra siber lainnya?, dan 4) bagaimana implikasi sastra di era algoritma platform sastra siber?. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk estetika karya sastra yang dipublikasikan di Fizzo, menjelaskan keterkaitan antara teks sastra dan algoritma platform dalam membentuk kategori sastra siber berbasis algoritma, mendeskripsikan status ontologi karya sastra di Fizzo sebagai sastra siber, membandingkan posisi karya sastra di Fizzo dengan platform sastra siber lainnya, serta menjelaskan implikasi sastra di era algoritma platform sastra siber.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif (Creswell & Poth, 2016) dengan metode studi pustaka dan analisis isi. Metode penelitian ini digunakan untuk memahami dan menggambarkan secara rinci mengenai bentuk estetika dan status ontologi sastra siber yang dipublikasikan di platform Fizzo. Sumber data primer penelitian ini berupa novel-novel digital yang dipublikasikan di aplikasi Fizzo berdasarkan kriteria popularitas, interaksi pembaca, dan representasi gaya penulisan yang beragam. Dengan pemilihan sumber data primer ini diharapkan data yang diperoleh dapat merepresentasikan pola estetika dan status ontologi sastra digital di era algoritma. Sementara sumber data sekunder berupa literatur yang relevan seperti penelitian terdahulu yang berkaitan, literatur akademik dan artikel jurnal lainnya.

Batasan data penelitian ini terletak pada fokus data yang mencakup empat genre yang populer di platform Fizzo, yaitu romansa, fantasi, thriller, dan horor, sehingga temuan penelitian ini lebih menekankan pada pola estetika dan ontologi di genre-genre karya sastra dominan yang direkomendasikan algoritma platform. Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama dengan mendokumentasi, menganalisis, dan mendeskripsikan berbagai unsur estetika sastra, interaksi digital berdasarkan algoritma platform, dan status ontologi karya sastra yang dipublikasikan di Fizzo.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik dokumentasi yaitu analisis teks, membaca dan mencatat unsur-unsur estetika sastra, mengklasifikasikan pola intervensi algoritma, dan menafsirkan status ontologi karya sastra digital di Fizzo, serta teknik observasi terhadap sistem algoritma dan interaksi pembaca melalui komentar pada karya sastra dan sistem rekomendasi platform. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan model Miles & Huberman (2005) yang mencakup tiga tahap, yaitu: 1) reduksi data dengan menyeleksi data berdasarkan kategori unsur estetika dan ontologi sastra, 2) penyajian data dengan mengklasifikasi temuan data ke dalam tabel analisis untuk memudahkan pemaknaan data sesuai fokus penelitian, dan 3) penarikan kesimpulan dengan menginterpretasi temuan data untuk menemukan makna yang lebih mendalam mengenai eksistensi sastra digital dalam ekosistem algoritma platform sastra siber.

Hasil

Penelitian ini menemukan bahwa karya sastra digital yang dipublikasikan di aplikasi Fizzo memiliki ciri khas yang membedakannya dari karya sastra cetak yang bersifat konvensional. Ciri khas tersebut terletak pada dua aspek utama, yaitu 1) aspek

estetika teks dan 2) aspek algoritma platform. Kedua aspek tersebut membentuk status ontologi sastra yang menghasilkan kategori sastra baru berupa karya sastra digital berbasis algoritma platform. Hasil klasifikasi estetika, algoritma, dan dimensi ontologi karya sastra digital di Fizzo dapat dilihat pada tabel-tabel berikut.

Tabel 1. Klasifikasi Estetika dan Algoritma Karya Sastra Siber di Fizzo

No	Genre	Unsur Estetika	Intervensi Algoritma	Implikasi Hibrid
1	Romansa	a. Judul provokatif. b. Sampul (cover) yang menggambarkan tokoh dalam karya. c. Alur cepat, narasi berfokus di konflik percintaan. d. Gaya bahasa ringan. e. Diksi membangun efek emosional. f. Karakter tokoh stereotopis (seperti CEO kaya, gadis miskin). g. Penggunaan strategi cliffhanger di setiap akhir bab. h. Bab episodik dan serialisasi.	a. Bab pendek dan update bab secara rutin untuk meningkatkan engagement (interaksi) pembaca. b. <i>Cliffhanger</i> di akhir bab, agar pembaca tetap membaca bab berikutnya. c. Judul provokatif agar lebih mudah direkomendasikan oleh algoritma. d. Rekomendasi karya, karena genre populer di platform. e. Pola cerita episodik agar pembaca ketagihan membaca.	Estetika sastra dikemas agar sesuai selera algoritma platform dan engagement pembaca.
2	Fantasi	a. Dunia imajinatif dengan unsur kehidupan supernatural (werewolf, penyihir, vampir, iblis). b. Imajinasi dunia alternatif, menggunakan deskripsi detail terhadap latar dan karakter tokoh. c. Gaya deskriptif tapi tetap ringkas. d. Unsur repetitif (penggunaan tema reinkarnasi, pembalasan dendam).	a. Penekanan pada adegan aksi atau <i>plot twist</i> di awal bab agar menarik pembaca. b. Algoritma mendorong pola cerita <i>fast-paced</i> (alur konflik cepat). c. Penggunaan tag populer juga memengaruhi visibilitas di rekomendasi platform. d. Pola cerita episodik disesuaikan agar pembaca ketagihan untuk membaca.	Adanya dunia imajinasi (dunia supernatural), tapi diarahkan ke pola bacaan yang cepat.

