



Analisis Sastra Siber dan Peran Pembaca dalam Hiperteks: Studi terhadap Novel “Mariposa” Karya Luluk Hf pada Aplikasi Memories dan Cerpen “Platform Dua” Karya Slamet Thohari di Webstie Magrib.Id

Chelly Juliani¹, Halwah Shahifah Al Madani², Putri Rahayu Nur Vaizah³

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP Siliwangi

Email: ¹chellyjuliani@gmail.com ²halwahshahifah@gmail.com ³putirahayunurva@gmail.com

Korespondensi penulis: chellyjuliani@gmail.com

Abstract. The development of digital technology has given birth to cyber literature that offers a new form of interactivity between writers and readers through digital media. This study aims to examine the form of interactivity and reader participation in the novel "Mariposa" by Luluk HF in the Memories application and the short story "Platform Dua" by Slamet Thohari in Magrib.id. The method used is descriptive qualitative with observation techniques, digital documentation, and literature studies. Data were obtained from the digital text of both works, reader comments, and hypertext features on both platforms. The results of the study show that the hypertext structure in both works allows readers to determine the storyline, provide comments, and interact actively, so that the reading experience becomes more dynamic and participatory. Reader interaction through the comments column and plot choices proves that readers play a role as active subjects in constructing the meaning of the story. The conclusion of this study is that cyber literature enriches the reading experience and opens up new space for reader participation in shaping the meaning and direction of the story through digital platforms.

Keywords: cyber literature, hypertext, reading participation, mariposa, platform dua

Abstrak. Perkembangan teknologi digital telah melahirkan sastra siber yang menawarkan bentuk baru interaktivitas antara penulis dan pembaca melalui media digital. Penelitian ini bertujuan mengkaji bentuk interaktivitas dan partisipasi pembaca dalam novel “Mariposa” karya Luluk HF di aplikasi Memories dan cerpen “Platform Dua” karya Slamet Thohari di Magrib.id. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik observasi, dokumentasi digital, dan studi pustaka. Data diperoleh dari teks digital kedua karya, komentar pembaca, serta fitur hiperteks pada kedua platform. Hasil penelitian menunjukkan bahwa struktur hiperteks pada kedua karya memungkinkan pembaca menentukan jalur cerita, memberikan komentar, dan berinteraksi secara aktif, sehingga pengalaman membaca menjadi lebih dinamis dan partisipatif. Interaksi pembaca melalui kolom komentar dan pilihan alur membuktikan bahwa pembaca berperan sebagai subjek aktif dalam konstruksi makna cerita. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa sastra siber memperkaya pengalaman membaca dan membuka ruang baru bagi partisipasi pembaca dalam membentuk makna dan arah cerita melalui platform digital.

Kata kunci: sastra siber, hiperteks, partisipasi membaca, mariposa, platform dua

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa transformasi yang signifikan dalam dunia kesusastraan, melahirkan bentuk baru yang dikenal sebagai sastra siber. Sastra siber merupakan karya sastra yang produksi, distribusi, dan konsumsinya berbasis teknologi elektronik

memungkinkan adanya interaktivitas antara penulis dengan penulis, penulis dengan pembaca, dan pembaca dengan pembaca melalui medium digital. Fenomena ini mencerminkan pergeseran dari pola produksi sastra konvensional menuju bentuk yang lebih dinamis dan partisipatif. Dalam hal ini, pembaca tidak lagi berperan pasif, melainkan aktif dalam menentukan arah dan makna cerita sebagaimana dijelaskan oleh Nurhidayah dan Setiawan (2020) bahwa interaktivitas antara penulis dan pembaca menjadi pola baru dalam kesusastraan, terutama melalui media sosial dan platform digital seperti Wattpad dan aplikasi sejenis (Nurhidayah & Setiawan, 2020).

