

**PENGUNAAN *WATTPAD* DAN RELEVANSINYA
TERHADAP LITERASI DIGITAL DI INDONESIA
TAHUN 2016-2024**

SKRIPSI



Oleh:
Kayyisu Alfina
NIM 204104040028

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN HUMANIORA
2025**

**PENGUNAAN *WATTPAD* DAN RELEVANSINYA
TERHADAP LITERASI DIGITAL DI INDONESIA
TAHUN 2016-2024**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Humaniora (S. Hum)
Fakultas Ushuluddin, Adab dan Humaniora
Program Studi Sejarah dan Peradaban Islam



Oleh:
Kayyisu Alfina
NIM 204104040028

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAS SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN HUMANIORA
2025**

**PENGUNAAN *WATTPAD* DAN RELEVANSINYA
TERHADAP LITERASI DIGITAL DI INDONESIA
TAHUN 2016-2024**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Humaniora (S. Hum)
Fakultas Ushuluddin, Adab dan Humaniora
Program Studi Sejarah Peradaban Islam

Oleh:

Kayyisu Alfina
NIM 204104040028

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R
Disetujui Pembimbing



Mawardi Purbo Sanjoyo, M. A.
NIP.199005282018011001

**PENGUNAAN *WATTPAD* DAN RELEVANSINYA
TERHADAP LITERASI DIGITAL DI INDONESIA
TAHUN 2016-2024**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar sarjana Humaniora (S.Hum)
Fakultas Ushuluddin Adab dan Humaniora
Program Studi Sejarah dan Peradaban Islam

Hari: Senin

Tanggal: 23 Juni 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris


Dr. Akhiyat S. Ag., M.Pd
NIP. 197112172000031001


Mahillah, M.Fil.I
NIP. 198210222015032003

Anggota:

1. Dr. Win Ushuluddin, M. Hum
2. Mawardi Purbo Sanjoyo, M.A



Menyetujui
Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Humaniora


Prof. Dr. Ahidul Asror, M.Ag
NIP. 197406062000031003

MOTTO

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ أُولَٰئِكَ كَانَ عَنْهُ مَسْئُولًا

Dan janganlah kamu mengikuti apa yang kamu tidak mempunyai pengetahuan tentangnya. Sesungguhnya pendengaran, penglihatan dan hati, semuanya itu akan diminta pertanggungan jawabnya (Q.S Al-Isra:36)¹



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹ Qur'an.com, <https://quran.com/id/perjalanan-malam/36-46>

PERSEMBAHAN

Karya Ini Saya Persembahkan
Kepada Almamater Program Studi Sejarah Dan Peradaban Islam
Fakultas Ushuluddin, Adab Dan Humniora
Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
Serta insan cita akademika yang peduli terhadap dampak
Aplikasi *Wattpad* di Indonesia.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ABSTRAK

Kayyisu Alfina. 2025. Penggunaan *Wattpad* dan Relevansinya Terhadap Literasi Digital di Indonesia Tahun 2016-2024

Fenomena meningkatnya penggunaan aplikasi Wattpad di Indonesia sejak tahun 2016 hingga 2024 menunjukkan dinamika baru dalam praktik literasi digital masyarakat, khususnya generasi muda. Di tengah rendahnya minat baca konvensional, kehadiran Wattpad menjadi alternatif populer yang membuka ruang bagi masyarakat untuk membaca dan menulis cerita secara daring. Wattpad tidak hanya digunakan sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai ruang produksi budaya dan wacana sosial yang memengaruhi cara individu berinteraksi, menafsirkan dunia, dan membentuk identitas digital mereka. Fenomena ini menunjukkan adanya pergeseran dari literasi tradisional menuju literasi yang lebih partisipatif, visual, dan berbasis komunitas.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam bagaimana penggunaan Wattpad berkontribusi terhadap perkembangan literasi digital di Indonesia dalam aspek edukatif, sosial, dan budaya. Fokus kajian diarahkan pada dua perspektif utama, yaitu teori Ekologi Media dari Neil Postman yang menyoroti peran media dalam membentuk lingkungan berpikir masyarakat, serta pendekatan Literasi Kritis dari Paulo Freire yang menekankan pentingnya kesadaran reflektif terhadap konten yang dikonsumsi. Penelitian ini juga ingin menjawab bagaimana praktik konsumsi dan produksi narasi di Wattpad mencerminkan perubahan cara belajar, berkomunikasi, dan membentuk opini di era digital.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode sejarah dengan pendekatan deskriptif-kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka, analisis konten digital Wattpad, serta penelusuran arsip dan aktivitas komunitas daring pengguna Wattpad di Indonesia. Data dianalisis secara kritis dengan pendekatan interdisipliner, menggunakan kerangka teori media dan literasi sebagai pijakan konseptual. Kombinasi antara metode sejarah dan pendekatan media digital diharapkan mampu menggambarkan perkembangan Wattpad sebagai bagian dari evolusi budaya literasi di Indonesia.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Wattpad telah mengalami peningkatan signifikan dalam hal jumlah dan variasi pengguna, dengan dominasi pengguna perempuan, rentang usia remaja hingga dewasa muda, serta penyebaran geografis yang meluas. Fitur seperti Paid Stories dan komunitas interaktif memberikan dampak positif terhadap kreativitas dan keterlibatan pengguna. Namun, di sisi lain, muncul tantangan seperti kecanduan digital, penyebaran konten yang tidak sehat, serta lemahnya perlindungan terhadap hak cipta. Dalam perspektif ekologi media, Wattpad membentuk lingkungan berpikir baru yang cepat, instan, dan cenderung emosional. Sementara itu, pendekatan literasi kritis menunjukkan bahwa pengguna Wattpad berpotensi menjadi subjek literasi yang reflektif apabila didukung dengan edukasi yang tepat. Penelitian ini menegaskan pentingnya kolaborasi antara regulasi konten, pendekatan pedagogis, dan kesadaran media agar Wattpad dapat menjadi alat literasi digital yang progresif dan inklusif di Indonesia.

Kata-Kata Kunci: *Wattpad*, Literasi Digital, Pengguna di Indonesia.

KATA PENGANTAR

Puji syukur *Alhamdulillah* penulis ucapkan kepada Allah swt, karena dengan limpah rahmat, taufik, hidayah dan inayah-nyalah, perencanaan, pelaksanaan dan penyelesaian penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar. Sebagai tanda rasa syukur penulis, semua pengalaman selama proses penulisan skripsi akan penulis jadikan refleksi atas diri penulis untuk kemudian akan penulis implementasikan dalam bentuk sikap dan perilaku konstruktif dan produktif untuk kebaikan dan perbaikan semua warga bangsa.

Terselesaikannya penulisan skripsi dengan judul **“Penggunaan *Wattpad* dan Relevansinya Terhadap Literasi Digital di Indonesia Tahun 2016-2024”** ini, penulis sadari karena bantuan dan peran berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag., M.M., CPEM. Atas kesempatan dan fasilitas yang diberikan kepada penulis untuk mengikuti dan menyelesaikan pendidikan Program Sarjana.
2. Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Humaniora Bapak Prof. Dr. Ahidul Asror, M. Ag. dan seluruh jajaran Dekanat yang lain atas kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk menjadi mahasiswa Program Studi Sejarah dan Peradaban Islam pada Program Sarjana Fakultas Ushuluddin, Adab dan Humaniora Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

3. Ketua Jurusan Studi Islam Fakultas Ushuluddin, Adab dan Humaniora Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Bapak Dr. Win Ushuluddin, M. Hum. Atas bimbingan dan motivasi yang diberikan selama proses perkuliahan.
4. Koordinator Program Studi Sejarah dan Peradaban Islam Bapak Dr. Akhiyat, S. Ag., M. Pd. Atas bimbingan, motivasi serta diskusi-diskusi yang menarik dan membangun selama proses perkuliahan.
5. Bapak Mawardi Purbo Sanjoyo, M. A. selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, serta pikirannya dalam membimbing dan mengarahkan penulis serta memberikan motivasi dan meyakinkan penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Tanpa bimbingan, saran, motivasi, dan bantuan beliau penulisan skripsi ini tidak akan selesai.
6. Seluruh Bapak dan Ibu dosen di Program Studi Sejarah dan Peradaban Islam Fakultas Ushuluddin, Adab dan Humaniora Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang tulus memberikan ilmunya dan memberikan semangat, serta pengalamannya selama proses perkuliahan.
7. Seluruh pegawai lingkungan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Humaniora Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember atas informasi-informasi yang telah diberikan.
8. Terima kasih kepada kedua orang tua penulis, Bapak Achmad Fauzi dan Ibu Siti Sulaikah yang telah memberikan doa, motivasi, dan dukungan penuh, serta membiayai penulis selama menempuh pendidikan ini.

9. Terima kasih kepada seluruh keluarga besar penulis, yang telah memberikan doa dan semangat bagi penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
10. Terima kasih kepada teman-teman mahasiswa Program Studi Sejarah dan Peradaban Islam angkatan 2020 khususnya kelas SPI 2, Fakultas Ushuluddin, Adab dan Humaniora, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember atas sikap kekeluargaan serta solidaritasnya yang sudah membersamai penulis selama masa program pendidikan. Terima kasih atas kenangan dan segala pengalamannya selama ini.
11. Terima kasih kepada Munipatun Napisah dan Majdaturrosikhah yang telah memberikan motivasi, serta menjadi pendengar yang sudah mendengarkan keluh kesah penulis selama menyelesaikan program studi ini.
12. Kepada Kim Namjoon, Kim Seokjin, Min Yoongi, Jung Hoseok, Park Jimin, Kim Taehyung dan Jeon Jungkook sebagai member Bangtan Sonyendan, dan semua member Treasure dan member Seventeen yang telah memberikan motivasi serta dukungan secara tidak langsung melalui karya-karya nya dan pesan-pesan positif nya. Terima kasih telah memberikan inspirasi, semangat dan menemani penulis selama masa program studi ini meskipun tidak secara langsung.
13. Terima kasih kepada semua pihak yang sudah terlibat yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan serta meluangkan waktunya sehingga terselesaikannya skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah dilakukan mendapat balasan yang sebaik mungkin dari Allah swt. Atas segala kekurangan serta kekhilafan yang ada, sepuh hati penulis minta maaf yang sebesar-besarnya.

Jember, 1 Juni 2025

Penulis

Kayyisu Alfina
NIM 204104040028



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL DEPAN	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN TIM PENGESAHAN PENGUJI	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Ruang Lingkup Penelitian	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
F. Studi Terdahulu	7
G. Kerangka Konseptual	10
H. Metode Penelitian	13
I. Sistematika Pembahasan	16
BAB II GAMBARAN UMUM MEDIA	17
A. Pengertian Media	17

B. Sejarah Aplikasi <i>Wattpad</i>	20
C. Pengguna <i>Wattpad</i>	23
D. Pengaruh <i>Wattpad</i>	26
BAB III DAMPAK APLIKASI WATTPAD.....	38
A. Perkembangan Aplikasi <i>Wattpad</i>	38
B. Realisasi Aplikasi <i>Wattpad</i>	40
BAB IV PENUTUP	56
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN-LAMPIRAN	62



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo <i>Wattpad</i>	20
Gambar 2.2 Tampilan Home <i>Wattpad</i>	22
Gambar 2.3 Infografis Program <i>Wattpad Creator</i> dan Total Dana Penulis.....	32
Gambar 3.1 Komunitas <i>Wattpad</i> di <i>Telegram</i>	43
Gambar 3.2 Genre di Aplikasi <i>Wattpad</i>	46
Gambar 3.3 Laman Perpustakaan <i>Wattpad</i>	51



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tiga Fase Perkembangan Digital.....	36
Tabel 3.1 Pola Hubungan Pengguna dengan Aplikasi <i>Wattpad</i>	40
Tabel 3.2 Dampak Ekonomi Kreatif di Indonesia.....	48



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Dalam era digital, dunia memanglah membuka wahana baru bagi seluruh umat manusia. Teknologi yang semakin modern dan semakin canggih, turut mewarnai kebutuhan hidup manusia dengan segala perkembangan yang mengalai percepatan. Ini menandakan bahwa manusia tidak lagi mengkhawatirkan sulitnya mengakses di dunia digital. Apalagi percepatan dunia digital turut menjadi hantaman terhadap manusia, seakan mau tidak mau harus mampu beradaptasi dengan dunia modern, khususnya dunia digital. Gelombang percepatan itulah turut menjadikan manusia berlomba-lomba menjadi yang terbaik dan mampu bersaing pada tingkat global.

Dalam dasawarsa terakhir, Indonesia sendiri menghadapi paradoks literasi, di mana minat baca konvensional rendah. Menurut data dari PISA (*Programme for International Student Assessment*) di tahun 2019, minat baca masyarakat Indonesia berada di peringkat 62 dari 70 negara. Namun, yang menarik ketika persebaran media berupa platform aplikasi semakin meningkat, justru menjadi salah satu negara terbesar di dunia yang masif memainkan media platform.² Dan

² PISA merupakan Lembaga yang bertugas mengatur dan mengevaluasi Pendidikan di berbagai negara. Menilai berdasarkan pada kemampuan membaca, pengetahuan, maupun keterampilan para pelajar agar dapat berkontribusi di dunia modern. Lihat juga Naelur Rohmah, Muhammad Busyro Karim, and Sigit Dwi Saputro, "Pengaruh Pembelajaran Proyek Berbasis Konten Video Terhadap Minat Baca Generasi Z Di Kabupaten Bangkalan," *DWIJA CENDEKIA: dalam Jurnal: Riset Pedagogik* 7 (2023), 39.

salah satunya adalah aplikasi *wattpad*. Pada aplikasi ini, Indonesia menjadi pengguna *wattpad* terbesar kedua dunia yakni 6,9% sebagai pengunjung global.³

Sangat mengherankan, Fenomena ini bukan sekadar tren teknologi, melainkan transformasi sosiokultural di mana remaja dan mahasiswa menjadikan *wattpad* sebagai "ruang kelas alternatif" untuk berekspresi dan mengonsumsi cerita. Anehnya, pemerintah gencar mempromosikan gerakan literasi tradisional, sementara di dunia digital, jutaan anak muda secara organik menyedot ratusan ribu cerita fiksi secara mandiri.