3	Thriller	<p>a. Nuansa alur yang penuh ketegangan, dan juga penuh misteri.</p> <p>b. Alur episodik, sering berakhir di adegan klimaks.</p> <p>c. Bahasa singkar, dan penuh dialog cepat.</p>	<p>a. Algoritma platform memprioritaskan interaksi pembaca (komentar prediksi ending).</p> <p>b. Pola cerita episodik disesuaikan agar pembaca ketagihan untuk terus membaca.</p> <p>c. Visualisasi cover gelap dan dramatis mendukung keterbacaan di platform.</p>	<p>Narasi tidak hanya dibangun oleh pengarang, tetapi juga diperkuat oleh algoritma yang menonjolkan bab paling interaktif dan komentar pembaca yang ikut menciptakan atmosfer ketegangan.</p>
4	Horor	<p>a. Menggunakan citraan atau stile yang menyeramkan.</p> <p>b. Narasi alur dipenuhi dengan atmosfer ketegangan dan misteri, membuat pembaca merinding saat membaca.</p>	<p>a. Judul dengan kata kunci yang menegangkan atau menyeramkan.</p> <p>b. Tempo alur yang cepat.</p> <p>c. Update rutin untuk menaikkan rating.</p>	<p>Efek estetik didorong logika trending dan konsumsi sastra secara instan.</p>

Tabel 2. Dimensi Ontologi Karya Sastra Siber di Fizzo

No	Aspek Ontologi	Kriteria Sastra	Kriteria Konten Algoritma	Status Hibrid (Sastra Siber)
1	Eksistensi Teks	<p>a. Mengandung imajinasi dan fiksi.</p> <p>b. Dibangun dengan narasi, karakter tokoh, alur, dan tema.</p> <p>c. Penggunaan faktor intrinsik.</p>	<p>a. Teks diproduksi massal untuk mengejar jumlah pembaca (view) dan trending.</p> <p>b. Judul disesuaikan agar mudah dicari dan ditampilkan pada algoritma.</p>	<p>Teks Fizzo sebagai karya imajinatif, sekaligus sebagai produk platform yang patuh pada sistem pencarian dan rekomendasi (algoritma).</p>
2	Nilai Estetika	<p>a. Menggunakan gaya bahasa tertentu (deskriptif, dan repetitif) yang</p>	<p>a. Estetika sering disederhanakan agar sesuai pola baca cepat.</p>	<p>Estetika hadir, tetapi dibentuk logika algoritma platform, sehingga sering disebut bukan murni</p>

		mampu membangkitkan sisi emosional, pembaca.	b. <i>Cliffhanger</i> , tagar populer, dan bab pendek menjadi strategi estetis berbasis algoritma platform.	sebagai ekspresi penulis.
3	Fungsi Sosial	b. Menghadirkan pengalaman estetik bagi pembaca. a. Memberikan hiburan, inspirasi, bahkan refleksi sosial kepada pembaca. b. Membangun efek imajinasi pembaca.	a. Fungsi utama diarahkan untuk engagement dan monetisasi karya. b. Interaksi pembaca melalui like, dan komentar menjadi tolak ukur nilai suatu karya yang dipublikasikan di platform.	Fungsi sosial tetap ada, namun sudah bercampur dengan fungsi ekonomi atensi yang memberikan keuntungan kepada penulis maupun pembaca.
4	Produksi dan Distribusi	a. Penulis berperan sebagai kreator sastra. b. Distribusi teks dilakukan dengan penyebaran ide dan imajinasi kepada pembaca melalui karya sastra yang diciptakan.	a. Produksi karya sastra sering diarahkan oleh feedback atau umpan balik dari pembaca dan algoritma platform. b. Distribusi karya dikendalikan oleh sistem rekomendasi (algoritma) platform sastra siber.	Penulis masih berkarya, tetapi ekosistem platform memengaruhi bentuk dan pola penyebaran karya.
5	Status Ontologi Keseluruhan	Bisa disebut karya sastra, karena memenuhi syarat adanya penggunaan imajinasi, estetika sastra, dan fungsi sosial.	Bisa juga disebut konten digital, karena adanya komodifikasi dan diatur oleh sistem algoritma platform sastra siber.	Disebut sebagai sastra digital <i>hibrid</i> , yaitu penggabungan antara karya sastra dan konten algoritma.