Salah satu bentuk konkret dari sastra siber adalah hiperteks, di mana struktur naratif tidak linear dan memungkinkan pembaca untuk memilih jalur cerita sesuai preferensi mereka. Hal ini menciptakan pengalaman membaca yang lebih personal dan imersif, memperkuat keterlibatan emosional pembaca terhadap cerita. Dalam studi yang dilakukan oleh Iwan (2021), terungkap bahwa pembaca pria terhadap novel *Mariposa* di komunitas siber sastra Wattpad menunjukkan resepsi yang beragam, tergantung pada latar belakang pendidikan dan pengalaman pembaca mereka, yang menunjukkan bahwa pembaca aktif dalam membentuk makna dari teks yang dibaca (Iwan, 2021). Hal ini dikuatkan oleh Yusanta dan Wati (2020) yang menyebutkan bahwa "Sastra siber mengikuti perkembangan zaman dan menjadi lahan serta penunjukan kreativitas seseorang dalam membuat suatu karya sastra. Fenomena ini menunjukkan bahwa dalam sastra siber, pembaca memiliki peran yang signifikan dalam konstruksi makna, menjadikan mereka sebagai subjek aktif dalam proses interpretasi sastra.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bentuk-bentuk interaktivitas dan partisipasi pembaca dalam dua karya sastra siber, yakni novel *Mariposa* karya Luluk HF yang ditampilkan dalam aplikasi *Memories: My Story, My Choice*, serta cerpen *Platform Dua* karya Slamet Thohari yang dipublikasikan di situs magrib.id. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk menguraikan fenomena sastra siber berdasarkan konteks isi, struktur, dan respon pembaca terhadap teks. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggambarkan dan menginterpretasi makna yang terkandung dalam karya sastra secara mendalam, serta mengkaji dinamika pembaca dan teks pada ruang sastra siber.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan bentuk interaktivitas dan partisipasi pembaca dalam sastra siber pada novel *Mariposa* karya Luluk HF di aplikasi *Memories* serta cerpen *Platform Dua* Karya Slamet Thohari di Magrib.id. Metode ini dipilih karena dapat memberikan gambaran mendalam mengenai fenomena keterlibatan pembaca dalam konteks digital (Moleong, 2017). Subjek penelitian adalah interaksi pembaca yang berupa komentar, diskusi, dan pilihan alur pada platform digital aplikasi *Memories* dan website Magrib.id. Objek penelitian meliputi struktur

hiperteks, fitur interaktif, dan pola partisipasi pembaca dalam kedua karya sastra digital tersebut (Nurhidayah & Setiawan, 2020). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dokumentasi digital, yaitu penelusuran dan pengamatan langsung terhadap interaksi pembaca di kolom komentar, forum, dan fitur diskusi pada kedua platform. Data digital di dokumentasikan melalui tangkapan layar (*screenshot*) untuk dianalisis lebih lanjut (Sugiyono, 2017). Selain itu, peneliti juga melakukan studi pustaka untuk mengkaji teori dan penelitian terdahulu terkait sastra siber, hiperteks, dan peran pembaca

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Novel "Mariposa" Karya Luluk HF pada Aplikasi *Memories*

1. Aplikasi *Memories: My Story, My Choice*

Memories: My Story, My Choice adalah sebuah platform permainan berbentuk naratif interaktif dengan gaya visual novel yang dikembangkan oleh PT Agate *International*, sebuah perusahaan asal Bandung, Jawa Barat, Indonesia. Aplikasi ini dirancang untuk menyediakan pengalaman membaca cerita yang bersifat imersif, yakni membuat pembaca merasa seolah-olah menjadi bagian dari dunia cerita melalui pilihan-pilihan naratif yang ditawarkan (The Jakarta Pos, 2020). Pengembangan aplikasi ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media baca interaktif yang sesuai dengan preferensi pengguna Indonesia yang disebabkan karena belum adanya platform yang dapat memenuhi keinginan dan permintaan para peminat konten visual novel lokal di Indonesia. Sebagai respon, Agate berkolaborasi dengan CIAYO untuk menciptakan ekosistem cerita yang mendukung kontribusi penulis lokal dan memperluas akses pembaca terhadap cerita digital.

Aplikasi ini menawarkan berbagai cerita fiksi yang dibagi ke dalam beberapa episode, di mana setiap akhir bab menampilkan pilihan yang menentukan arah cerita selanjutnya. Mekanisme ini memungkinkan pengguna untuk mengarahkan nasib tokoh utama sehingga mendorong keterlibatan emosional yang lebih dalam. Menurut *The Jakarta Post*, aplikasi ini menggabungkan ilustrasi bergaya anime, efek suara, serta interaktivitas tinggi yang membuat pengalaman membaca terasa hidup (The Jakarta Post, 2020). Pengguna juga dapat memperoleh item seperti berlian dan kunci untuk membuka jalur cerita tertentu atau untuk melanjutkan episode. Selain melalui misi harian, item ini tersedia via pembelian dalam aplikasi, sebuah model umum yang sudah biasa digunakan dalam game berbasis cerita.