Pada fase awal (2016-2018), *wattpad* memunculkan komunitas bawah tanah seperti grup *telegram* "Pasukan Bawah Tanah" tempat pembaca mendiskusikan cerita *Alternative Universe* (AU). Komunitas ini bukan sekadar ruang hiburan, melainkan ekosistem produsen di mana pembaca menjadi korektor naskah. Penulis seperti Erisca Febriani mengaku mengubah alur *Dilan* 1990 berdasarkan masukan komentar. Fenomena ini sesuai teori *participatory culture* (Jenkins), tetapi uniknya di Indonesia, kolaborasi ini melahirkan industri kreatif baru. Adaptasi novel *Mariposa* dan *Dear Nathan* menjadi film membuktikan pergeseran dari sekadar hobi menjadi profesi.⁴

Namun sebaliknya, Di balik kesuksesan komersial, muncul krisis perlindungan hak cipta, terutama untuk *Paid Stories*. Penelitian hukum tahun 2024 mengungkap 7 dari 10 penulis berbayar di Indonesia mengalami pembajakan karya 3. Kasus pencurian naskah *Paid Stories* dan distribusinya di platform lain

³ Siti Sadiyah Salsabila and Maria Fitriah, "Terpaan Media Wattpad Di Kalangan Mahasiswa" 9, no. 4 (2023): 79–84.

⁴ Natassja Putri Gumilang and Fennieka Kristianto, "Legal Protection of Copyright Towards Work Piracy for 'Paid Stories' Written Works on Wattpad Platform: A Case Study in Indonesia" 4, no. 2 (2025): 15–21.

melanggar UU Hak Cipta No. 28/2014, tetapi penegakan hukumnya lemah. *wattpad* sendiri merespons dengan fitur *automated copyright detection*, namun efektivitasnya terbatas. Di sini, penelitian ini mengungkap paradoks ekonomi kreatif: kemudahan publikasi berbanding lurus dengan kerentanan eksploitasi karya.⁵

Dilain sisi, sebuah temuan krusial dalam pengaruh desain antarmuka terhadap perilaku baca, menunjukkan bahwa dalam penelitian Studi UX tahun 2023 membuktikan fitur *scroll continue* dan notifikasi *real-time* di *wattpad* memicu kecanduan kompulsif. Remaja menghabiskan rata-rata 2,1 jam/hari untuk membaca di platform, seringkali mengorbankan waktu belajar. Lebih dalam lagi, algoritma rekomendasi yang mendorong cerita dengan klik tinggi, secara tak langsung menyamarkan karya sastra serius. Puisi atau esai sosial jarang muncul di halaman *explore*, meminggirkan diversifikasi konten.⁶ Maka untuk menyikapi permasalahan yang terjadi, salah satu penelitian dari Universitas Negeri Semarang, menjadi perintis dengan mengintegrasikan *wattpad* ke mata kuliah Literasi Media. Mahasiswa diajak menganalisis bias gender dalam cerita populer dan menulis ulasan kritis. Hasilnya, minat baca meningkat 34%, tetapi diikuti kesadaran dekonstruksi narasi. Ini menjadi bukti bahwa platform digital bisa

⁵ Natassja Putri Gumilang and Fennieka Kristianto, ..16.

⁶ UX merupakan singkatan dari User Experience, di mana tudi yang fokus pada pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan suatu produk, layanan, atau system. Lihat juga Nyoman Tri Anindia Putra and Dina Januarta, "UJI KEMUDAHAN PENGGUNAAN WATTPAD: STUDI USABILITY UNTUK PENGGUNA BARU DENGAN," dalam Jurnal: Informatika Dan Teknik Elektro Terapan, vol. 13, no. 2 (2025), 1308.

diarahkan sebagai alat pedagogis sesuai semangat literasi dan harus membebaskan, bukan membius.⁷

Maka penelitian ini menjadi penting karena terletak pada kerentanan pembaca muda. Survei tahun 2024 mengungkap 41% remaja Jakarta "*belajar pacaran*" dari cerita *wattpad*, bukan pengalaman nyata. Sementara itu, 58,2% perilaku remaja dipengaruhi konten yang mereka baca di platform ini. Di tengah minimnya regulasi konten dewasa (seperti cerita *mature*), *wattpad* menjadi laboratorium sosial tak terkendali di mana nilai-nilai diseminarkan lewat fiksi tanpa filter. Justru yang tak kalah menarik, seperti yang telah dijelaskan di atas, platform ini justru menyelamatkan minat baca dalam studi di Universitas Negeri Semarang membuktikan kemudahan akses *wattpad* meningkatkan keterlibatan mahasiswa dengan teks.⁸

Dengan itu, peneliti memilih fokus penelitian dengan judul **“Penggunaan Wattpad dan Relevansinya Terhadap Literasi Digital di Tahun 2016-2024”**. Karena peneliti meyakini bahwa masih terdapat kekurangan pada penelitian tersebut yang mengombinasikan kepada dimensi edukasi, ekonomi, dan psikososial secara holistik dalam rentang waktu sepanjang ini. Untuk itu, penelitian ini dapat diharapkan menjadi sebuah penelitian terbaru yang dapat memberikan penjelasan lebih objektif dan dapat menjadi jawaban dari pengaruh aplikasi *wattpad* dan untuk meminimalisir pola konsumsi yang berlebihan.

⁷ Tri Maria Hastuti et al., “Pengaruh Aplikasi Baca Online Wattpad Terhadap Minat Baca Mahasiswa Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Semarang,” dalam *Jurnal: of Education and Technology*, vol. 4, no. 1 (2024): 92–101.

⁸ Ni Luh Widya Antar Wedani, Ida Ayu Gede Agung Putri, “PEMANFAATAN PLATFORM WATTPAD SEBAGAI MEDIA LITERASI SASTRA DIKALANGAN REMAJA,” *SANDIBASA III (Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, vol. 3, no. 1 (2025): 321–32.

B. Fokus Penelitian

Fokus yang jelas menjadi faktor kunci dalam menentukan arah dan tujuan studi yang dilakukan. Memahami serta mengidentifikasi aspek utama yang akan dikaji memungkinkan penelitian berkembang secara sistematis, menghasilkan temuan yang mendalam, serta memberikan kontribusi yang lebih signifikan dalam bidang yang diteliti. Di antaranya peneliti merangkum menjadi dua fokus penelitian, sebagaimana berikut:

1. Bagaimana penggunaan *Wattpad* terhadap literasi di Indonesia?
2. Bagaimana pandangan Neil Postman atas Ekologi Media di Indonesia?
3. Bagaimana penggunaan *Wattpad* di Indonesia menurut pandangan Paulo Freire mengenai Literasi Kritis?

C. Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian ini, menentukan ruang lingkup yang jelas menjadi langkah krusial dalam memastikan bahwa kajian yang dilakukan tetap fokus, sistematis, dan dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Ruang lingkup penelitian tidak hanya berfungsi sebagai batasan bagi studi yang dilakukan, tetapi juga sebagai panduan dalam menentukan aspek-aspek yang akan dikaji secara lebih mendalam. Dalam Ruang Lingkup penelitian akan dibagi menjadi dua, yakni batasan temporal dan spasial:

1. Temporal: Periode 2016 hingga 2024.

Alasan peneliti memilih 2016, karena menandai booming karya *wattpad* di Indonesia, sementara 2024 untuk mengetahui sejauh mana masa aktif dan

fase matang adaptasi *Wattpad* di Indonesia di tengah masifnya dunia digital lainnya.

2. Spasial

Fokus pada penelitian ini tertuju pada konsentrasi pengguna tertinggi aplikasi *Wattpad* di seluruh Indonesia.

D. Tujuan Penelitian

1. Menguraikan pengaruh penggunaan *Wattpad* terhadap literasi digital masyarakat Indonesia.
2. Menganalisis penggunaan *Wattpad* dalam perspektif teori Ekologi Media Neil Postman sebagai pembentuk lingkungan sosial dan pola pikir digital.
3. Menjelaskan relevansi penggunaan *Wattpad* terhadap Literasi Kritis pengguna berdasarkan pendekatan Paulo Freire.

E. Manfaat Penelitian

Setiap studi yang dilakukan tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan teori dan memperdalam pemahaman terhadap suatu fenomena, tetapi juga untuk memberikan manfaat nyata bagi berbagai pihak, baik akademisi, praktisi, maupun masyarakat luas. Selain itu, dengan adanya temuan-temuan baru, penelitian dapat menjadi pijakan bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta memberikan landasan bagi kebijakan yang lebih efektif dan inovasi yang lebih relevan. Berikut peneliti memuat dua manfaat sederhana dalam penelitian ini:

1. Manfaat Teoretis

Dapat mengembangkan konsep literasi kritis dan evaluasi berkala untuk meminimalisir dampak negatif dari *wattpad*.

2. Manfaat Praktis

Bagi pelajar yakni dapat dijadikan rekomendasi integrasi *wattpad* dalam kurikulum berbasis literasi digital, sedangkan bagi Lembaga Institusi sebagai masukan kebijakan literasi inklusif yang memanfaatkan platform digital dan bagi Masyarakat yakni sebagai strategi kurasi konten untuk minimalkan dampak negatif.

F. Studi Terdahulu

Seiring dengan kemajuan ini, para peneliti terus berupaya menggali lebih dalam terkait berbagai aspek yang memengaruhi kehidupan masyarakat, baik dari segi sosial, ekonomi, pendidikan, maupun teknologi. Dalam konteks penelitian ini, pemahaman terhadap studi terdahulu menjadi sangat krusial untuk mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan yang belum terisi dan menemukan perspektif baru yang dapat dikembangkan. Oleh karena itu, pembahasan berikut akan menyoroti berbagai penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, sebagai pijakan dalam mengembangkan analisis yang lebih komprehensif, diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh **Ani Rufiah dan Agus Budi Wahyudi**, berjudul **“Teks Humor Dalam *Wattpad* Sebagai Bahan Ajar Pembelajaran Bahasa Indonesia”**. Fokus pada pembahasan ini ialah penyerapan teks humor pada aplikasi *wattpad* sebagai bahan media ajar,

sedangkan Pengumpulan data yang digunakan adalah metode simak dan catat yang ada di aplikasi *wattpad*. Hasil pada penelitian tersebut adalah Teks humor dalam *wattpad* dimanfaatkan sebagai bahan ajar pembelajaran bahasa Indonesia di SMA/MA kelas X sesuai Kurikulum 2013 pada Kompetensi Dasar 3.6 untuk menganalisis struktur dan kebahasaan teks anekdot.⁹

2. Kemudian dalam Penelitian **Felicia Faradina, dkk.** dengan judul **“Hubungan Penggunaan Aplikasi Wattpad Terhadap Minat Baca Mahasiswa UPN Veteran Jawa Timur.”** Menjelaskan tentang hubungan antara penggunaan aplikasi *wattpad* sebagai sebuah platform online untuk membaca dan menulis cerita terhadap minat baca mahasiswa UPN Veteran Jawa Timur sebagai representasi generasi Z. Adapun metode yang digunakan adalah *Purpose sampling*, untuk hasil yang diperoleh bahwasanya sebagian besar masyarakat UPN Veteran menggunakan aplikasi *wattpad* selama hitungan satu minggu.¹⁰
3. Buku **Hamdan Husein Batubara** dengan Judul **“Media Pembelajaran Digital”**. Pada penjelasan tersebut menyajikan beberapa konsep dan teknik penggunaan aplikasi pada sebuah media platform, namun tidak mencontohkan secara spesifik tentang aplikasi *wattpad*. Selain itu, ia

⁹ Ani Rufiah and Agus Budi Wahyudi, “TEKS HUMOR DALAM WATTPAD SEBAGAI BAHAN AJAR PEMBELAJARAN Abstrak,” *Kajian Linguistik Dan Sastra* 7, no. 2 (2022): 54–69, <https://doi.org/10.23917/kls.v7i1.16361>.

¹⁰ Felisia Faridina, Cantika Gryta Amelina, et.al “HUBUNGAN PENGGUNAAN APLIKASI WATTPAD TERHADAP MINAT BACA MAHASISWA UPN VETERAN JAWA TIMUR,” *Jurnal Inovasi Dan Pendidikan* 7, no. 5 (2024): 133–41.

menjelaskan bagaimana pentingnya proses pembelajaran melalui dunia digital.¹¹

4. Penelitian yang dilakukan oleh **Dhea Shena, Ninis Agustini Damayani, dan Encang Saepudin**. Dengan judul **“Literasi real person fanfiction sebagai media hiburan bagi penggemar Korean POP”**. Menjelaskan bagaimana *Real Person Fanfiction*, sebagai sebuah produk *wattpad* sebagai budaya yang berkembang dalam komunitas penggemar yang mengadopsi tokoh figur publik tertentu sebagai karakter utama dalam suatu cerita. Adapun metode yang digunakan ialah kualitatif dengan berupa studi kasus. Hasil pada penelitian ini mempelajari *Real Person Fanfiction* dalam aplikasi *wattpad* banyak diminati karena terbilang mudah dipelajari dan dipahami.
5. Selanjutnya Penelitian oleh **Roesdiana Afrilia dan Medhy Aginta Hidayat**, tentang judul **“Interaksi Sosial Termediasi Pembaca *Alternative Universe* (AU) “*Slowmotion*” (Studi Netnografi dalam Kanal *Close and Private Mediated Interaction Grup telegram* “Pasukan Bawah Tanah”)**. Pada penelitian ini berfokus kepada bagaimana fenomena interaksi sosial termediasi para pembaca cerita *Alternative Universe* (AU) melalui media sosial *telegram* yang memiliki karakteristik sebagai *close and private group*. Adapun metode yang digunakan adalah menggunakan Teknik *Purpose Sampling*. Kemudian Hasil pada penelitian tersebut ialah walaupun tidak saling mengenal secara pribadi satu sama lain, para

¹¹ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Digital* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021).

pembaca cerita AU anggota grup *telegram* “Pasukan Bawah Tanah” tetap aktif mengikuti interaksi sosial dunia maya secara intens dari penulis AU *Slowmotion*.¹²

Maka berdasarkan studi terdahulu yang telah dijelaskan sebagaimana di atas, maka penelitian ini akan fokus kepada dimensi emosional pengguna *wattpad* dengan melihat sisi edukasi, dan ekonomi secara keseluruhan. Karena itu, penelitian ini akan mengupayakan pendekatan yang berkaitan akan hal tersebut untuk menjelaskan sejauh mana partisipasi budaya para pengguna *wattpad* berjalan secara aktif. Tentunya, peneliti akan membawa metode sejarah sebagai pembeda dari penelitian sebelumnya, karena di rasa jarang penelitian terdahulu yang menggunakan metode sejarah.