Tabel 3. Perbandingan Karakteristik Sastra Siber di Beberapa Platform

Aspek	Fizzo	Wattpad	GoodNovel
Model Algoritma	a. Algoritma rekomendasi menentukan visibilitas karya. b. Penulis mendapatkan kontrak finansial. c. Pembaca diberi koin sebagai hadiah saat membaca. d. Munculnya iklan di setiap ganti bab selanjutnya (sebagai solusi instan bagi pembaca yang tidak berlangganan premium pada platform).	a. Lebih berbasis komunitas, jika penulis sudah terkenal, maka memiliki pembaca yang tinggi. b. Algoritma rekomendasi ada, tetapi lebih dominan melalui vote, komentar, dan like.	a. Monetisasi karya kuat dengan pembelian pada platform dan sistem langganan bab premium yang berbayar. b. Penulis mendapatkan kontrak penulisan (finansial).
Jenis Karya	a. Dominan novel serial, dengan jumlah bab yang mencapai lebih dari 200 bab. b. Video series dengan episode pendek.	Novel, cerita pendek, puisi, dengan genre yang sangat beragam.	a. Novel dengan fokus pada genre romansa, fantasi, urban romansa. b. Novel dengan jumlah bab yang mencapai lebih dari 200 bab.
Estetika Teks Karya Sastra	Estetika instan: a. Bab pendek. b. Penggunaan cliffhanger di setiap akhiran bab. c. Judul yang provokatif. d. Karakter tokoh stereotips. e. Plot atau alur cerita dipenuhi oleh berbagai konflik dan drama yang membuat penasaran pembaca. f. Variasi plot dengan penggabungan genre dalam satu karya (seperti penggabungan genre romansa-fantasi, atau romansa-horror).	a. Bab panjang, namun masih dikatakan sebagai novel yang normal, karena biasanya akan diterbitkan oleh penerbit cetak (konvensional). b. Pemilihan judul lebih simple, tapi membuat penasaran pembaca. c. Lebih fokus pada genre romansa.	a. Estetika diarahkan pada keterbacaan yang cepat dengan konflik yang intens. b. Penggunaan cliffhanger di awal bab untuk menarik pembaca. c. Variasi plot dengan penggabungan genre dalam satu karya (penggabungan genre romansa dan fantasi). d. Karya dengan tokoh yang fokus pada genre trending. e. Judul yang provokatif.
Interaksi Penulis	Interaksi penulis dan pembaca melalui	Komunitas masih sangat kuat, dengan	a. Interaksi lebih pragmatis (terkadang

dan Pembaca	komentar dan like, tetapi juga dipengaruhi oleh sistem iklan dan berlangganan premium untuk membuka bab selanjutnya.	banyak interaksi sosial antara penulis dan pembaca, melalui komentar, vote, dan like.	ada komentar dari pembaca, terkadang tidak).
			b. Interaksi lebih berfokus pada transaksi dan berlangganan karya secara premium.
			c. Interaksi pembaca dan penulis kebanyakan berasal dari internasional.
Orientasi Utama Platform	Kombinasi estetika sastra dan algoritma platform yang memberikan keuntungan finansial bagi penulis dan pembaca.	Ruang kreatif, ekspresi berkarya secara bebas, sekaligus menjadi sarana literasi sastra digital.	a. Orientasi karya sastra secara komersial.
			b. Karya mengikuti pola genre populer dan trending di platform.
			c. Pemberian keuntungan finansial kepada penulis melalui kontrak penulisan karya.
Implikasi Literasi	Membuka akses literasi digital, tapi riskan didominasi oleh karya yang sedang trending pada algoritma (sistem rekomendasi) platform.	Memperluas literasi kreatif di kalangan remaja dan mahasiswa.	Membentuk pola literasi pragmatis yang berfokus pada cerita yang lebih menjual kepada pembaca.

Penelitian ini berhasil mengidentifikasi estetika teks karya sastra yang dipublikasikan di Fizzo dipengaruhi oleh algoritma platform, sehingga menimbulkan pola tersendiri dalam penulisan karya sastra (penggunaan judul yang provokatif, bab pendek, dan *cliffhanger* di setiap akhiran bab). Hal ini juga dapat dilihat berdasarkan platform sastra siber yang telah dibandingkan memiliki algoritma sistem rekomendasi, estetika teks, dan orientasi karya sastra yang berbeda sehingga dapat memengaruhi status ontologi karya sastra yang dipublikasikan dalam platform sastra siber tersebut.

Karya sastra di Fizzo menunjukkan status ganda, yakni sebagai teks karya sastra sekaligus sebagai konten algoritma platform, sehingga eksistensinya menempati ranah *hibrid* yang mempertemukan karakteristik sastra tradisional dan dinamika ekosistem digital. Karya sastra di Fizzo telah memperlihatkan bentuk baru karya sastra di era digital, yaitu sebagai sastra berbasis algoritma yang muncul dari interaksi antara kreativitas penulis, selera pembaca, dan sistem rekomendasi platform. Penjabaran lebih lanjut mengenai klasifikasi dan data estetika teks karya, algoritma platform, dan dimensi ontologi karya sastra siber di Fizzo akan dipaparkan pada bab pembahasan.