Salah satu aspek penting dari aplikasi ini adalah kemampuannya untuk menjadi wadah bagi para penulis Indonesia. Fitur komunitas yang disediakan memungkinkan penulis untuk menggugah cerita orisinal mereka, yang kemudian dapat dinikmati oleh seluruh pengguna aplikasi. Hal ini akan mendorong tumbuhnya ekosistem penulisan cerita di Indonesia dan menjadi jembatan bagi penulis untuk dikenal secara global atau lebih luas lagi.

2. Novel “Mariposa” pada Aplikasi *Memories: My Story, My Choice*

Gambar 1. Hiperteks Novel Mariposa Dalam Aplikasi Memories



Gambar 1. memperlihatkan bentuk hiperteks novel Mariposa dalam aplikasi *Memories: My Story, My Choice* yang mana pembaca diberikan 3 pilihan untuk Acha sebagai tokoh utama dalam cerita tersebut. ketiga pilihan itu akan membuat respon dan jalan cerita yang berbeda, mulai dari perbedaan yang sangat mempengaruhi cerita maupun perbedaan yang hanya akan membuat respon atau dialog selanjutnya yang berbeda. Lain dari pada itu juga setiap pilihan yang pembaca pilih akan diberikan reaksi atau apresiasi dari sistem aplikasi seperti munculnya kata “*confident*” yang menunjukkan bahwa pilihan yang pembaca pilih ini menunjukkan tokoh utama ini percaya diri. Setiap episode nya, *Memories* akan menyajikan lebih dari 5 segmen untuk pembaca memiliki peran memilih alur cerita selanjutnya dari cerita tersebut.

3. Analisis Hiperteks dan Peran Pembaca

Perkembangan teknologi digital telah membawa dampak signifikan terhadap transformasi bentuk dan fungsi karya sastra, termasuk adanya keterlibatan pembaca di dalamnya. Salah satu aspek utama dalam transformasi ini adalah kehadiran hiperteks, yakni teks yang bercabang yang memungkinkan pembaca melakukan navigasi terhadap alur cerita berdasarkan pilihan-pilihan tertentu. Hiperteks menciptakan ruang di mana pembaca tidak hanya menerima narasi, tetapi juga turut mengonstruksi jalan cerita sesuai preferensi mereka.

Dalam novel “Mariposa” karya Luluk HF yang diadaptasi ke dalam platform digital melalui aplikasi *Memories: My Story My Choice*, bentuk hiperteks sangat jelas. Pembaca diberikan tiga opsi pilihan dalam satu adegan, dan tiap pilihan akan memicu dialog dan peristiwa yang berbeda, menciptakan struktur naratif yang bercabang. Interaktivitas ini mencerminkan konsep bahwa pembaca bukan hanya konsumen teks, tetapi juga memiliki peran aktif dalam makna dan juga arah narasi. Metode deskriptif

kualitatif dalam penelitian ini memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena keterlibatan pembaca secara mendalam melalui observasi langsung terhadap interaksi pembaca dengan teks digital. Pada aplikasi *Memories*, pilihan yang dipilih pembaca tidak hanya mengubah alur cerita, tetapi juga memberikan umpan balik dari sistem, seperti munculnya kata "*confident*" saat tokoh Acha memilih pilihan yang menunjukkan sikap percaya diri. Hal ini memperkuat keterlibatan emosional dan psikologis pembaca. Iwan (2021) dalam studinya juga menekankan bahwa "pembaca dalam komunitas sastra siber tidak lagi bersifat pasif, melainkan aktif memengaruhi bahkan menciptakan perluasan narasi berdasarkan konteks sosial dan latar belakang pribadi mereka".

Struktur hiperteks memungkinkan narasi yang tidak tunggal, membuka juga kemungkinan adanya multiinterpretasi atas satu teks. Aplikasi *Memories* sendiri menyediakan lebih dari lima segmen pilihan dalam satu episode cerita. Hal ini memperlihatkan bahwa pembaca terus menerus berperan dalam mengarahkan jalan cerita. Hal ini juga menunjukkan bahwa dalam ranah sastra siber, seperti yang digambarkan dalam *Mariposa*, pembaca menjelma sebagai subjek kreatif. Dengan demikian, dinamika ini bukan hanya menyajikan bentuk hiburan baru, melainkan juga membentuk pola interaktif yang mencerminkan fenomena baru dalam kajian resepsi sastra.