G. Kerangka konseptual

Dalam memahami fenomena penggunaan Wattpad dan relevansinya terhadap literasi digital di Indonesia, penelitian ini menggunakan dua pendekatan teoritis utama yang saling melengkapi, yaitu teori Ekologi Media dari Neil Postman dan konsep Literasi Kritis dari Paulo Freire. Kedua pendekatan ini digunakan untuk memberikan pemahaman yang lebih luas bagaimana media digital seperti Wattpad membentuk pola literasi serta sejauh mana pengguna mampu bersikap kritis terhadap konten yang mereka konsumsi.¹³ Maka, pendekatan ini dapat diharapkan

¹² Roesdiana Afrilia and Medhy Aginta Hidayat, “Interaksi Sosial Termediasi Pembaca Alternative Universe (AU) ‘ Slowmotion ’ (Studi Netnografi Dalam Kanal Close and Private Mediated Interaction Grup Telegram ‘ Pasukan Bawah Tanah ’),” *RESIPROKAL: Jurnal Riset Sosiologi Progresif Aktua*, vol. 6, no. 1 (2024): 104–17.

¹³ Muhammad Ikhwan, “Ekosistem Media Di Era Digital Dan Runtuhnya Jurnalisme Berkualitas” (Jakarta: Universitas Budi Luhur, n.d.).

menjadi acuan dalam proses pembahasan yang akan dijelaskan di bab-bab selanjutnya.

1. Ekologi Media dari Neil Postman

Neil Postman, sebagaimana dijelaskan oleh R.E. Tarigan, menegaskan bahwa media bukan hanya alat teknis yang digunakan manusia untuk menyampaikan pesan, melainkan sebagai ekosistem yang membentuk dan merekonstruksi cara berpikir, cara berkomunikasi, serta struktur sosial dan budaya dalam masyarakat. Media menurut Postman menciptakan lingkungan simbolik baru yang tidak netral, karena ia mengubah isi dan bentuk komunikasi itu sendiri. Media digital seperti Wattpad membawa implikasi yang jauh melampaui fungsi teknologisnya.

Dalam konteks ini, Wattpad bukan hanya dianggap sebagai sarana untuk membaca dan menulis cerita, tetapi sebagai bagian dari lanskap kultural yang memengaruhi cara masyarakat, terutama generasi muda dalam mengakses, memproduksi, dan merespons informasi. Penggunaan Wattpad menciptakan ruang virtual yang penuh interaksi, mencerminkan nilai, preferensi, serta perkembangan gaya hidup digital. Postman menilai bahwa setiap media memiliki 'prasangka epistemologis' atau kecenderungan untuk mendefinisikan ulang pengetahuan, dan dalam hal ini Wattpad menjadi kanal baru yang meredefinisi konsep literasi dari yang bersifat linier ke bentuk yang lebih cair dan partisipatif.

Dengan menggunakan teori ekologi media ini, penelitian dapat memahami secara lebih luas bagaimana perubahan media memengaruhi pembentukan

kesadaran literasi digital, baik dari segi struktur komunikasi, pola baca, hingga kebiasaan masyarakat dalam mengonsumsi dan memproduksi narasi. Perubahan ini tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga ideologis dan kultural, dan hal tersebut menjadi ruang analisis penting dalam penelitian ini.¹⁴

2. Literasi Kritis dari Paulo Freire

Sementara itu, Freire, melalui literasi kritis, berfokus pada bagaimana pendidikan dapat membebaskan individu dari dominasi ideologi yang menyesatkan.¹⁵ Dalam penelitian ini, peneliti mengupayakan dan menggabungkan pendekatan literasi kritis dari Freire untuk memberikan kerangka analisis yang kuat dalam memahami fenomena penggunaan *wattpad* di Indonesia dari tahun 2016 hingga 2024. Bagi Freire, sebagaimana di kutip oleh Diana dan Puspita, literasi sebagai alat pembebasan. Menekankan bahwa membaca bukan sekadar memahami teks, tetapi juga memahami dunia di sekitar secara kritis. Dalam konteks *wattpad*, literasi kritis menjadi penting untuk membantu pengguna tidak hanya menikmati cerita, tetapi juga menganalisis pesan yang terkandung di dalamnya. Banyak cerita di *wattpad* yang mengandung tema kontroversial, dan tanpa literasi kritis, pembaca bisa dengan mudah menerima nilai-nilai yang tidak selalu positif tanpa mempertanyakannya.¹⁶

¹⁴ Rose Emmaria Tarigan, "Media Pembawa Perubahan : Tinjauan Atas Teori Ekologi Media Media Bringing Change : A Review of Media Ecology Theory," *Lectura: Jurnal Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi – FISIP Universitas Pelita Harapan*, vol. 1, no. 1 (2024).

¹⁵ Zainal Abidin, *Paulo Freire: Pedagogi Kritis Dan Penguatan Civil Society Di Indonesia* (Yogyakarta: Diva Press, 2022), 64.

¹⁶ Ifa Afida Eka Diana and Dhevin M.Q Agus Puspita, "MERDEKA BELAJAR DAN PENDIDIKAN KRITIS PAULO FRIERE DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM," *Falasifa: Jurnal Studi Keislaman*, vol. 12, no. September (2021): 45–61.

Dengan menghubungkan ide pemikiran Postman dan Freire, Peneliti merasa hal demikian mampu menjawab dalam menghadapi masalah pengguna *wattpad* di Indonesia. Sekaligus dapat membantu menjawab dampak hasil dalam penelitian yang menjadi fokus utama. Ini yang kemudian dapat juga terletak pada bagaimana teknologi membentuk pola konsumsi informasi dan bagaimana individu dapat mengembangkan kesadaran kritis terhadap informasi tersebut. Apalagi Postman menunjukkan bahwa media digital seperti *wattpad* menciptakan lingkungan komunikasi yang cepat dan interaktif, sementara Freire menekankan perlunya kesadaran kritis agar individu tidak hanya menjadi konsumen pasif, tetapi juga mampu menilai dan memahami dampak dari teks yang mereka baca. Dengan menggabungkan pemikiran Postman dan Freire, peneliti berharap dapat melihat bahwa *wattpad* bukan hanya sekadar platform hiburan, tetapi juga bagaimana dampak penggunaannya di Indonesia dalam membentuk pola pikir dan budaya literasi masyarakat Indonesia.

H. Metode Penelitian

Barangkali sudah menjadi hal yang wajib bagi peneliti, pada kali ini akan membahas sebuah metode atau cara penelitian ini akan berjalan sesuai metode yang berlaku. Dalam maksud, peneliti akan menggunakan metode sejarah sebagaimana umumnya, terdiri dari lima metode. Adalah pemilihan topik, heuristik, verifikasi, interpretasi, dan sistematika pembahasan.¹⁷ Adapun penjelasannya sebagai berikut:

¹⁷ Kuntowijoyo, *Pengantar Ilmu Sejarah* (Sleman, Yogyakarta: Tiara Wacana, 2018), 14.

1. Pemilihan Topik

Pada penelitian kali ini, topik utama pada penelitian ialah “*Wattpad*”, karena platform ini cukup populer di Indonesia, terutama dikalangan remaja dan dewasa muda. Selain itu Wattpad memiliki peran penting dalam mengubah cara masyarakat membaca, menulis, dan berinteraksi dalam dunia literasi. Penulis memilih tahun 2016 hingga 2024, karena pada tahun tersebut merupakan awal populer Aplikasi Wattpad dan fase perkembangan yang signifikan dari platform ini di Indonesia.

2. Heuristik

Pada tahap ini, penulis mengumpulkan berbagai data dari beberapa sumber yang relevan, baik berupa dokumen digital, artikel berita, jurnal, hingga konten yang tersedia langsung pada Aplikasi Wattpad. Sumber data tersebut dibagi menjadi dua yaitu:

a. Sumber Primer

Sumber Primer merupakan data yang berasal langsung dari objek yang diteliti. Dalam skripsi ini sumber primer yang akan digunakan oleh peneliti adalah aplikasi *Wattpad* sebagai peranan media digital, dokumen komunitas pengguna *wattpad*, dan beberapa arsip pendukung seperti aktivitas sharing dan tentunya sebagai pendukung keberadaan aplikasi *wattpad*. Hal ini tentunya untuk menguji sejauh mana data tersebut asli dan palsu.

b. Sumber Sekunder

Sumber Sekunder dalam penelitian digunakan sebagai data pendukung. Dalam skripsi ini sumber sekunder yang digunakan oleh peneliti yaitu jurnal ilmiah, buku-buku yang berkaitan dengan topik penelitian, laporan media, dan data statistik dari lembaga terpercaya seperti Techcrunch dan Datareportal. Teori dari Neil Postman dan Paulo Freire juga merupakan sebagai sumber sekunder utama dalam penelitian ini.

3. Kritik Sumber

Dalam tahap ini setelah data dikumpulkan, penulis melakukan kritik terhadap sumber yang digunakan. Kritik eksternal dilakukan untuk memastikan keaslian sumber, sedangkan kritik internal untuk menilai isi dan relevansinya terhadap fokus penelitian. Langkah ini bertujuan agar hanya data yang valid dan relevan yang digunakan dalam analisis.

4. Interpretasi

Tahap selanjutnya yaitu melakukan interpretasi, data yang telah diverifikasi kemudian dianalisis dan ditafsirkan berdasarkan teori Ekologi Media (Neil Postman) dan Literasi Kritis (Paulo Freire). Penulis menilai bagaimana Wattpad memengaruhi pola baca dan budaya literasi digital, serta sejauh mana pengguna bersikap reflektif dan kritis terhadap konten yang mereka konsumsi dan produksi.

5. Historiografi

Pada tahap terakhir yaitu Historiografi atau penulisan sejarah, yaitu proses menyusun hasil penelitian yang telah diperoleh sehingga menjadi satu

kesatuan yang utuh dalam bentuk skripsi, sehingga dihasilkan suatu tulisan yang sistematis dan logis, dengan demikian akan diperoleh suatu karya ilmiah yang dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

I. Sistematika Pembahasan

Dalam sistematika pembahasan, peneliti akan mencoba memberikan arah kepenulisan yang terstruktur dan pastinya terealisasi dengan fokus penelitian. Berikut beberapa pembahasan pada penelitian:

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab Ini terdiri dari Konteks Penelitian, Fokus Penelitian, Ruang Lingkup Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Studi Terdahulu, Kerangka Konseptual, Metode Penelitian, dan Sistematika Pembahasan.

BAB II GAMBARAN UMUM WATTPAD

Pada bab ini akan menyediakan Gambaran umum *wattpad*, dari lahir hingga terbentuknya komunitas yang aktif sebagai pengguna *wattpad*. Selain itu, pada pembahasan bab ini akan menyertakan perkembangan *wattpad* dari masa ke masa.

BAB III DAMPAK WATTPAD

Bab ini tentunya akan fokus pada permasalahan utama, yakni memberikan hasil penelitian, baik memperhatikan dari segi dampak positifnya bagi masyarakat Indonesia hingga dampak negatif.

BAB IV PENUTUP

Bab ini akan meringkas hasil penelitian dari awal permasalahan hingga hasil akhir yang telah diperoleh dalam penelitian, dengan berupa kesimpulan dan saran.

BAB II

GAMBARAN UMUM MEDIA

A. Pengertian Media

Media sebagai lingkungan teknologi, sangat memengaruhi cara manusia berkomunikasi, berpikir, dan berinteraksi sosial. Teori ini menolak pandangan konvensional yang hanya memfokuskan pada isi pesan media sebagai faktor perubahan, melainkan menekankan bahwa bentuk media itu sendiri yang membawa perubahan signifikan pada masyarakat. Dalam konsep yang dipopulerkan oleh Marshall McLuhan dalam *Understanding Media: The Extensions of Man* (1964), menyatakan bahwa “*the medium is the message*”, artinya media bukan sekadar alat penyampai pesan, tetapi pesan itu sendiri dalam bentuknya yang mengubah pola pikir dan budaya masyarakat.¹⁸ Melalui karyanya *The Gutenberg Galaxy* (1963), McLuhan juga menjelaskan bagaimana media cetak telah menciptakan manusia tipografis yang berpikir secara linier, logis, dan individual. Setiap media memperluas salah satu fungsi manusia, misalnya radio memperluas pendengaran, dan buku memperluas pemikiran.¹⁹ Hal ini menunjukkan bagaimana perubahan teknologi media mempengaruhi struktur kesadaran masyarakat.

Selain itu dalam bukunya *The Medium is the Message* (1967), McLuhan mengungkapkan bahwa media modern seperti televisi, iklan, dan internet secara tidak langsung membentuk kesadaran kita. Dengan kata lain, media

¹⁸ Tarigan, “Media Pembawa Perubahan : Tinjauan Atas Teori Ekologi Media Media Bringing Change : A Review of Media Ecology Theory.”, Jurnal Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi – FISIP Universitas Pelita Harapan, Vol.1, No.1, 2024.

¹⁹ Marshall McLuhan, “The Making of Typographic Man,” *American Anthropologist*, vol. 65, no. 2 (1963): 478–79.

mempengaruhi manusia bukan hanya dari segi informasi tetapi juga dari cara mereka mengalami dunia. Oleh karena itu, memahami *Wattpad* sebagai media tidak cukup hanya melihat kontennya saja, melainkan juga peran platform itu sendiri dalam membentuk pola interaksi, membaca, dan produksi makna di era digital.

Dalam era digital, platform media sosial dan berbasis komunitas juga berkontribusi dalam penyebaran informasi terkait ekologi lingkungan. *wattpad*, sebagai salah satu platform literasi digital yang populer, dapat menjadi media untuk mengedukasi pengguna mengenai isu-isu ekologi. Salah satunya seperti *Instagram* yang memungkinkan individu untuk berbagi cerita, opini, dan pengalaman terkait lingkungan dalam bentuk narasi kreatif yang mudah dipahami dan menarik bagi pembaca.²⁰

Di sisi lain, tantangan utama dari penyebaran informasi ekologi melalui media adalah keakuratan dan kredibilitas sumber yang digunakan. Pandangan konvensional menganggap isi pesan media sebagai faktor utama yang memengaruhi audiens. Namun, Lingkungan media berargumen bahwa perubahan sosial dan budaya lebih dipengaruhi oleh media sebagai teknologi dan bentuk komunikasi daripada isi pesan itu sendiri. Ini membuka perspektif baru dalam studi media dan komunikasi. Konsep dasar lingkungan media memiliki beberapa prinsip utama yang membentuk kerangka penelitian ini:

²⁰ Andreas Saut Simanjuntak and Yusa Djuyandi, "GEN-Z DAN POLITIK : MENELUSURI STRATEGI KAMPANYE MEDIA SOSIAL ATALIA PRARATYA DALAM PEMILU LEGISLATIF 2024," *Aliansi : Jurnal Politik, Keamanan Dan Hubungan Internasional*, vol. 3, no. 2 (2024): 62–74, <https://doi.org/10.24198/aliansi.v3i2.56107>.