Pembahasan

Estetika Karya Sastra dalam Ekosistem Algoritma Platform

Sastra hadir di antara peradaban manusia yang diterima sebagai suatu karya yang mengandung nilai-nilai budi pekerti, imajinasi, emosi, maupun nilai estetis lainnya (Cindi,

2023). Dalam konteks platform Fizzo, estetika karya sastra ditentukan oleh dua faktor, yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Secara intrinsik, penulis melakukan beberapa strategi untuk menarik maupun mempertahankan ketertarikan pembaca dengan menggunakan judul karya yang provokatif, seperti *Suamiku Mulai Berubah*, *Pelayan Pria Buruk Rupa*, *Kontrak Sang Alpha*, dan lainnya, gaya bahasa repetitif ringan, plot atau alur yang menggerakkan konflik lebih cepat, *cliffhanger* di setiap akhir bab, dan karakter tokoh yang stereotips. Secara ekstrinsik, algoritma platform berperan sebagai penentu bersama dalam bentuk estetika, karena mendorong karya sastra dengan *engagement* atau keterlibatan pembaca yang lebih tinggi, sehingga memungkinkan karya sastra untuk muncul di halaman rekomendasi platform. Hal inilah yang memengaruhi penulis untuk lebih menyesuaikan gaya penulisan sastra agar sesuai dengan selera pembaca berdasarkan sistem rekomendasi di platform.

Fenomena ini menghasilkan pergeseran dari estetika literasi yang lebih kompleks menuju estetika keterbacaan cepat dengan ciri kalimat singkat, paragraf yang ringkas, pergerakan alur yang cepat, dan serialisasi bab pada karya. Estetika semacam inilah yang disebut sebagai estetika teks algoritma, yaitu keindahan karya sastra yang dibentuk melalui interaksi antara kreativitas penulis dan tuntutan sistem platform. Dalam fenomena ini, genre karya sastra juga tetap memainkan peran yang sangat penting. Genre romansa memaksimalkan ketegangan relasional (hubungan) tokoh yang dibangun secara perlahan, genre fantasi menjaga *worldbuilding* (pembangunan dunia cerita) dengan uraian naratif yang lebih memadatkan pada eksposisi, sementara genre thriller dan horor mengandalkan adegan menegangkan yang disusun lebih rapat untuk mempertahankan ketertarikan pembaca.

Fenomena karya sastra di Fizzo dapat dipahami sebagai teks imajinatif dan praktik budaya yang terbentuk melalui mekanisme platform. Kehadiran sastra siber dalam ruang algoritma platform menegaskan bahwa aktivitas membaca dan menulis tidak lagi berdiri dalam ruang tersendiri, tetapi terikat pada industri digital yang menempatkan perhatian pengguna sebagai keuntungan secara finansial. Keuntungan finansial dalam platform sastra siber ini disebut sebagai konsep ekonomi atensi atau ekonomi kuning. Konsep ekonomi atensi adalah pendekatan pengelolaan informasi yang memperlakukan perhatian manusia sebagai komoditas dalam menerapkan teori ekonomi untuk memecahkan berbagai masalah pengelolaan beragam informasi yang bertebaran di dunia maya (Davenport & Beck, 2001).

Fenomena ini sejalan dengan pandangan Zuboff (2019) yang menyebut bahwa praktik pengumpulan data dan monetisasi perhatian pengguna sebagai bentuk *surveillance capitalism*, yaitu model kapitalisme baru yang menjadikan atensi sebagai komoditas utama di era digital. Oleh karena itu, penulis yang mempublikasikan karya sastra di Fizzo merancang strategi estetika karya, berupa penggunaan *cliffhanger*, judul provokatif, dan bab pendek dengan alur yang cepat untuk memastikan keterlibatan pembaca terus terjaga terhadap karya sastra mereka. Sifat kolaboratif sastra digital memungkinkan untuk memperbanyak karya sastra melalui perpaduan ide penulis dan pembaca yang mengarah terhadap pengembangan cerita lebih lanjut (Darlis, 2023). Sehingga adanya keberlangsungan suatu karya sastra yang bergantung pada seberapa lama karya sastra tersebut mampu untuk mempertahankan atensi pembaca dan juga mampu masuk ke dalam algoritma sistem rekomendasi yang ada di platform.

Hal ini menunjukkan adanya pergeseran dari estetika murni penulis menuju estetika fungsional yang patuh terhadap sistem platform, serta menunjukkan bahwa sistem algoritma platform tidak menghilangkan keragaman estetika karya sastra di Fizzo, melainkan menyesuaikan kembali prioritas di tiap genre populer agar sesuai dengan pola

konsumsi pembaca di platform digital. Cerminan estetika instan pada karya sastra di Fizzo sangat mudah untuk dipahami oleh pembaca lintas usia. Meski begitu, fenomena ini tidak dapat langsung dianggap sebagai degradasi estetika, melainkan transformasi estetika yang menyesuaikan pada pola konsumsi generasi digital. Generasi Z dan Alfa yang sudah terbiasa dengan media sosial, lebih menyukai narasi pendek dengan visual yang kuat dan interaktivitas, sehingga estetika instan yang diberikan oleh platform sastra siber menjadi bentuk adaptasi sastra yang sesuai kebutuhan zaman.