B. Cerpen "Platform Dua" Karya Slamet Thohari pada Website Magrib.id

1. Deskripsi Web/Tautan yang diambil dalam Data Penelitian

Penelitian ini mengambil data dari cerpen digital *Bermuda Platform Dua* karya Slamet Thohari yang dipublikasikan di website Magrib.id (<https://www.magrib.id/cerpen/platform-dua>). Website ini menyediakan platform sastra digital yang berfokus pada interaktivitas pembaca melalui penggunaan hiperteks. Sebagaimana Pertiwi dkk (dalam Dewi, 2020) jelaskan, sastra siber mencakup teks sastra di internet, baik dari kalangan profesional maupun non-profesional, serta sastra hiperteks yang memanfaatkan kemajuan teknologi komputer. Magrib.id menjadi wadah yang relevan untuk menganalisis bagaimana interaksi antara teks dan pembaca terjadi dalam medium digital.

2. Cerpen Perempuan di Platform Dua Karya Slamet Thohari pada Website Magrib.id



Gambar 2. Hiperteks Cerpen Platform Dua Dalam Website Magrib.id

Memperlihatkan halaman cerpen Platform Dua di Magrib.id. Pada tangkapan layar tersebut, struktur hiperteks yang ditandai dengan tautan berwarna biru yang tersebar di dalam teks. Pembaca dapat memilih tautan-tautan ini untuk menentukan alur cerita yang ingin diikuti, sehingga pengalaman membaca menjadi tidak linier. Selain itu, terdapat kolom komentar di bagian bawah halaman yang menunjukkan interaksi aktif antar pembaca, serta antara pembaca dan penulis.

3. Penjelasan Hasil dan Pembahasan/Temuan Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan hiperteks dalam cerpen Platform Dua menciptakan pengalaman membaca yang dinamis dan partisipatif. Ini sejalan dengan temuan Pertiwi dan Wati (2022) yang menyatakan bahwa platform sastra siber berdampak pada dunia literasi di Indonesia, memberikan fleksibilitas dan kemampuan sebagai barometer kemajuan sastra. Struktur hiperteks memungkinkan pembaca untuk berinteraksi langsung dengan teks, memilih alur cerita, dan memberikan komentar, sehingga memperkaya pengalaman membaca.

Menurut Alwasilah dan Siregar, 2025, hiperteks dijelaskan sebagai media yang penting yang menunjang pengelolaan informasi akademik yang memudahkan penggunaan untuk mengakses, mengorganisasi, dan menganalisis informasi secara efektif. Dalam konteks cerpen Platform Dua, hiperteks memungkinkan pembaca untuk mengakses berbagai bagian cerita secara non-linear, menciptakan pengalaman membaca yang lebih interaktif dibandingkan dengan teks cetak tradisional.

Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa interaksi pembaca melalui kolom komentar memiliki peran penting dalam membangun makna cerita. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Yuliza Anisa (dalam Pertiwi dan Wati, 2022), platform siber sastra berfungsi sebagai penyalur berbagai ide dan kreativitas penulis yang bersifat bebas dan tidak terikat oleh apapun serta bisa langsung tersampaikan kepada pembaca. Menurut Wiraja dan Ramadhan, 2024 Sastra siber ialah sebuah era baru yang memberikan peluang lebih besar bagi siapapun yang hendak terjun ke dunia sastra seiring perkembangan zaman yang mana teknologi semakin canggih pula, sastra siber hadir dengan berbagai inovasi yang dapat dengan mudah ditemukan dalam benda elektronik yang kita miliki, seperti smartphone, komputer, tablet, dan lain sebagainya. Dengan berdiskusi, berbagi interpretasi, dan memberikan umpan balik, pembaca menjadi bagian aktif dalam proses penciptaan makna (Wiraja dan Ramadhan, 2024). Temuan ini juga mendukung gagasan bahwa sastra siber menawarkan cara baru dalam membaca dan menulis, di mana pembaca memiliki peran lebih besar dalam menentukan arah cerita, penggunaan platform sastra siber juga dirasa memberikan beberapa keuntungan dapat membantu meningkatkan pembelajaran siswa dengan memberikan akses mudah ke sumber daya sastra dan memungkinkan interaksi langsung antara penulis dan pembaca (Subyantoro dkk, 2024). Sedangkan menurut Pristiwati dkk, 2023 sastra siber memperkenalkan metode baru dalam pembuatan, distribusi, dan monetisasi konten, yang mendorong berkembangnya ekonomi kreatif digital. Keberadaan platform sastra siber memungkinkan interaksi langsung antara penulis dan pembaca tanpa perantara, membuka peluang bisnis baru dan inovasi dalam industri budaya, latar belakang ini menunjukkan bahwa perkembangan sastra siber didorong oleh kemajuan teknologi, perubahan dalam model penerbitan dan distribusi karya sastra, serta adanya dinamika ekonomi kreatif dan interaksi langsung yang semakin memicu inovasi dan diversifikasi dalam dunia sastra digital. Dengan demikian, cerpen Petempatan di Platform Dua di Magrib.id