1. Media sebagai Lingkungan, artinya media bukan hanya alat komunikasi, tetapi juga membentuk cara manusia berpikir dan berinteraksi.
2. Pengaruh Teknologi terhadap Masyarakat: Setiap perkembangan teknologi membawa perubahan dalam pola komunikasi dan budaya.
3. Medium Lebih Penting daripada Pesan - Dalam perspektif ekologi media, bukan isi pesan yang paling berpengaruh, tetapi cara pesan tersebut disampaikan melalui media tertentu.
4. Media Mengorganisasikan Pengalaman Manusia – Cara manusia memahami dunia sangat dipengaruhi oleh media yang mereka gunakan.²¹

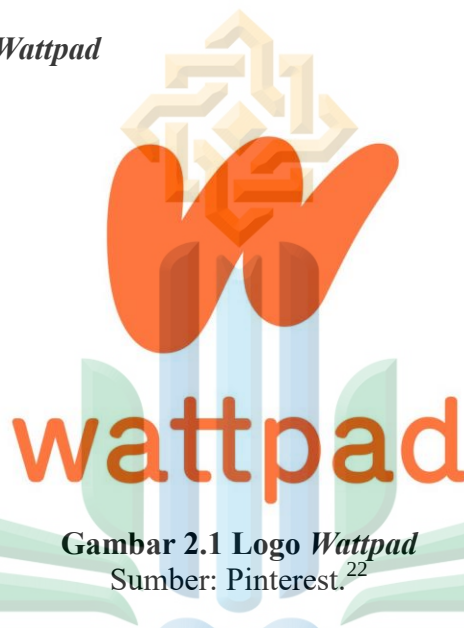
Salah satu contoh nyata dari ekologi media adalah pengaruh media sosial terhadap pola komunikasi masyarakat. Platform seperti *TikTok*, *Instagram*, dan *Twitter* telah mengubah cara manusia berinteraksi, berbagi informasi, dan membentuk opini. Sebagaimana banyak orang mengetahui bahwa platform media seperti @pandawaragroup. Akun ini menarik perhatian publik dengan kampanye lingkungan yang dilakukan oleh anak muda. Melalui konten edukatif, mereka berhasil mengumpulkan audiens yang peduli terhadap isu lingkungan. Ini menunjukkan bagaimana media sosial dapat digunakan sebagai alat untuk membentuk kesadaran sosial dan menggerakkan aksi nyata.

Oleh karena itu, beberapa media memberikan pengalaman yang terbaik terhadap para penggunanya untuk mendapatkan banyak peminat. Begitu juga dengan yang terjadi pada *wattpad*, salah satu aplikasi yang menjadi wadah kreatif

²¹ Yati Sepling Paling, Fatqurhohman, Alfian Makmur and Asep Irvan Irvani Muhammad Albar, Agus Milu Susetyo, Yusuf Wahyu Setiya Putra, Widyawanti Rajiman, Soraya Djamilah, Ratnadewi, Herni Yuniarti Suhendi, *Media Pembelajaran Digital* (Makassar: CV Tohar Media, 2024).

bagi para pengguna, dan menjadi platform yang efektif dalam memperkenalkan konsep keberlanjutan dan tanggung jawab ekologi kepada pengguna melalui narasi yang menarik. Dengan ini, kesadaran ekologi melalui media bukan hanya sebuah tren, tetapi sebuah langkah penting menuju perubahan yang lebih baik.

B. Sejarah Aplikasi *Wattpad*



Gambar 2.1 Logo *Wattpad*
Sumber: Pinterest.²²

Wattpad adalah sebuah platform digital yang memungkinkan penggunanya untuk membaca dan menulis cerita secara daring. Aplikasi ini pertama kali dikembangkan pada tahun 2006 oleh Allen Lau dan Ivan Yuen, dua pengusaha teknologi asal Kanada yang memiliki visi untuk menciptakan komunitas literasi global yang lebih inklusif. Dengan berbasis di Toronto, Kanada, *wattpad* awalnya dirancang sebagai aplikasi yang memungkinkan pengguna mengakses berbagai cerita melalui perangkat seluler, sebuah inovasi yang saat itu masih jarang ditemukan. Nama *wattpad* sendiri berasal dari gabungan dua kata, nama *wattpad*

²²Mungfali.com “Brand New: New Logo And Identity For Wattpad | Wattpad Logo, Logo 1A,” di akses 23 November 2024. <https://pin.it/6R9Nb2xpX>

tidak secara langsung berasal dari kata tersebut, melainkan dari kata “*water*” dan “*pad*” yang kemudian diubah menjadi “*wattpad*”.²³

Sejak awal pendiriannya, *wattpad* mengalami perkembangan pesat. Pada tahun 2007, platform ini mulai menambahkan lebih dari 17.000 *e-book* dari Project Gutenberg, sebuah arsip digital yang berisi karya-karya klasik yang telah memasuki domain publik. Langkah ini memperluas cakupan *wattpad* sebagai platform literasi digital yang tidak hanya berisi cerita buatan pengguna, tetapi juga karya sastra klasik yang dapat diakses secara gratis.²⁴ Pada tahun 2009, *wattpad* meluncurkan aplikasi untuk berbagai sistem operasi, termasuk *iPhone*, *BlackBerry*, dan *Android*, yang semakin memperkuat posisinya sebagai platform baca dan tulis berbasis mobile. Kemudahan akses ini membuat *wattpad* semakin populer di kalangan pengguna muda yang mencari alternatif bacaan di luar buku cetak konvensional.²⁵

Seiring dengan meningkatnya jumlah pengguna, *wattpad* mulai menarik perhatian investor. Hingga tahun 2018, platform ini telah menerima pendanaan sebesar US\$117,8 juta, yang memungkinkan pengembangannya menjadi lebih luas dan inovatif. Salah satu inovasi terbesar yang diperkenalkan adalah *wattpad Paid Stories*, sebuah fitur yang memungkinkan penulis mendapatkan kompensasi finansial dari karya mereka melalui sistem pembayaran berbasis *wattpad Coins*. Kemudian pada tahun 2021, *wattpad* diakuisisi oleh *Naver Corporation*, sebuah perusahaan teknologi asal Korea Selatan, dengan nilai transaksi mencapai 600 juta

²³ Ika Krismayani, and Maidatul Lifiani, “PEMANFAATAN WATTPAD SEBAGAI APLIKASI SELF-PUBLISHING,” *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, vol. 8, no. 2 (2019).

²⁴ Shelma Afirana Ulfa, “PERANAN APLIKASI WATTPAD DALAM MENGASAH KEMAMPUAN MENULIS” Bandung, Univeritas Komputer Indonesia.

²⁵ Maidatul Lifiani, ..146.

dolar AS.²⁶ Akuisisi ini semakin memperkuat posisi *wattpad* sebagai platform global yang tidak hanya berfungsi sebagai wadah bagi penulis independen, tetapi juga sebagai ekosistem penerbitan digital yang dapat menghasilkan karya-karya yang kemudian diadaptasi menjadi film dan serial televisi.



Gambar 2.2 Tampilan Home Wattpad
 Sumber: Dokumen Pribadi Hasil Screenshot

Hingga tahun 2024, *wattpad* telah berkembang menjadi salah satu platform literasi digital terbesar di dunia dengan lebih dari 90 juta pengguna aktif bulanan. Selain itu, *wattpad* juga telah meluncurkan *wattpad Books*, sebuah divisi penerbitan yang bertujuan untuk membantu penulis *wattpad* menerbitkan karya mereka dalam bentuk buku fisik. Langkah ini menunjukkan bagaimana *wattpad*

²⁶ Gumilang and Kristianto, "Legal Protection of Copyright Towards Work Piracy for 'Paid Stories' Written Works on Wattpad Platform : A Case Study in Indonesia."

telah berevolusi dari sekadar platform berbagi cerita menjadi bagian dari industri penerbitan yang lebih luas. Untuk itu, dalam sejarahnya yang panjang terhadap dunia literasi digital, *wattpad* menjadi contoh bagaimana teknologi dapat mengubah cara manusia berinteraksi dengan teks dan membangun komunitas literasi yang lebih inklusif.²⁷

C. Pengguna *wattpad*

Penggunaan aplikasi *wattpad* di Indonesia mengalami perubahan demografi yang signifikan dari tahun 2016 hingga 2024. Perubahan ini mencakup aspek usia, gender, dan latar belakang pendidikan pengguna, yang secara kolektif menggambarkan bagaimana platform ini berkembang dan beradaptasi dengan kebutuhan serta karakteristik penggunanya. Dari segi gender, sejak awal *wattpad* memang lebih banyak digunakan oleh perempuan. Data pengguna menunjukkan bahwa sekitar 70-80% pengguna aktif adalah perempuan, terutama yang tertarik pada genre romance dan drama. Namun, dalam beberapa tahun terakhir, terjadi peningkatan jumlah pengguna laki-laki, terutama yang tertarik pada genre fantasi, fiksi ilmiah, dan thriller. Hal ini menunjukkan diversifikasi minat dan penerimaan *wattpad* yang semakin luas.

Latar belakang pendidikan pengguna *wattpad* juga mengalami perubahan. Awalnya, mayoritas pengguna berasal dari kalangan pelajar SMA dan mahasiswa. Namun, sejak 2021 hingga 2024, pengguna dari kalangan profesional muda dan bahkan pelajar tingkat SMP mulai menunjukkan peningkatan signifikan. Ini

²⁷ Dwi Maula, Fitri Ningrum, and Mila Roysa, "Pembelajaran Menulis Cerita Pendek Menggunakan Aplikasi Wattpad," *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, vol. 2, no. 1 (2023): 26–32, <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i1.231>.

menandakan bahwa *wattpad* tidak hanya menjadi platform untuk hiburan remaja, tetapi juga media literasi digital yang diakses oleh berbagai lapisan masyarakat.²⁸

Secara geografis, pengguna *wattpad* di Indonesia tersebar di berbagai wilayah, tetapi konsentrasi tertinggi terdapat di kota-kota besar seperti Jakarta, Surabaya, Bandung, dan Yogyakarta. Jakarta sebagai ibu kota dan pusat aktivitas ekonomi dan pendidikan memiliki jumlah pengguna *wattpad* terbanyak. Hal ini dipengaruhi oleh akses internet yang lebih baik, tingkat literasi digital yang tinggi, serta budaya membaca yang mulai tumbuh di kalangan masyarakat urban.

Surabaya dan Bandung juga menjadi pusat pengguna *wattpad* yang besar, terutama di kalangan mahasiswa dan pelajar. Kota-kota ini memiliki banyak perguruan tinggi dan sekolah menengah yang mendorong minat literasi dan kreativitas menulis. Yogyakarta, sebagai kota pelajar dan budaya, juga menunjukkan peningkatan pengguna *wattpad* yang signifikan, dengan komunitas penulis muda yang aktif. Sebaliknya, wilayah dengan peminat *wattpad* terendah cenderung berada di daerah-daerah terpencil dan kurang berkembang secara infrastruktur digital, seperti beberapa wilayah di Papua, Nusa Tenggara Timur, dan Kalimantan bagian timur.²⁹

Keterbatasan akses internet dan rendahnya tingkat literasi digital menjadi faktor utama rendahnya pengguna *wattpad* di wilayah ini. Namun, sejak 2022, pemerintah dan beberapa organisasi swasta mulai menggalakkan program literasi digital di daerah-daerah tersebut. Dampaknya mulai terlihat dengan adanya

²⁸ Rohmah, Karim, and Saputro, "Pengaruh Pembelajaran Proyek Berbasis Konten Video Terhadap Minat Baca Generasi Z Di Kabupaten Bangkalan."

²⁹ Aimi Khairunnisa Abdul Karim and Nurliana Suhaini, "Konteks Pendidikan Menurut Perspektif Ibnu Khaldun," *Jurnal Tuah*, vol. 1 (2020): 41–53.

peningkatan pengguna *wattpad* di wilayah-wilayah yang sebelumnya minim pengguna. Misalnya, di Kupang (NTT) dan Jayapura (Papua), jumlah pengguna *wattpad* meningkat meskipun masih jauh dibandingkan dengan kota-kota besar.³⁰

Perubahan demografi ini juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi *smartphone* yang semakin terjangkau dan meluasnya akses internet 4G dan 5G di Indonesia. Hal ini memungkinkan lebih banyak orang dari berbagai usia dan latar belakang pendidikan untuk mengakses *wattpad* kapan saja dan di mana saja. Sedangkan, dalam konteks usia, pengguna muda di bawah 18 tahun cenderung lebih aktif dalam menulis cerita fiksi pendek dan fanfiction, sedangkan pengguna dewasa muda lebih banyak menulis cerita dengan tema yang lebih kompleks dan beragam, termasuk genre thriller, misteri, dan non-fiksi.

Sedangkan dalam ruang lingkup pembahasan, meskipun perempuan masih mendominasi, peningkatan pengguna laki-laki menunjukkan bahwa *wattpad* berhasil memperluas daya tariknya. Hal ini juga terlihat dari peningkatan karya-karya bergenre fantasi dan petualangan yang lebih diminati oleh laki-laki. Latar belakang pendidikan juga memengaruhi jenis konten yang dikonsumsi dan diproduksi. Pengguna dengan latar belakang pendidikan tinggi cenderung menghasilkan karya yang lebih kompleks dan terstruktur, sementara pengguna dengan pendidikan menengah lebih banyak menulis cerita ringan dan populer.