Status Ontologi Karya Sastra di Fizzo

Hasil analisis menunjukkan bahwa karya sastra yang dipublikasikan di Fizzo berfungsi ganda, yakni sebagai teks karya sastra sekaligus konten algoritma yang patuh pada sistem platform dalam merekomendasikan genre populer dengan jumlah pembaca yang tinggi. Dengan demikian, karya sastra di Fizzo memperlihatkan dualitas status ontologinya, yaitu hadir sebagai teks sastra dengan imajinasi, nilai estetika sastra, dan fungsi sosial, serta produk algoritma yang patuh pada sistem pasar digital. Status ganda ini menegaskan konsep *hibriditas* sastra siber, yaitu karya sastra yang eksistensinya tidak bisa dipisahkan dari sistem produksi, distribusi, dan konsumsi dalam ekosistem platform. Istilah *hibrid* digunakan untuk menyebut karya sastra yang menggabungkan narasi, visual, teknologi, dan interaktivitas (Hayles, 2008).

Sastra hibrida dianggap sebagai bentuk revolusi media setelah penemuan huruf tertulis, mesin percetakan, dan media elektronik (Damono, 2009). Kemunculan sastra hibrid, telah memperlihatkan bentuk khas sastra yang berkaitan dengan teknologi, ketika biaya publikasi karya sastra yang semakin mahal dan sulit dijangkau oleh beberapa kalangan sastrawan, maka muncul sastra baru yang berbasis teknologi seperti platform sastra siber. Kerumitan karya sastra tidak hanya terletak pada gagasan dan cerita yang dihadirkan, tetapi juga pada bahasa yang digunakan (Damono, 1999), sehingga bentuk karya sastra terus berevolusi mengikuti perkembangan teknologi informasi dan menjadikan karya sastra semakin hibrida (Noor, 2014).

Eksistensi *hibrid* atau status ganda pada karya sastra di Fizzo dapat dipahami melalui empat aspek, yaitu 1) aspek tekstual berupa narasi, alur, karakter tokoh, dan gaya bahasa, 2) aspek aktualisasi pembaca berupa terciptanya pengalaman estetik dalam menafsirkan makna teks karya sastra, 3) aspek konteks sastra berupa genre populer yang sering mendapatkan jumlah pembaca tinggi seperti romansa, fantasi, thriller, dan horor, dan 4) aspek algoritma platform berupa fasilitas yang ditawarkan platform Fizzo berupa karya dengan penulisan bab pendek, update secara berkala, penggunaan tagar yang sedang trending atau populer, dan pemilihan judul yang provokatif atau mengundang perhatian pembaca. Selain itu, teks digital menghilangkan batasan antara teknologi dan sastra, sehingga menciptakan bentuk hibrida yang beresonansi dengan penulis dan pembaca untuk menawarkan pengalaman baru yang lebih mendalam dan memperluas produksi karya (Hammamdji & Bendahoua, 2023).

Secara ontologi, karya sastra di Fizzo telah memenuhi kriteria sebagai sastra, karena menyajikan imajinasi naratif, struktur estetika, serta fungsi sosial sebagai hiburan dan edukasi. Namun, dalam praktiknya, karya sastra di Fizzo juga berfungsi sebagai komoditas algoritma yang keberadaannya ditentukan untuk menarik atensi, seperti jumlah klik, waktu membaca, komentar pembaca, serta eksistensi dalam sistem rekomendasi platform. Penulis tidak sepenuhnya berkuasa atas teks karya sastra yang dihasilkan, karena adanya penggunaan strategi penulisan karya sastra mereka yang dipengaruhi dan menyesuaikan pada minat pembaca, algoritma platform (sistem rekomendasi), serta kontrak finansial yang ditawarkan oleh platform sastra siber

tersebut. Dengan demikian, karya sastra di Fizzo hadir sebagai wujud estetika dan sebagai komoditas digital yang bernilai ekonomis.

Perbandingan Antara Platform Sastra Siber

Munculnya beragam platform sastra siber sekarang seperti Fizzo, Wattpad, GoodNovel, dan lainnya dengan berbagai fitur membuat banyak pengguna memilih platform mana yang dapat memberikan mereka keuntungan, baik keuntungan dari segi hiburan maupun finansial. Berdasarkan Tabel 3 di bagian Hasil, dapat dilihat bahwa setiap platform sastra siber memiliki algoritma, estetika sastra dan orientasi yang berbeda sehingga memengaruhi status karya sastra yang dipublikasikan di dalamnya.

Fizzo telah memperlihatkan sistem algoritma platform yang lebih eksplisit dalam mengarahkan interaksi penulis dan pembaca. Fizzo menempati posisi unik karena menghadirkan kombinasi dalam memberikan keuntungan finansial kepada penulis melalui kontrak penulisan karya sastra, serta kepada pembaca melalui pemberian koin sebagai *reward* atau hadiah saat aktivitas membaca karya sastra yang dapat ditukar dalam bentuk uang. Hal itu mampu membuat interaksi antara penulis dan pembaca dipengaruhi oleh kepentingan komersial dan kebutuhan untuk menarik serta mempertahankan perhatian pembaca terhadap karya sastra yang ada.