memberikan contoh konkret bagaimana sastra siber dapat memperkaya pengalaman membaca dan meningkatkan partisipasi pembaca dalam dunia sastra.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa sastra siber melalui penerapan hiperteks pada novel *Mariposa* di aplikasi *Memories* dan cerpen Platform Dua di Magrib.id telah menciptakan pengalaman membaca yang dinamis, interaktif, dan partisipatif. Struktur hiperteks memungkinkan pembaca untuk menentukan jalur cerita, berinteraksi melalui komentar, serta membangun makna secara kolektif bersama penulis dan pembaca lain. Pembaca tidak lagi bersifat pasif, melainkan menjadi subjek aktif yang turut mengarahkan dan menginterpretasi cerita sesuai preferensi mereka. Dengan demikian, sastra siber memperkaya pengalaman literasi, memperluas peluang kolaborasi, serta membuka ruang baru bagi perkembangan industri kreatif dan budaya literasi digital di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, I. (2021). Resepsi pembaca pria terhadap karya sastra *Mariposa* di komunitas Cybersastra Wattpad. *Anafora: Jurnal Penelitian Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(1), 1–9.
- Agate. (n.d.). *Memories* | Full Game Development Service. <https://agate.id/portofolio-sku/memories-details>
- Arenalte. (2020). Kolaborasi Agate dan CIAYO hadirkan produk visual novel '*Memories*'. <https://arenalte.com/berita/industri/agate-dan-ciayo-visual-novel-memories>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Dewi, S. M. (2024). Menyelami model sastra digital dalam puisi hipertekstual "*Disspossession*" oleh Robert Kendall. *Mediasi: Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 17(1), 148–157.
- Fahmy, Z., Pristiwati, R., & Subyantoro, S. (2024). 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.
- Fahmy, Z., Rohman, F., & Pristiwati, R. (2023). Komodifikasi novel pada platform sastra siber: Studi pragmatisme penulis novel di aplikasi Fizzo. *GERAM: Gerakan Aktif Menulis*, 11(2), 68–78.
- Isnaini, H. (2025). *Sastra siber dan digital dalam perspektif pendidikan*. CV Pustaka Humaniora.
- Meleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi Revisi). Remaja Rosdakarya.
- Nurhidayah, S., & Setiawan, R. (2020). Lanskap siber sastra: Postmodernisme, sastra populer, dan interaktivitas. *Poetika: Jurnal Ilmu Sastra*, 8(1), 18–30.
- Ramadhan, D. A., & Wirajaya, A. Y. (2024). *Alternative Universe (AU)* sebuah novel mini sebagai era baru sastra. *Literasi: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya*, 8(1), 99–110.

- Siregar, N., & Alwasilah, C. (2005). Dasar wacana argumentatif dari hiperteks untuk meningkatkan aksesibilitas pemakaian terhadap informasi pendidikan sains. *Jurnal Pengajaran Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 6(2), 72–82.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- The Jakarta Post. (2020, February 17). *Game novel visual 'Memories' membawa pengguna dalam perjalanan interaktif*. <https://www.thejakartapost.com/life/2020/02/17/visual-novel-game-memories-takes-users-on-interactive-journeys.html>
- Wira, N. N. (2020). Game novel visual 'Memories' membawa pengguna dalam perjalanan interaktif. *The Jakarta Post*. <https://www.thejakartapost.com/life/2020/02/17/visual-novel-game-memories-takes-users-on-interactive-journeys.html>
- Yusanta, F. B., & Wati, R. (2020). Eksistensi sastra cyber: Webtoon dan Wattpad menjadi sastra populer dan lahan publikasi bagi pengarang. *Literasi: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya*, 4(1), 1–10.