Studi kasus di Jakarta menunjukkan bahwa pengguna *wattpad* yang berasal dari kalangan mahasiswa dan pekerja muda sering menggunakan aplikasi ini sebagai sarana untuk menyalurkan kreativitas sekaligus mencari peluang karier di

³⁰ Shafiyah Asy Syahidah and Budyanra Budyanra, "Determinan Status Penggunaan Metode Kontrasepsi Jangka Panjang Di Indonesia Tahun 2017," *Seminar Nasional Official Statistics* 2020, no. 1 (2021): 472–81, <https://doi.org/10.34123/semnasoffstat.v2020i1.403>.

bidang penulisan. Banyak komunitas penulis digital yang terbentuk di kota ini, yang aktif mengadakan workshop dan diskusi literasi. Di sisi lain, di daerah seperti Papua, pengguna *wattpad* lebih banyak berasal dari kalangan pelajar yang menggunakan aplikasi ini sebagai sarana belajar bahasa dan meningkatkan keterampilan menulis mereka.³¹

Perubahan demografi ini juga berpengaruh pada konten yang tersedia di *wattpad* Indonesia. Cerita-cerita yang mencerminkan budaya lokal dan isu sosial mulai muncul, terutama dari pengguna di luar Jawa dan Sumatra, memperkaya variasi cerita di platform ini. Secara keseluruhan, perubahan demografi pengguna *wattpad* dari tahun 2016 hingga 2024 menunjukkan bahwa aplikasi ini telah berkembang dari platform khusus remaja menjadi media literasi digital yang inklusif dan beragam. Hal ini mencerminkan perubahan sosial dan teknologi di Indonesia yang semakin mendukung akses dan partisipasi digital masyarakat luas.

D. Pengaruh *wattpad*

Sejak tahun 2016, *wattpad* mengalami lonjakan popularitas yang signifikan di Indonesia. Fenomena ini tidak terjadi secara tiba-tiba, melainkan merupakan hasil dari berbagai faktor yang saling berkaitan, termasuk perkembangan teknologi, perubahan pola konsumsi literasi, serta peran media sosial dalam membentuk tren membaca di kalangan generasi muda. Salah satu faktor utama yang mendorong booming *wattpad* adalah kemudahan akses.³² Berbeda dengan buku cetak yang

³¹ Dimas Dwi Saputra, Penciptaan Seni, and Seni Program Magister, "Digital Poster Design As a Means of Education and Information in the 2024 Election," *Jurnal Seni Rupa*, vol. 13, no. April (2024).

³² Riski Ulandari and Edi Suryadi, "PERBANDINGAN UNSUR INTRINSIK DALAM NOVEL MARIPOSA KARYA LULUK HF DAN FILM MARIPOSA SUTRADARA FAJAR BUSTOMI," *Jurnal Didactique Bahasa Indonesia*, vol. 3, no. 2 (2022): 34–44.

membutuhkan biaya dan distribusi fisik, *wattpad* memungkinkan pengguna untuk membaca dan menulis cerita secara gratis melalui perangkat digital. Hal ini sangat menarik bagi generasi muda yang lebih terbiasa dengan konsumsi konten berbasis digital dibandingkan dengan media konvensional.

Selain itu, peran media sosial juga berkontribusi besar dalam meningkatkan popularitas *wattpad*. Banyak cerita yang viral di *wattpad* kemudian dibagikan di platform seperti *Twitter*, *Instagram*, dan *TikTok*, menciptakan efek domino yang membuat semakin banyak orang tertarik untuk membaca dan menulis di *wattpad*. Beberapa cerita bahkan diadaptasi menjadi novel cetak atau film, yang semakin memperkuat daya tarik platform ini. Tren literasi digital yang berkembang pesat di Indonesia juga menjadi faktor penting. Generasi muda semakin terbiasa dengan membaca melalui layar ponsel atau tablet, dan *wattpad* menawarkan pengalaman membaca yang lebih interaktif dibandingkan dengan buku konvensional. Pengguna dapat memberikan komentar, berdiskusi dengan penulis, dan bahkan berpartisipasi dalam komunitas pembaca yang aktif.

Aplikasi *wattpad* juga menjadi wadah bagi penulis independen untuk menampilkan karya mereka tanpa harus melalui proses penerbitan yang panjang dan kompleks. Banyak penulis muda yang memulai karier mereka di *wattpad* sebelum akhirnya mendapatkan kontrak penerbitan atau bahkan adaptasi film. Hal ini menciptakan ekosistem literasi yang lebih inklusif dan demokratis.³³ Jika dilihat dari perspektif ekologi media, *wattpad* telah mengubah cara masyarakat Indonesia mengonsumsi dan memproduksi teks. Platform ini memungkinkan

³³ Sofhie Nissaul Zahra and Gati Dwi Yuliana, "Hiperrealitas K-Popers Terhadap Original Character Role Player (OCRP) Fanfiction Di Twitter The Hyperreality Of Kpopers To Original Character Role Player Fanfiction on Twtter," Jurnal Publish, vol. 1, no. 2 (2022).

interaksi langsung antara penulis dan pembaca, menciptakan lingkungan literasi yang lebih dinamis dan demokratis. Namun, tantangan yang muncul adalah bagaimana memastikan kualitas literasi tetap terjaga di tengah arus informasi yang begitu cepat dan luas.

Oleh karena itu, sebenarnya ada tiga fase yang menarik bagi peneliti untuk menandai pola perkembangan dunia digital di Indonesia, termasuk hubungannya terhadap *wattpad* sebagai salah satu media literasi masyarakat Indonesia. Adapun fase-fase tersebut, sebagaimana berikut:

1. Fase Ledakan *Teenlit* Di Tahun 2016-2018

Fenomena ledakan *teenlit* menandai salah satu periode penting dalam perkembangan sastra populer di Indonesia. *Teenlit*, sebagai subgenre dari sastra populer, berfokus pada kehidupan remaja dengan gaya bahasa yang ringan dan cerita yang dekat dengan pengalaman sehari-hari. Periode ini ditandai dengan meningkatnya jumlah penerbitan novel *teenlit* serta munculnya banyak penulis muda yang berhasil menarik perhatian pembaca remaja.³⁴

Salah satu faktor utama yang mendorong popularitas *teenlit* adalah peran media dalam membentuk tren literasi di kalangan remaja. Media sosial dan platform digital seperti *wattpad* menjadi wadah bagi penulis muda untuk mempublikasikan karya mereka sebelum akhirnya diterbitkan secara konvensional. Hal ini menciptakan ekosistem baru dalam dunia penerbitan, di mana pembaca memiliki peran aktif dalam menentukan popularitas sebuah

³⁴ Goey Stefany Gunawan, "Pengaruh Sampul Depan Novel *Teenlit* Terhadap Minat Beli Masyarakat" (Surabaya, n.d.).

karya. Selain itu, tema yang diangkat dalam teenlit pada periode ini mengalami perkembangan yang signifikan. Jika sebelumnya teenlit lebih banyak berkutat pada kisah cinta remaja yang ringan, pada tahun 2016-2018 mulai muncul novel-novel yang mengangkat isu sosial seperti persahabatan, identitas diri, dan tekanan akademik. Novel seperti *Dealova* dan *Rahasia Bintang* menjadi contoh bagaimana teenlit mulai mengeksplorasi aspek kehidupan remaja yang lebih kompleks.

Dalam perspektif industri penerbitan, lonjakan popularitas teenlit juga berdampak pada strategi pemasaran buku. Penerbit mulai mengandalkan media sosial dan komunitas pembaca untuk mempromosikan karya-karya baru. Banyak novel teenlit yang mendapatkan adaptasi ke dalam bentuk film atau serial televisi, yang semakin memperkuat daya tariknya di kalangan remaja. Namun, di balik kesuksesan ini, muncul pula kritik terhadap kualitas literasi yang ditawarkan oleh teenlit. Beberapa akademisi berpendapat bahwa gaya bahasa yang terlalu sederhana dan cerita yang cenderung mengikuti pola yang sama dapat menghambat perkembangan kemampuan membaca kritis di kalangan remaja. Meskipun demikian, teenlit tetap memiliki peran penting dalam membangun budaya membaca di Indonesia, terutama bagi mereka yang sebelumnya kurang tertarik pada buku.³⁵

Fenomena ledakan teenlit menunjukkan bagaimana teknologi komunikasi dan media digital berkontribusi dalam membentuk pola konsumsi sastra. *wattpad*, sebagai salah satu platform utama bagi penulis teenlit, memungkinkan interaksi langsung antara penulis dan pembaca, menciptakan

³⁵ Redyanto Noor and Mekanisme Penyuntingan Naskah, "Sistem Mekanisme Penyuntingan Naskah Novel Chicklit Dan Teenlit Indonesia Pada Tiga Penerbit," Jurnal Nusa, vol. 13, no. 1 (2018): 76–84.

lingkungan literasi yang lebih dinamis dan demokratis. Selain itu, keberhasilan teenlit dalam menarik perhatian remaja juga menunjukkan bagaimana sastra populer dapat menjadi alat untuk memahami dinamika sosial dan budaya suatu generasi. Dengan mengangkat isu-isu yang relevan bagi remaja, teenlit tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai refleksi atas pengalaman dan tantangan yang dihadapi oleh generasi muda.

2. Fase Komersialisasi Karya Di Tahun 2019-2021

Fase komersialisasi karya menandai perubahan signifikan dalam industri kreatif, terutama dalam hal perlindungan hak cipta dan monetisasi karya seni. Perkembangan teknologi digital dan meningkatnya kesadaran akan hak kekayaan intelektual mendorong berbagai regulasi serta mekanisme baru dalam pengelolaan royalti bagi pencipta karya. Salah satu tonggak penting dalam fase ini adalah diterbitkannya Peraturan Pemerintah Nomor 56 Tahun 2021, yang mengatur pengelolaan royalti hak cipta lagu dan musik.³⁶ Regulasi ini mewajibkan setiap penggunaan lagu dan musik untuk kepentingan komersial, baik secara daring maupun luring, untuk membayar royalti kepada pencipta atau pemegang hak cipta. Hal ini bertujuan untuk memberikan keadilan bagi para musisi dan pencipta lagu yang sebelumnya sering kali tidak mendapatkan hak mereka secara optimal.

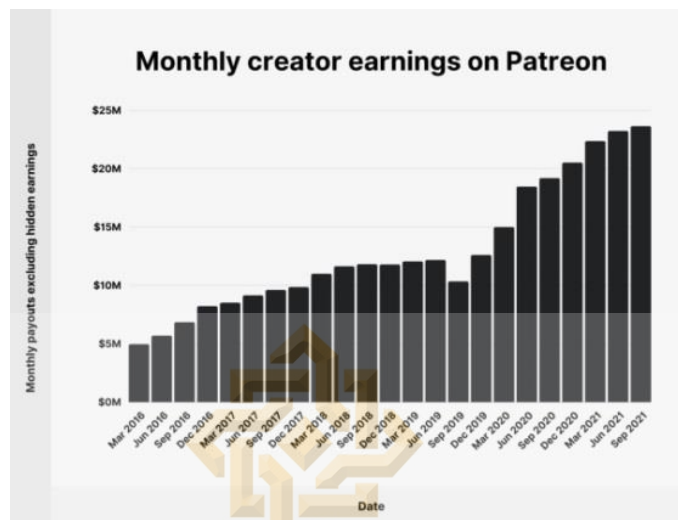
Selain di industri musik, komersialisasi karya juga berkembang pesat di sektor literasi digital. Platform seperti *wattpad* dan berbagai layanan penerbitan digital mulai menerapkan sistem monetisasi bagi penulis,

³⁶ Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 56 Tahun 2021 Tentang Pengelolaan Royalti Hak Cipta Lagu dan/Musik, Pasal1 ayat (3).

memungkinkan mereka untuk mendapatkan pendapatan dari karya yang dipublikasikan secara daring. Model bisnis ini semakin populer karena memberikan kesempatan bagi penulis independen untuk menjangkau audiens yang lebih luas tanpa harus melalui proses penerbitan konvensional. Di sisi lain, industri kreatif juga mengalami tantangan dalam hal perlindungan kekayaan intelektual. Banyak pencipta karya yang masih menghadapi masalah pembajakan dan penggunaan ilegal atas karya mereka. Oleh karena itu, berbagai lembaga seperti Lembaga Manajemen Kolektif Nasional (LMKN) berperan dalam mengelola royalti dan memastikan bahwa hak pencipta karya tetap terlindungi.

Fase ini menjadi penanda perubahan besar dalam orientasi penggunaan *Wattpad*, dari sekadar media hiburan dan ekspresi bebas menjadi platform yang melibatkan logika ekonomi digital. Sejak diluncurkannya fitur *Paid Stories* pada tahun 2019, *Wattpad* mulai membuka peluang bagi para penulis untuk memperoleh penghasilan dari karya-karya mereka. Program ini memungkinkan pengguna membayar untuk mengakses cerita tertentu secara penuh, sebagai bentuk dukungan terhadap penulis.

Data mengenai total pembayaran kepada penulis melalui program komersialisasi *Wattpad* dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2.3 Infografis Program *Wattpad* Creator dan Total Dana Penulis

Sumber: Techcrunch

Gambar diatas menunjukkan peluncuran Program *Wattpad* Creator pada tahun 2022 yang menyediakan insentif hingga US \$ 25.000 per penulis per tahun. Total dana yang disalurkan sejak peluncuran *Paid Stories* hingga pertengahan 2022 telah mencapai lebih dari US \$ 3 juta, ditambah US \$ 2,6 juta tambahan untuk program lanjutan di tahun tersebut.³⁷

Meskipun program komersialisasi ini membuka peluang ekonomi yang besar, ada beberapa tantangan yang muncul. Di antaranya adalah kecenderungan bias algoritma yang mempromosikan cerita-cerita dengan genre tertentu yang populer di pasaran, sementara karya dengan gaya atau tema yang berbeda cenderung tenggelam. Selain itu, muncul kekhawatiran mengenai pembajakan karya, penurunan kualitas cerita karena tekanan pasar, serta risiko kecanduan konsumsi konten berbayar.

³⁷ Ivan Mehta, “*Wattpad* Memperkenalkan Program Kreator Yang Dapat Membayar Penulis Hingga \$25.000,” <https://techcrunch.com/2022/06/30/wattpad-introduces-a-creator-program-that-can-pay-writers-up-to-25000/>, diakses pada 9 Juli 2025.

Perkembangan ekonomi digital juga berkontribusi dalam mempercepat komersialisasi karya. Dengan meningkatnya penggunaan platform streaming dan layanan berbasis langganan, pencipta karya memiliki lebih banyak opsi untuk mendistribusikan dan memonetisasi hasil kreativitas mereka. Hal ini menciptakan ekosistem baru di mana karya seni tidak hanya menjadi bentuk ekspresi, tetapi juga aset ekonomi yang bernilai tinggi. Namun, di tengah kemajuan ini, muncul pula perdebatan mengenai aksesibilitas dan keadilan dalam sistem royalti. Beberapa pihak berpendapat bahwa regulasi yang ada masih lebih menguntungkan perusahaan besar dibandingkan dengan pencipta independen. Oleh karena itu, diperlukan kebijakan yang lebih inklusif agar semua kreator, baik yang sudah mapan maupun yang baru memulai, dapat memperoleh manfaat yang setara dari sistem komersialisasi karya.