Wattpad mengoptimalkan pada interaksi yang membentuk komunitas penulis dan pembaca yang sangat besar sebagai sarana apresiasi sastra, serta memberi ruang bagi ekspresi kreativitas yang lebih eksperimental, meskipun tetap diatur oleh sistem rekomendasi bagi karya yang sudah dibaca lebih dari ratusan ribu atau jutaan kali. GoodNovel mengoptimalkan sistem komersial yang kuat dengan pembelian atau berlangganan premium pada karya yang dipublikasikan, sehingga estetika karya cenderung diarahkan pada genre yang terbukti laku seperti romansa dan fantasi.

Perbedaan antara platform Wattpad, GoodNovel, dan Fizzo inilah yang mampu mempengaruhi bentuk estetika pada karya sastra yang dipublikasikan. Karya sastra di Wattpad relatif lebih eksperimental karena banyak ditulis oleh penulis yang bebas berekspresi dan tidak terlalu memikirkan tentang keketatan sistem platform. Karya sastra di GoodNovel relatif lebih terpaku pada sistem komersial satu genre yang sedang trending untuk memperoleh kontrak penulisan dan minat pembaca. Karya sastra di Fizzo cenderung mengikuti pola penulisan yang terbukti lebih laku di kalangan pembaca, agar karya tersebut tetap direkomendasikan di halaman platform yang tidak hanya terpaku pada satu genre, tetapi pada beragam genre. Perbandingan ini menunjukkan bahwa algoritma pada tiap platform berperan besar dalam membentuk genre yang lebih dominan, gaya bahasa, bahkan panjang bab karya sastra siber.

Dengan demikian, karya sastra yang dipublikasikan di platform Fizzo telah berhasil memperlihatkan bentuk sastra *hibrid* yang lebih kompleks dibandingkan platform lainnya, yaitu dengan adanya perpaduan antara karya sastra yang berbentuk konvensional, sistem algoritma rekomendasi platform, serta mekanisme ekonomi atensi digital yang memberikan keuntungan finansial kepada penulis dan pembaca. Hal ini telah menjelaskan mengapa status karya sastra di Fizzo tidak dapat dipandang hanya sebagai teks sastra atau sekadar konten bacaan hiburan bagi pembaca, melainkan keduanya sekaligus.

Implikasi Sastra Siber di Era Algoritma Platform

Implikasi keberadaan Fizzo sebagai platform sastra diber sangatlah luas. Di satu sisi, Fizzo memberikan akses kepada masyarakat untuk membaca dan menulis karya sastra tanpa terhambat pada penerbitan buku yang masih bersifat konvensional. Hal ini

berpotensi memperluas literasi digital, terutama bagi generasi muda yang lebih dekat dan juga terbiasa dengan gawai dibandingkan dengan buku cetak. Namun di sisi lain, dominasi sistem algoritma platform juga memiliki resiko dengan mempersempit genre karya sastra yang dianggap tidak layak jual kepada pembaca oleh sistem rekomendasi platform, maka karya tersebut bisa tersisih meskipun memiliki kualitas estetika sastra yang tinggi. Kesadaran kritis perlu ditumbuhkan agar sastra siber dapat dipahami sebagai produk algoritma sekaligus ruang kreatif yang berperan dalam meningkatkan kesadaran literasi masyarakat.

Karya sastra yang dipublikasikan di platform Fizzo telah membawa implikasi bagi penulis, pembaca, dan akademisi. Bagi penulis, karya sastra di Fizzo telah membuka peluang besar untuk mempublikasikan karya dan mendapatkan penghasilan melalui kontrak penulisan, tetapi juga menghadirkan tekanan agar tulisan lebih menyesuaikan pada pola algoritma platform sastra siber. Penulis secara tidak langsung dituntut untuk merancang *blueprint* bab atau tahap penulisan berupa hook, konflik, dan *cliffhanger*, tanpa mengorbankan konsistensi karakter tokoh dan tema, serta mengoptimalkan pemilihan tagar populer, penggunaan cover, dan ritme pengungkapan bab karya sebagai salah satu strategi estetis untuk tetap memikat pembaca dengan *update* rutin. Kondisi tersebut memperlihatkan ketegangan antara kreativitas estetis dan orientasi komersial, sebab keberhasilan suatu karya tidak hanya ditentukan oleh kualitas teks, tetapi juga oleh sejauh mana karya tersebut selaras dengan sistem algoritma platform, yang juga dipandang sebagai ruang belajar bagi penulis untuk mengasah strategi penulisan kreatif di era digital dan mempersiapkan diri menghadapi industri sastra berbasis platform.

Bagi pembaca, akses terhadap berbagai karya sastra menjadi lebih mudah, tetapi preferensi bacaan sering diarahkan oleh rekomendasi algoritma platform sastra siber. Kesadaran kritis sastra sangat penting untuk ditumbuhkan agar pembaca tidak terjebak hanya pada karya sastra yang sedang trending atau direkomendasikan oleh platform, melainkan tetap mengeksplorasi keragaman karya sastra bacaan lainnya di luar sistem rekomendasi platform. Lebih jauh, pembaca perlu memahami bahwa setiap interaksi yang mereka lakukan, seperti berkomentar dan durasi membaca, turut menentukan posisi karya dalam algoritma. Dengan demikian, literasi digital pembaca mencakup kemampuan memahami teks, serta kesadaran akan peran sistem digital dalam membentuk pengalaman membaca di ekosistem sastra siber.

Bagi akademisi, platform Fizzo layak ditempatkan sebagai objek dalam kajian sastra digital. Hal ini sekaligus dapat membuka diskusi mengenai redefinisi sastra di era digital atau era algoritma yang berada di persimpangan seni, teknologi, dan industri platform sastra siber yang saling berinteraksi. Sejalan dengan temuan Cindi (2023) yang menunjukkan bahwa e-cerpen dapat dimanfaatkan sebagai materi bahan pembelajaran agar lebih menarik dan tidak monoton, karya sastra yang dipublikasikan di Fizzo juga berpotensi untuk dijadikan bahan ajar maupun objek penelitian. Pemanfaatan ini mendukung pengembangan literasi digital serta pembelajaran sastra yang lebih kontekstual dengan kehidupan generasi Z dan Alfa yang terbiasa pada teknologi digital.

Implikasi lain berupa pemberian keuntungan finansial bagi penulis dan pembaca berdasarkan kinerja platform Fizzo yang juga disebut sebagai konsep ekonomi atensi. Konsep ekonomi atensi adalah pendekatan pengelolaan informasi yang memperlakukan perhatian manusia sebagai komoditas penerapan teori ekonomi untuk memecahkan berbagai masalah pengelolaan beragam informasi yang bertebaran di dunia maya (Davenport & Beck, 2001). Ekonomi atensi ini berdasarkan berdirinya bisnis yang memonetisasi perhatian masyarakat untuk memperoleh keuntungan melalui data platform yang diolah untuk memaksimalkan perhatian masyarakat. Platform Fizzo

menawarkan keuntungan finansial kepada penulis melalui kontrak penulisan karya sastra yang terikat dengan sistem algoritma platform, sementara keuntungan finansial kepada pembaca melalui aktivitas membaca karya sastra yang dapat memberikan sejumlah koin untuk dikumpulkan dalam jumlah tertentu yang nantinya dapat ditukarkan dalam bentuk uang digital melalui aplikasi keuangan.

Simpulan

Kajian ini menunjukkan bahwa karya sastra di Fizzo menempati posisi yang unik dalam lanskap sastra digital kontemporer, yaitu sebagai sastra siber dengan ciri khas era algoritma. Dari segi ontologi, karya sastra dalam Fizzo dipahami sebagai bentuk sastra siber yang bersifat *hibrid*, karena keberadaannya berada di antara teks sastra konvensional yang menghadirkan imajinasi, estetika sastra, dan fungsi sastra, serta teks algoritma yang dipengaruhi oleh sistem platform sastra siber. Dari segi estetika, nilai sastra pada karya di Fizzo tidak hanya ditentukan oleh faktor intrinsik teks seperti gaya bahasa, tema, alur, dan lainnya, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor ekstrinsik seperti respons pembaca, mekanisme algoritma atau sistem rekomendasi platform, dan strategi penulis dalam menyesuaikan diri dengan fitur platform sastra siber.

Penelitian ini juga menegaskan bahwa karya sastra di Fizzo tidak terlepas dari teori ekonomi atensi. Karya sastra digital hadir sebagai teks estetik dan komoditas yang menjadikan perhatian pembaca sebagai mata uang utama yang kemudian memberikan keuntungan finansial bagi penulis maupun pembaca. Setiap adanya interaksi melalui klik karya, komentar, dan waktu membaca, dapat dihitung sebagai kontribusi terhadap visibilitas karya sastra dalam algoritma platform Fizzo. Melalui sistem platform inilah, Fizzo dapat menghadirkan keuntungan finansial yang bersifat ganda, yaitu penulis memperoleh pendapatan dari kontrak penulisan atau honorarium berdasarkan kualitas dan popularitas karya yang mereka publikasikan, sementara pembaca mendapatkan insentif berupa koin dari aktivitas membaca karya.

Temuan ini juga memperlihatkan potensi praktis sastra siber di Fizzo sebagai media literasi digital dan pembelajaran sastra bagi generasi muda. Karya-karya yang dipublikasikan di Fizzo menawarkan hiburan sekaligus berpotensi dijadikan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik generasi Z dan Alfa yang terbiasa dengan teknologi digital. Dengan demikian, penelitian ini memperlihatkan pergeseran paradigma dalam memahami karya sastra di era digital, yaitu dari sekadar teks sastra menjadi entitas *hibrid* yang eksistensinya dipengaruhi oleh sistem algoritma platform dan teori ekonomi atensi. Implikasi temuan ini membuka ruang baru yang luas bagi kajian sastra, yaitu perlunya pendekatan lintas disiplin yang menggabungkan teori sastra, kajian media digital, dan analisis platform untuk memahami bentuk sastra digital di era algoritma.

Daftar Pustaka

- Aminuddin. (1995). *Stilistika: Pengantar Memahami Bahasa dalam Karya Sastra*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Cindi, D. T., Karkono, & Zahro, A. (2023). Resistensi dalam E-Cerpen Karya Muna Masyari dan Relevansinya terhadap Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Ghancaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Special Edition: Lalonget IV*, 80-90.
<https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.11742>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2016). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. Sage Publications.