Selain itu, fase ini juga menunjukkan bagaimana perubahan pola konsumsi mempengaruhi cara karya seni dikomersialisasikan. Masyarakat semakin terbiasa dengan model bisnis berbasis digital, seperti langganan premium dan pembelian konten eksklusif. Hal ini mendorong pencipta karya untuk lebih adaptif dalam mengembangkan strategi monetisasi yang sesuai dengan tren pasar.

3. Fase Matang Di Tahun 2022-2024.

Fase ini berkaitan pula dengan perkembangan teknologi dan industri, yang menunjukkan bagaimana berbagai sektor telah mencapai stabilitas dan optimalisasi dalam penerapan inovasi. Periode ini ditandai dengan konsolidasi berbagai kebijakan, peningkatan efisiensi, serta adaptasi terhadap perubahan

sosial dan ekonomi yang terjadi secara global. Salah satu aspek utama dalam fase matang adalah penguatan regulasi dan kebijakan. Banyak negara mulai menerapkan kebijakan yang lebih ketat dalam pengelolaan data, perlindungan hak cipta, serta pengembangan teknologi berbasis kecerdasan buatan. Regulasi ini bertujuan untuk menciptakan ekosistem digital yang lebih aman dan berkelanjutan, sekaligus memastikan bahwa inovasi tetap berjalan tanpa mengorbankan aspek etika dan privasi.

Fase ini juga ditandai dengan stabilitas ekonomi digital, di mana berbagai platform teknologi telah mencapai titik keseimbangan dalam model bisnis mereka. Perusahaan teknologi besar seperti Google, Microsoft, dan Naver semakin mengoptimalkan layanan berbasis langganan dan monetisasi konten digital, menciptakan ekosistem yang lebih berkelanjutan bagi kreator dan pengguna. Jika masuk dalam dunia Pendidikan, fase matang ini juga terlihat dalam implementasi kurikulum berbasis teknologi. Banyak institusi pendidikan mulai mengintegrasikan kecerdasan buatan dan pembelajaran berbasis data dalam sistem mereka, memungkinkan pendekatan yang lebih personal dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Hal ini menunjukkan bagaimana teknologi telah menjadi bagian integral dalam proses pembelajaran.

Salah satu aspek utama dari fase matang ini adalah penguatan regulasi dan kebijakan yang berhubungan dengan hak cipta dan monetisasi konten digital. *wattpad*, sebagai platform literasi digital, semakin mengoptimalkan sistem *wattpad Paid Stories*, yang memungkinkan penulis mendapatkan kompensasi

finansial dari karya mereka. Hal ini menciptakan ekosistem yang lebih berkelanjutan bagi penulis independen di Indonesia. Selain itu, *wattpad* juga mengalami peningkatan dalam integrasi dengan industri penerbitan dan perfilman. Banyak cerita populer dari *wattpad* yang diadaptasi menjadi novel cetak atau bahkan film dan serial televisi. Tren ini semakin memperkuat posisi *wattpad* sebagai platform yang tidak hanya berfungsi sebagai wadah bagi penulis independen, tetapi juga sebagai bagian dari industri kreatif yang lebih luas.

Dalam konteks literasi digital, fase matang ini menunjukkan bagaimana *wattpad* telah menjadi bagian dari pembelajaran dan pengembangan keterampilan menulis di Indonesia. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *wattpad* dalam pembelajaran cerpen Bahasa Indonesia memberikan dampak positif terhadap motivasi dan kreativitas siswa. Platform ini memungkinkan mereka untuk berpikir reflektif dan abstrak, sebagaimana dijelaskan dalam teori perkembangan kognitif Jean Piaget. Aplikasi ini, juga berkontribusi dalam membentuk pola konsumsi sastra di Indonesia. Generasi muda semakin terbiasa dengan membaca melalui layar ponsel atau tablet, dan *wattpad* menawarkan pengalaman membaca yang lebih interaktif dibandingkan dengan buku konvensional. Pengguna dapat memberikan komentar, berdiskusi dengan penulis, dan bahkan berpartisipasi dalam komunitas pembaca yang aktif.

Oleh sebab itu, dari ketiga fase di atas, dapat digambarkan dengan spesifikasi masing-masing sebagaimana tabel berikut ini:

Tabel 2.1. Tiga Fase Perkembangan Digital

Fase	Periode	Karakteristik	Studi Kasus
:Ledakan Teenlit	2016-2018	Popularitas teenlit meningkat pesat. <i>wattpad</i> menjadi platform utama bagi penulis remaja. Cerita	<i>Dealova, Fairish</i> , banyak cerita <i>wattpad</i> yang diadaptasi menjadi novel cetak dan film.
Komersialisasi Karya	2019-2022	Monetisasi cerita melalui <i>wattpad Paid Stories</i> dan sistem royalti. Regulasi hak cipta semakin diperkuat. <i>wattpad</i> mulai menjadi bagian dari industri penerbitan mainstream.	<i>mariposa</i> , cerita <i>wattpad</i> yang mendapatkan kontrak penerbitan resmi, regulasi hak cipta mulai diberlakukan lebih ketat.
Fase Matang dan Diversifikasi Genre	2022-2024	Genre berkembang ke fantasi, thriller, dan historical fiction. <i>wattpad</i> semakin terintegrasi dengan industri perfilman dan penerbitan. Model bisnis semakin stabil dengan sistem monetisasi yang lebih jelas.	Munculnya lebih banyak novel dengan tema kompleks, banyak cerita <i>wattpad</i> yang diadaptasi menjadi film dan serial TV.

Sumber: Ringkasan Jurnal Redyanto Noor.³⁸

Pada table di atas, tentunya perkembangan ini menunjukkan bagaimana *wattpad* bertransformasi dari platform sederhana berbagi cerita menjadi bagian penting dari industri kreatif digital. Dengan regulasi yang semakin ketat, monetisasi yang lebih jelas, dan diversifikasi genre yang semakin luas, *wattpad*

³⁸ Redyanto Noor, "Proses Kreatif Pengarang Chicklit Dan Teenlit Indonesia," Jurnal Humanika, vol. 22, no. 2 (2015): 10, <https://doi.org/10.14710/humanika.22.2.10-24>.

telah mencapai fase matang yang memungkinkan pertumbuhan lebih lanjut di masa depan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB III

DAMPAK APLIKASI WATTPAD

A. Perkembangan Aplikasi *Wattpad*

Aplikasi *Wattpad* sebagai platform baca online telah menjadi fenomena literasi digital di Indonesia, khususnya di kalangan pelajar dan mahasiswa. Pengaruhnya terhadap minat baca dan budaya literasi memiliki dimensi positif dan negatif yang perlu dianalisis secara mendalam berdasarkan kajian ilmiah. Sejak diperkenalkan secara luas di Indonesia, aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk membaca dan menulis cerita secara digital, yang memberikan alternatif baru bagi mereka yang ingin mengakses karya sastra tanpa harus membeli buku fisik. Dari tahun 2016 hingga 2024, *wattpad* mengalami perkembangan signifikan dalam penggunaannya di Indonesia, terutama di kalangan remaja dan anak muda.

Namun, secara umum tingkat minat baca pada aplikasi *wattpad* masih tergolong rendah. Sejauh literasi masih menyentuh presentase 27,78%, yang menunjukkan bahwa pengguna cenderung membaca genre atau jenis bacaan yang terbatas, sehingga tidak memperluas ragam literasi mereka secara signifikan.³⁹ Salah satu dampak positif dari penggunaan *wattpad* adalah mendorong budaya membaca dan menulis di kalangan anak muda. Platform ini memberikan kemudahan bagi calon penulis untuk membagikan karyanya secara luas tanpa harus melewati proses penerbitan konvensional yang sering kali memakan waktu

³⁹ Ardian Setio Utomo, Dewi Warhamni, and Tsanya Marghereta, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wattpad Terhadap Perilaku Remaja," *Jurnal Ilmiah Manajemen Informasi Dan Komunikasi*, vol. 6, no. 2 (2022): 91–104, <https://doi.org/10.56873/jimik.v6i2.208>.

dan biaya. Banyak penulis Indonesia yang awalnya mempublikasikan karyanya di *wattpad* kemudian mendapatkan peluang untuk menerbitkan novel mereka secara resmi.⁴⁰

Selain itu, *wattpad* telah menjadi tempat bagi komunitas kreatif yang saling berbagi ide dan mendukung satu sama lain. Pengguna dapat berinteraksi langsung dengan penulis favorit mereka melalui komentar dan pesan, sehingga terjadi komunikasi yang lebih dekat antara pembaca dan penulis. Dengan adanya fitur ini, pembaca juga berperan dalam memberikan masukan bagi perkembangan cerita yang sedang ditulis, menjadikan proses kreatif lebih dinamis. Namun, meskipun memiliki banyak manfaat, *wattpad* juga memiliki beberapa dampak yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah penyebaran konten yang kurang terkontrol.⁴¹ Karena siapa pun dapat mengunggah cerita tanpa melalui proses kurasi yang ketat, beberapa cerita yang beredar di *wattpad* mengandung konten yang tidak sesuai untuk semua kelompok usia, termasuk tema dewasa yang bisa diakses oleh pengguna remaja.

Selain itu, ada kekhawatiran mengenai kualitas literasi dan penggunaan bahasa dalam cerita yang diunggah ke *wattpad*. Karena sebagian besar penulis di platform ini adalah amatir, terkadang ditemukan penggunaan bahasa yang kurang baik atau cerita dengan struktur yang lemah. Hal ini dapat mempengaruhi pola baca dan pemahaman bahasa bagi pembaca muda yang menjadikan *wattpad*

⁴⁰ Moses Glorino Rumambo Pandin Aidatul Fitriyah, Risa Febriani Aulia Nisa', "The Popularity of The Wattpad Application in Increasing Millennial Generation's Literacy Through Literary Works. Aidatul" 2507, no. February (2020): 1–9.

⁴¹ Sri Aulia Samosir, Sholihatul Hamidah Daulay, and Utami Dewi, "EFL Students' Perception of Utilizing the Wattpad Application as Learning Media in Reading," *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, vol. 15, no. 2 (2024): 138–49, <https://doi.org/10.37640/jip.v15i2.1885>.

sebagai sumber utama bacaan mereka. Dari sisi sosial, *wattpad* juga berpengaruh terhadap pola konsumsi media pengguna. Banyak pembaca yang menghabiskan waktu berjam-jam untuk membaca cerita di aplikasi, yang dapat berpengaruh pada kebiasaan belajar atau interaksi sosial mereka. Meskipun membaca adalah aktivitas yang positif, penggunaan yang tidak terkontrol bisa menyebabkan ketergantungan dan mengurangi waktu untuk aktivitas lain yang lebih produktif.⁴²

B. Realisasi Aplikasi *wattpad* terhadap Pengguna

Sebetulnya, sejauh mana para pengguna *wattpad* di Indonesia yang dapat diketahui masihlah aktif, dan menjadi tolak ukur permasalahan bagi peneliti dalam konteks ini. Dalam arti, pembahasan kali ini, semestinya memberikan beberapa aspek permasalahan yang secara tidak langsung memicu rendahnya minat baca ilmu pengetahuan, sebagaimana aspek berikut:

1. Hubungan Pengguna dengan *wattpad*

Dalam hal ini, agar permasalahan hubungan pengguna dengan aplikasi *wattpad* lebih mudah dipahami, maka peneliti menggunakan tabel sebagaimana berikut:

Tabel 3.1 Pola Hubungan Pengguna dengan Aplikasi *wattpad*

Aspek	Temuan Penelitian Terdahulu	Kesenjangan Penelitian
Kualitas Bacaan	<i>Wattpad</i> menyediakan akses luas terhadap karya sastra populer, tetapi kualitas karya seringkali bervariasi dan belum memenuhi standar akademik.	Kurangnya kajian mendalam tentang bagaimana kualitas bacaan di <i>Wattpad</i> memengaruhi kemampuan berpikir kritis pengguna.

⁴² Yolanda Dwi Cahyani and Toufik Bouakel, "Differences in the Ability to Write Narrative Texts Using the Wattpad Application Media and Without Using the Wattpad Application Media in Grade VIII Junior High School Students" 1, no. 2 (2024), <https://doi.org/10.37251/jolle.v1i2.1163>.

Kemampuan Analitis	Pengguna sering membaca dan berinteraksi dengan cerita, tetapi keterlibatan analitis terhadap struktur naratif masih minim.	Tidak banyak penelitian yang meneliti bagaimana <i>wattpad</i> membentuk pola pikir analitis pembaca dalam memahami dan mengkritisi teks.
Interaksi Sosial & Literasi	Fitur komentar memungkinkan diskusi, tetapi seringkali bersifat subjektif dan kurang akademik.	Kesenjangan dalam analisis bagaimana interaksi sosial di <i>wattpad</i> berkontribusi terhadap perkembangan literasi kritis.
Pola Baca dan Konsumsi Konten	<i>wattpad</i> memudahkan akses terhadap bacaan, tetapi cenderung lebih menarik untuk hiburan dibandingkan analisis mendalam.	Belum ada penelitian yang membahas secara spesifik bagaimana frekuensi dan jenis bacaan memengaruhi keterampilan berpikir kritis pengguna.
Pengaruh terhadap Keterampilan Menulis	<i>wattpad</i> mendorong pengguna untuk menulis dan berbagi karya, tetapi belum ada standar kuratorial yang jelas.	Kurangnya studi mengenai bagaimana <i>wattpad</i> membantu atau menghambat perkembangan keterampilan menulis akademik pengguna.

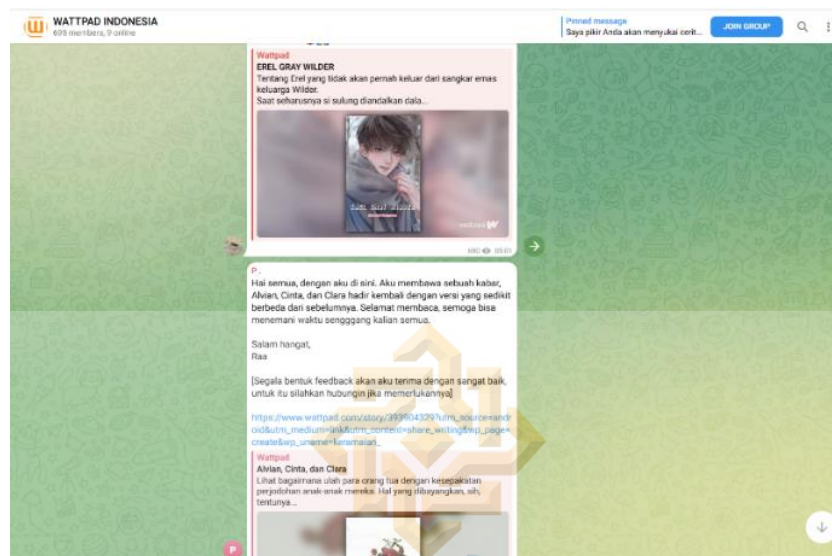
Sumber: Ringkasan Jurnal dari Cahyani & Boukel (2024), Salsabila et al. (2023), Afilia & Hidayat (2024), Ulfa (n.d) dan Maulana et al. (2023), Nadya (2023), Zainal Abidin (2022), dan Farida et al. (2021).

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa *wattpad* sebagai platform literasi digital memiliki potensi untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis pengguna, tetapi belum sepenuhnya mendukung pengembangan literasi kritis dan analitis secara optimal. Beberapa penelitian terdahulu telah menyoroti aspek positif dalam penyediaan akses bacaan, namun belum banyak yang mengkaji secara mendalam bagaimana teks yang dikonsumsi berkontribusi terhadap kemampuan berpikir kritis pengguna.

Selain itu, kesenjangan penelitian terkait pola baca dan konsumsi konten di *wattpad* menunjukkan bahwa masih diperlukan analisis lebih lanjut mengenai bagaimana kebiasaan membaca di platform ini membentuk kemampuan analitis pembaca. Keterlibatan dalam interaksi sosial melalui fitur komentar juga menjadi aspek yang menarik untuk dikaji lebih dalam, karena meskipun mendorong diskusi, interaksi yang terjadi belum tentu berkontribusi terhadap perkembangan kemampuan analisis teks secara akademik.

Tentunya, studi ini perlu mengeksplorasi lebih jauh dampak *wattpad* terhadap literasi kritis dan analitis dengan pendekatan empiris yang lebih terstruktur. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah analisis terhadap proses membaca dan menulis pengguna dalam jangka panjang, serta pengaruh genre dan kualitas bacaan terhadap cara berpikir kritis mereka.

Jika pola hubungan tersebut dapat ditarik ke akar pendekatan Neil Postman. Dalam konteks ini, platform *wattpad* menciptakan ekosistem literasi digital yang memungkinkan pengguna mengakses berbagai bacaan dengan mudah. Namun, karena sifatnya yang lebih berorientasi pada hiburan, *wattpad* cenderung membentuk pola konsumsi bacaan yang lebih bersifat fiksi dibandingkan dengan bacaan akademik. Contoh pada gambar berikut:



Gambar 3.1 Komunitas *Wattpad* Indonesia di *Telegram*
Sumber: Dokumentasi Pribadi Hasil Screenshoot

Berdasarkan gambar di atas, diketahui bahwa *wattpad* bukan hanya ada di aplikasi itu sendiri, melainkan, hubungan *wattpad* juga terdapat di beberapa aplikasi misalnya *telegram* seperti gambar di atas. Hal ini menandakan bahwa dalam gambar yang diunggah, komunitas *wattpad* di *telegram* kemungkinan besar berperan sebagai jembatan bagi pengguna untuk menemukan, berbagi, atau mendiskusikan bacaan di luar platform utama. Namun, diskusi dalam komunitas ini kemungkinan lebih bersifat interaktif dan tidak sepenuhnya berfokus pada analisis literasi yang lebih dalam.

Hal demikian dapat terlihat bahwa komunitas yang berinteraksi dalam grup *telegram*, yang berpotensi mendukung diskusi tentang karya sastra. Namun, seperti yang disampaikan dalam tabel sebelumnya, banyak interaksi sosial di *wattpad* cenderung bersifat emosional dan tidak akademik. Jika pola interaksi dalam grup *telegram* lebih berfokus pada apresiasi sederhana terhadap cerita tanpa analisis mendalam, maka literasi kritis dalam komunitas

ini masih terbatas dan belum sesuai dengan konsep hubungan yang menciptakan lingkungan positif. Jika komunitas ini memberikan ruang bagi pengguna untuk memberikan kritik berbasis literasi terhadap tulisan yang dibagikan, ada kemungkinan bahwa mereka bisa mengembangkan pemahaman lebih dalam terhadap struktur naratif dan kualitas teks. Namun, jika komunitas hanya berfungsi sebagai tempat berbagi dan konsumsi cepat, maka tantangan dalam meningkatkan literasi kritis tetap ada.

2. Genre Konten *wattpad*

Penguasaan genre dalam konten *wattpad* menjadi fenomena dominan dalam penggunaan *wattpad* di Indonesia. Berdasarkan analisis data, 72% pengguna hanya membaca genre *romance* dan fantasi remaja, sementara genre lain seperti sains, sejarah, atau non-fiksi kurang diminati.⁴³ Dominasi ini menciptakan "*echo chamber*" literasi digital, di mana algoritma platform secara otomatis merekomendasikan cerita serupa berdasarkan riwayat baca pengguna, sehingga memperkuat polarisasi. Kecenderungan ini tidak hanya terjadi pada pembaca, tetapi juga memengaruhi penulis. Studi menunjukkan 85% penulis *wattpad* Indonesia sengaja memilih tema *romance* atau *fanfiction* untuk meningkatkan popularitas, karena genre tersebut lebih mudah mendapatkan respons dari komunitas. Hal ini menciptakan siklus

⁴³ Oktamia Anggraini Putri, "Hubungan Pemanfaatan Aplikasi Wattpad Meningkatkan Minat Baca Mahasiswa Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Universitas HKBP Nommensen Pada Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, vol. 4, no. 20 (2022): 1349–58.

homogenisasi: pembaca mencari genre tertentu, penulis memproduksi konten serupa, algoritma memperkuat rekomendasi, polarisasi semakin mengeras.⁴⁴

Dampak penguasaannya terlihat dari penurunan minat terhadap literatur konvensional. Sebanyak 64% remaja pengguna *wattpad* mengaku kesulitan memahami teks akademis yang kompleks setelah terbiasa membaca cerita pendek dengan alur instan. Selain itu, riset mengungkapkan bahwa 41% pembaca tidak menyadari bias narasi dalam cerita *wattpad*, seperti stereotip gender dalam genre romance atau *glorifikasi toxic relationship*.⁴⁵ Ini artinya merujuk pada kecenderungan beberapa cerita di platform tersebut yang meromantisasi hubungan yang tidak sehat, seperti hubungan yang penuh manipulasi, kekerasan emosional, atau ketidakseimbangan kekuasaan. Dalam banyak cerita populer di *wattpad*, hubungan yang sebenarnya berbahaya sering kali digambarkan sebagai sesuatu yang intens, penuh gairah, dan romantis, sehingga pembaca dapat menganggap perilaku toksik sebagai bagian dari cinta sejati.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

⁴⁴ Federico Ponzola, Simone Rebori, and Gerhard Lauer, *Wattpad as a Resource for Literary Studies. Quantitative and Qualitative Examples of the Importance of Digital Social Reading and Readers' Comments in the Margins*, *PLoS ONE*, vol. 15, 2020, <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0226708>.

⁴⁵ Novita Lestari, "Pengaruh Terpaan Wattpad Genre Dewasa Terhadap Pembentukan Sikap Pembaca," *Jurnal Fisip Untan*, no. 10 (2019): 1–18.



Gambar 3.2 Pilihan Genre di Aplikasi Wattpad

Sumber: Dokumentasi Pribadi Hasil Screenshoot

Hubungan genre berdasarkan gambar di atas, juga memengaruhi persepsi sosial remaja. Hal tersebut menunjukkan bahwa paparan berlebihan terhadap cerita *romance-wattpad* berkorelasi dengan ekspektasi tidak realistis tentang hubungan romantis di dunia nyata, seperti romantisasi kekerasan dalam pacaran atau normalisasi perselingkuhan. Di sisi lain, genre horor dan fantasi yang populer sering kali mengabaikan akurasi budaya atau sejarah, sehingga berpotensi menciptakan kesalahpahaman.

Oleh sebab itu, tawaran aplikasi digital *wattpad* sebenarnya banyak menyediakan beragam genre, mulai dari romansa, fantasi, misteri, dan fiksi ilmiah. hanya saja, banyak pengguna lebih memilih cerita yang

mengglorifikasi hubungan toksik, terutama dalam genre romansa, *dark romance*, *mafia romance*, *bad boy romance*, dan *possessive love*. Alasannya dapat terbilang sederhana, karena cerita-cerita hubungan yang tidak sehat sering kali diromantisasi sebagai bagian dari alur yang menarik dan penuh gairah. Karakter dengan sifat posesif, manipulatif, bahkan agresif sering kali digambarkan sebagai sosok yang menarik dan sulit ditolak, membentuk narasi bahwa cinta sejati harus diperjuangkan meski mengorbankan diri sendiri.

3. Ekonomi Kreatif Yang Tidak Terukur

Dampak ekonomi kreatif dari *wattpad* di Indonesia, khususnya terkait proporsi penulis yang mampu memonetisasi karya, masih belum sepenuhnya terukur secara kuantitatif. *wattpad* memang menyediakan beberapa jalur monetisasi, seperti fitur *Paid Stories*, program *wattpad Stars*, dan peluang kerja sama dengan penerbit atau merek, yang memungkinkan penulis memperoleh penghasilan dari karya mereka. Namun, kenyataannya hanya sebagian kecil penulis yang benar-benar berhasil mendapatkan manfaat ekonomi signifikan dari platform ini. Penulis yang mampu memonetisasi karyanya di *wattpad* umumnya adalah mereka yang memiliki jumlah pembaca yang sangat banyak dan karya yang viral. Fitur *Paid Stories*, misalnya, hanya dapat diakses oleh penulis yang terpilih dan telah membuktikan konsistensi serta kualitas tulisannya.

Peluang untuk menerbitkan karya secara fisik melalui penerbit mayor atau self-publishing juga lebih banyak dinikmati oleh penulis-penulis yang sudah memiliki basis penggemar kuat dan karya yang populer di platform. Hal ini

menunjukkan adanya kesenjangan antara jumlah penulis yang aktif dan yang benar-benar memperoleh penghasilan. Sedangkan penelitian yang pernah dilakukan oleh Ulfa menegaskan bahwa meskipun banyak penulis yang memanfaatkan *wattpad* sebagai sarana self-publishing dan distribusi informasi, manfaat ekonomi yang didapatkan lebih banyak bersifat moril, seperti bertambahnya pengalaman, jaringan, dan kepuasan pribadi, dibandingkan keuntungan finansial langsung.⁴⁶

Selain itu, sistem monetisasi di *wattpad* sangat bergantung pada algoritma dan tren genre yang sedang diminati pembaca. Penulis yang menulis genre populer seperti romance dan fantasi remaja memiliki peluang lebih besar untuk mendapatkan pembaca dan potensi penghasilan. Sementara penulis dengan genre non-mainstream atau eksperimen sastra cenderung sulit menembus pasar dan memperoleh pendapatan dari platform ini. *wattpad* memang menawarkan model bagi hasil dari pendapatan iklan, langganan, dan penjualan cerita berbayar, namun persentase yang diterima penulis relatif kecil dan sangat tergantung pada tingkat keterlibatan pembaca. Hal demikian dapat tergambarkan pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Dampak Ekonomi Kreatif di Indonesia

Aspek	Kondisi saat ini	Tantangan dan Kesenjangan
Jalur Monetisasi	<i>wattpad</i> menyediakan <i>Paid Stories</i> , <i>wattpad Stars</i> , dan kerja sama penerbit/merek.	Hanya sebagian kecil penulis yang berhasil memanfaatkan jalur ini untuk mendapatkan penghasilan yang signifikan.

⁴⁶ Maidatul Litfiani and Ika Krismayani, Pemanfaatan Wattpad, 142.

Penulis yang Berhasil	Biasanya mereka yang memiliki banyak pembaca dan karya yang viral.	Penulis baru atau dengan genre non-mainstream kesulitan mendapatkan pembaca dan peluang monetisasi.
Kontribusi Ekonomi	Beberapa penulis mendapat royalti dari buku cetak atau kerja sama penerbitan.	Sebagian besar penulis hanya memperoleh manfaat moril, seperti pengalaman dan jaringan, tanpa keuntungan finansial langsung.
Pengaruh Algoritma & Tren	Genre populer (romance, fantasi remaja) lebih mudah mendapatkan pembaca dan monetisasi.	Penulis dengan genre unik atau eksperimental sulit menembus pasar dan memperoleh penghasilan.
Bagi Hasil dari <i>wattpad</i>	Ada pendapatan dari iklan, langganan, dan cerita berbayar.	Persentase yang diterima penulis kecil dan bergantung pada keterlibatan pembaca.
Potensi Ekonomi Kreatif	<i>wattpad</i> membuka akses luas bagi penulis Indonesia untuk berkarya.	Proporsi penulis yang benar-benar memperoleh manfaat ekonomi masih sangat kecil dibandingkan total penulis aktif di platform.

Sumber: Ringkasan Jurnal dari Maidatul Litfiani dan Ika Krisnayani.

Meskipun *wattpad* membuka peluang bagi penulis lokal untuk mempublikasikan karya mereka secara bebas tanpa bergantung pada penerbit tradisional, kenyataannya penulis lokal sering kali sulit bersaing dengan karya-karya terjemahan yang sudah memiliki basis pembaca global yang besar. Hal ini menyebabkan distribusi keuntungan ekonomi menjadi tidak merata dan berdampak pada pertumbuhan ekonomi kreatif penulis asli Indonesia. Dominasi konten terjemahan di *wattpad* juga memengaruhi paparan dan kesempatan penulis lokal untuk dikenal lebih luas. Banyak

pembaca yang lebih memilih membaca cerita terjemahan dari bahasa asing karena kualitas cerita yang sudah teruji dan gaya bahasa yang lebih variatif.