- Damono, S. D. (1999). *Politik, Ideologi, dan Sastra Hibrida*. Jakarta: Pustaka Firdaus.
- Damono, S. D. (2009). *Sosiologi Sastra: Pengantar Ringkas*. Jakarta: Editum.
- Darlis, T. S., Muliastuti, L., & Leiliyanti, E. (2023). The Development of Wattpad Digital Fiction Story Ideas in Response to Readers' Feedback. *Theory and Practice in Language Studies*, 13(10).
<https://doi.org/10.17507/tpls.1310.22>
- Davenport, T. H., & Beck, J. C. (2001). *The Attention Economy: Understanding the New Currency of Business*. Harvard Business School Press.
- Devi, T. K. (2019). Blogs as Platforms for Disseminating and Popularizing Literature. *International Journal of Linguistics, Literature and Translation*, 2(2), 48–51.
- Endraswara, S. (2013). *Filsafat Ilmu: Konsep, Sejarah, dan Pengembangan Metode Ilmiah*. Yogyakarta: Center for Academic Publishing Service.
- Endraswara, S. (2013). *Sastra Digital: Antara Teks, Konteks, dan Konteks Baru*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.
- Fahmy, Z., Rohman, F., & Pristiwati, R. (2023). Komodifikasi Novel Pada Platform Sastra Siber: Studi Pragmatisme Penulis Novel di Aplikasi Fizzo. *Geram (Gerakan Aktif Menulis): Jurnal Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 11(2), 68–78.
[https://doi.org/10.25299/geram.2023.vol11\(2\).14903](https://doi.org/10.25299/geram.2023.vol11(2).14903)
- Fahmy, Z., Pristiwati, R., & Subyanto. (2023). Pembelajaran Menulis Cerpen Berbasis Platform Sastra Siber di Indonesia: Selera Industri atau Kebutuhan Seni?. *Paedagogia: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 15(1), 46–56.
<https://doi.org/10.31764/paedagogia.v15i1.19731>
- Hammamdji, I., & Bendahoua, K. (2023). The Digital Poem Between the Poles of Creativity and Reception. *Journal of Science and Knowledge Horizons*, 3(1).
<https://doi.org/10.34118/jskp.v3i1s.3049>
- Hayles. (2008). *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*.
- Karnanta, K. Y. (2017). Hierarki Sastra Populer dalam Arena Sastra Indonesia Kontemporer. *Jentera: Jurnal Kajian Sastra*, 4(1).
- Kraxenberger, M., & Lauer, G. (2022). Wreading on Online Literature Platforms. *Written Communication*, 39(3), 462–496.
- Magfirah, S., & Dewi, P. (2018). Ontologi dalam Aplikasi Karya Sastra “Ronggeng Dukuh Paruk”. *Humanitatis: Journal on Language and Literature*, 5(1), 21–28.
<https://doi.org/10.30182/humanitatis.v5i1.447>
- Manovich, L. (2020). *Cultural Analytics*. Cambridge: MIT Press.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2005). *Qualitative data analysis* (terjemahan). Jakarta: UI Press.
- Noor, R. (2014). *Gerak Perlawanan Budaya: Produksi, Distribusi, Resepsi, dan Pergeseran Nilai Gaya Hidup Remaja dalam Novel Chicklit dan Teenlit Indonesia*. Disertasi Program Doktor, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Noor, R. (2020). Kearifan Lokal dalam Hibriditas Sastra Indonesia Modern. *NUSA: Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra*, 15(1), 96–104.
<https://doi.org/10.14710.nusa.15.1.96-104>
- Nurdiyantoro, B. (2019). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pratiwi, S., & Dewi, T. U. (2023). Pemanfaatan Wattpad Sebagai Media Literasi Digital. *Khazanah Pendidikan: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(2), 229–236.
<https://doi.org/10.30595/jkp.v17i2.18625>

- Ratna, N. K. (2015). *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ratna, N. K. (2011). *Estetika Sastra dan Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Retnosuryandari. (2024). Ekonomi Kuning. *Pusat Studi Lingkungan Hidup Universitas Gadjah Mada*.
<https://pslh.ugm.ac.id/ekonomi-kuning/>
- Rizal, M. A. S., Kholik., Faizi, A., Kholiq A., & Azizan, Y. R., (2024). Masa Depan Sastra di Era Digital: Kajian Sastra Sibernetik. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(5).
- Trinsanti, A. S. (2020). *Sastra Cyber sebagai Eksistensi Generasi Milenial dalam Mengembangkan Literasi*. PBSI FKIP Universitas Dahlan Yogyakarta.
- Wellek, R., & Warren, A. (1989). *Theory of Literature*. New York: Harcourt Brace.
- Yusanta, F. B., & Wati, R. (2020). Eksistensi Sastra Cyber: Webtoon dan Wattpad Menjadi Sastra Populer dan Lahan Publikasi Bagi Pengarang. *Jurnal Literasi*, 4(1), 1-7.
<http://dx.doi.org/10.25157/literasi.v4i1.3080>
- Zuboff, S. (2019). *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. New York: PublicAffairs.