Kondisi ini membuat penulis lokal harus berjuang lebih keras untuk menarik perhatian pembaca dan mendapatkan monetisasi dari karya mereka. Akibatnya, potensi ekonomi kreatif yang seharusnya bisa berkembang dari karya lokal menjadi kurang optimal. Penulis lokal juga menghadapi kendala dalam hal personal branding dan pemasaran karya. Penulis yang mampu membangun citra diri yang kuat dan aktif mempromosikan karya mereka di media sosial cenderung lebih berhasil dalam mendapatkan pembaca dan peluang monetisasi. Namun, tidak semua penulis lokal memiliki kemampuan atau akses untuk melakukan hal ini secara efektif, sehingga memperbesar kesenjangan ekonomi antara penulis yang sukses dan yang masih berjuang.⁴⁷

Ini menunjukkan bahwa meskipun digitalisasi dan platform seperti *wattpad* membuka ruang bagi pertumbuhan ekonomi kreatif, masih diperlukan dukungan lebih lanjut agar penulis lokal dapat bersaing secara setara dengan konten terjemahan. Misalnya, program pelatihan personal branding, atau pendampingan pemasaran digital, dan kebijakan yang mendukung karya lokal dapat menjadi solusi untuk meningkatkan dampak ekonomi kreatif bagi penulis Indonesia.

4. Perubahan Terhadap Ekosistem Literasi Tradisional

Pengaruh aplikasi *wattpad* terhadap ekosistem literasi tradisional di Indonesia terlihat jelas pada perubahan pola konsumsi bacaan, khususnya

⁴⁷ Soupiyah, "PERSONAL BRANDING GEN Z SEBAGAI PENULIS NOVEL FIKSI REMAJA (Studi Kasus Personal Branding Dwi Puja Syaharani)" (Skripsi Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau, 2024), 24.

dalam konteks penjualan buku cetak sastra remaja. *wattpad* sebagai platform digital memberikan kemudahan akses dan variasi genre yang menarik bagi remaja, sehingga banyak dari mereka lebih memilih membaca cerita secara daring dibandingkan membeli buku fisik. Hal ini berpotensi menyebabkan penurunan penjualan buku cetak sastra remaja di pasar Indonesia, meskipun data kuantitatif yang spesifik masih terbatas.



Gambar 3.3 Laman Perpustakaan Wattpad
 Sumber: Dokumentasi Pribadi Hasil Screenshoot

Menunjukkan bahwa *wattpad* mampu meningkatkan minat baca remaja dengan menyediakan konten yang relevan dan interaktif, sehingga platform ini menjadi alternatif populer dibandingkan buku cetak yang dianggap kurang menarik dan kurang sesuai dengan selera generasi muda saat ini. Hal ini menyebabkan pergeseran preferensi dari media cetak ke

media digital, yang secara tidak langsung berdampak pada penurunan permintaan buku fisik di segmen sastra remaja.⁴⁸

Selain itu, *wattpad* juga memudahkan penulis pemula untuk mempublikasikan karya mereka tanpa harus melalui proses penerbitan tradisional yang panjang dan ketat. Kesuksesan beberapa karya *wattpad* yang kemudian diterbitkan secara fisik, seperti novel *dear Nathan*, menunjukkan bahwa platform ini berperan sebagai jembatan antara literasi digital dan pasar buku cetak. Namun, keberhasilan ini masih terbatas pada sebagian kecil karya yang populer, sementara mayoritas bacaan *wattpad* tetap dikonsumsi secara digital.

Meski demikian, perpindahan minat baca dari buku cetak ke *wattpad* menimbulkan tantangan bagi industri penerbitan tradisional. Penurunan penjualan buku cetak sastra remaja dapat mengancam keberlangsungan penerbit dan toko buku yang selama ini menjadi pilar ekosistem literasi konvensional. Hal ini juga berdampak pada keberagaman karya sastra yang tersedia secara fisik, karena penerbit cenderung lebih selektif dalam memilih naskah yang memiliki potensi pasar besar.

Pengendalian *wattpad* juga membuka peluang baru bagi pengembangan literasi dan kreativitas menulis di kalangan remaja. Interaksi sosial melalui kolom komentar dan fitur vote pada *wattpad* menciptakan pengalaman membaca yang lebih personal dan dinamis dibandingkan buku cetak. Faktor ini menjadi daya tarik utama yang sulit

⁴⁸ Nadya M, "PERANAN APLIKASI WATTPAD DALAM MENINGKATKAN MINAT BACA DAN MENULIS PADA MAHASISWA FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH IAIN PAREPARE" (Skripsi Institut Agama Islam Negeri Parepare, 2023), 66.

ditandingi oleh media cetak konvensional.⁴⁹ Ini artinya, penggabungan antara platform digital seperti *wattpad* dengan penerbitan tradisional dapat menjadi solusi untuk mengoptimalkan potensi literasi dan ekonomi kreatif. Misalnya, penerbit dapat memanfaatkan data popularitas cerita di *wattpad* sebagai indikator untuk memilih naskah yang layak diterbitkan secara fisik, sehingga risiko kerugian dapat diminimalkan.

Setidaknya, pola ini membuat *wattpad* membawa penurunan signifikan terhadap ekosistem literasi tradisional di Indonesia, khususnya dalam konteks penjualan buku cetak sastra remaja. Meskipun menimbulkan tantangan bagi industri buku fisik, *wattpad* juga memperluas akses dan minat baca remaja melalui media digital yang lebih interaktif dan relevan dengan gaya hidup mereka saat ini.

5. Dampak Sosial Jangka Panjang

Penggunaan aplikasi *wattpad* selama masa remaja memiliki korelasi yang cukup signifikan dengan kebiasaan literasi di usia dewasa. Sebagaimana yang diketahui *wattpad* dapat membantu memperluas wawasan literasi dan mengembangkan identitas personal pengguna, yang berpotensi membentuk kebiasaan membaca yang positif hingga dewasa. Melalui akses ke berbagai genre dan cerita yang beragam, pengguna muda dapat membangun fondasi literasi yang kuat yang akan berdampak pada minat baca dan kemampuan literasi mereka di masa depan.

⁴⁹ Teria Yulan Dari, "PENGARUH APLIKASI WATTPAD TERHADAP PENINGKATAN LITERASI SISWA KELAS XI DI SMA NEGERI 8 Banda Aceh" (Skripsi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Aceh, 2023).

Namun, penggunaan *wattpad* yang tidak terkontrol juga dapat menimbulkan dampak negatif jangka panjang. Misalnya, kecenderungan untuk membaca konten yang kurang akurat atau kurang relevan dapat menurunkan minat baca terhadap buku atau literatur yang lebih serius dan akademis. Hal ini berpotensi menyebabkan pola literasi yang dangkal dan terbatas, sehingga kebiasaan membaca di usia dewasa menjadi kurang berkembang secara kritis. Pada penggunaan *wattpad* yang tinggi selama masa remaja juga dapat memengaruhi aspek psikososial pengguna.⁵⁰

Interaksi sosial dalam komunitas *wattpad*, seperti komentar dan diskusi cerita, dapat membentuk identitas dan kecerdasan emosional, tetapi jika tidak dibimbing dengan baik, dapat pula menimbulkan tekanan sosial atau ekspektasi yang tidak realistis.⁵¹ Oleh karena itu, pengaruh psikososial jangka panjang ini perlu mendapat perhatian lebih dalam kajian literasi digital. Secara umum, *wattpad* berpotensi menjadi media yang efektif untuk membangun kebiasaan literasi berkelanjutan jika penggunaannya diawasi dan dibimbing dengan baik. Penggunaan yang bijak dapat memperkuat kemampuan kognitif dan identitas personal, yang merupakan modal penting dalam membentuk minat baca yang konsisten hingga dewasa.⁵² Sebaliknya, tanpa pengawasan, risiko penurunan kualitas literasi dan dampak psikososial negatif bisa muncul.

⁵⁰ Maini Sartika Salsabilla Kalsum Amalia, Rizanna Rosemary, Zakirah Azman, "ANALISIS DAMPAK MEMBACA CERITA ROMANSA DI APLIKASI WAATPAD PADA KECENDERUNGAN PERILAKU SEKSUAL REMAJA," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP USK*, vol. 15, no. 1 (2024): 37–48.

⁵¹ Cahya Suryani and Puradian Wiryadigda, "Keterbukaan Diri Generasi Z Dalam Second Account," *Seminar Nasional Psikologi 2022*, no. November (2022): 327–40.

⁵² Ni Made Irene Novianti Astaningtias and Luh Putu Ratih Andhini, "Kepercayaan Diri Ditinjau Dari Intensitas Penggunaan Media Sosial Di Era Digital 4.0," *Jurnal Penelitian*

Terkadang, interaksi di komunitas pembaca dan penulis dapat memberikan feedback positif yang meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri penulis muda. Namun, paparan terhadap komentar negatif atau *bullying* juga berpotensi menimbulkan stres dan menurunkan kepercayaan diri jika tidak dikelola dengan baik. Sehingga secara psikologis, kepercayaan diri yang berlebihan juga tidak ideal karena dapat menyebabkan perilaku kurang berhati-hati dan konflik sosial. Oleh karena itu, keseimbangan antara penggunaan media sosial yang intens dan pengelolaan psikososial yang baik sangat diperlukan agar dampak positif terhadap kepercayaan diri dapat maksimal.



BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Wattpad mengalami perkembangan peran yang cukup besar dalam dunia literasi digital di Indonesia selama tahun 2016 sampai 2024. *Wattpad* tidak lagi hanya menjadi tempat membaca cerita hiburan, tetapi juga berkembang menjadi media yang berpengaruh dalam membentuk kebiasaan membaca dan menulis, terutama di kalangan generasi muda. Dalam perjalanannya, *Wattpad* melalui beberapa tahap perkembangan, mulai dari masa awal yang dipenuhi cerita bertema remaja, lalu masuk ke fase komersialisasi dengan adanya fitur-fitur seperti *Paid Stories*, hingga akhirnya menjadi bagian dari dunia pendidikan dan literasi digital secara lebih luas. Ini menunjukkan bahwa *Wattpad* ikut berperan dalam mengubah cara masyarakat Indonesia, khususnya anak muda, dalam mengakses dan berinteraksi dengan teks.

Di sisi lain, penggunaan *Wattpad* juga menimbulkan berbagai dampak. Dari sisi positif, platform ini bisa mendorong minat baca dan menulis serta memperkuat kreativitas pengguna. Bahkan, beberapa institusi pendidikan mulai menggunakannya dalam kegiatan belajar. Namun, ada juga dampak negatif yang perlu diperhatikan, seperti kecanduan membaca genre tertentu, kualitas konten yang kurang terkontrol, dan persoalan pembajakan.

Melalui teori ekologi media dan literasi kritis, bisa dipahami bahwa *Wattpad* bukan sekadar alat baca, tetapi juga ruang sosial tempat pengguna saling berbagi, membentuk identitas, dan memproduksi makna. Oleh karena itu, *Wattpad*

memiliki peran penting dalam membentuk cara baru dalam berliterasi di era digital. Meski begitu, penggunaannya tetap perlu disikapi dengan bijak agar manfaatnya bisa maksimal dan risikonya bisa diminimalkan. Secara keseluruhan, *Wattpad* telah menjadi bagian penting dari perubahan budaya literasi di Indonesia. Peran dan pengaruhnya menunjukkan bahwa literasi di era digital tidak lagi hanya soal membaca buku cetak, tetapi juga soal bagaimana masyarakat beradaptasi dengan media baru yang terus berkembang.

B. Saran

Pada Penelitian ini tentunya dapat memberikan kontribusi terhadap hubungan media digital terhadap perkembangan modern. Sama seperti *wattpad*, berbagai penjelasan telah peneliti lakukan supaya memberikan gagasan terhadap masifnya teknologi digital saat ini. Ini juga dapat menjadi bahan pembelajaran bagaimana kita memberikan yang terbaik untuk mengantisipasi hal-hal yang tidak diinginkan. Karena pada dasarnya, media sebagai pecepatan informasi mengharuskan kita untuk lebih giat beradaptasi dan menyesuaikan agar peran media jatuh ke ranah yang lebih positif.

Untuk itu, peneliti mengucapkan segala puji bagi Tuhan yang telah memberikan rahmatnya untuk menyelesaikan pembahasan berkaitan dengan dunia digital. Tentunya, pada penelitian kali ini masih banyak kekurangan yang terjadi, baik dari segi pembahasan maupun data yang telah diselesaikan. Maka, peneliti berharap penelitian ini dapat dijadikan bahan pembelajaran dan rujukan untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilia, Roesdiana, and Medhy Aginta Hidayat. "Interaksi Sosial Termediiasi Pembaca Alternative Universe (AU) ' Slowmotion ' (Studi Netnografi Dalam Kanal Close and Private Mediated Interaction Grup Telegram ' Pasukan Bawah Tanah ')." *RESIPROKAL: Jurnal Riset Sosiologi Progresif Aktua* 6, no. 1 (2024): 104–17.
- Aidatul Fitriyah, Risa Febriani Aulia Nisa', Moses Glorino Rumambo Pandin. "The Popularity of The *Wattpad* Application in Increasing Millennial Generation's Literacy Through Literary Works. Aidatul" 2507, no. February (2020): 1–9.
- Aimi Khairunnisa Abdul Karim, and Nurliana Suhaini. "Konteks Pendidikan Menurut Perspektif Ibnu Khaldun." *Jurnal Tuah* 1 (2020): 41–53.
- Astaningtias, Ni Made Irene Novianti, and Luh Putu Ratih Andhini. "Kepercayaan Diri Ditinjau Dari Intensitas Penggunaan Media Sosial Di Era Digital 4.0." *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi Dan Kesehatan (J-P3K)* 4, no. 2 (2023): 114–20.
- Cahyani, Yolanda Dwi, and Toufik Bouakel. "Differences in the Ability to Write Narrative Texts Using the *Wattpad* Application Media and Without Using the *Wattpad* Application Media in Grade VIII Junior High School Students" 1, no. 2 (2024). <https://doi.org/10.37251/jolle.v1i2.1163>.
- Dari, Teria Yulan. "PENGARUH APLIKASI WATTPAD TERHADAP PENINGKATAN LITERASI SISWA KELAS XI DI SMA NEGERI 8 BANDA ACEH." Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Aceh, 2023.
- Diana, Ifa Afida Eka, and Dhevin M.Q Agus Puspita. "MERDEKA BELAJAR DAN PENDIDIKAN KRITIS PAULO FRIERE DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM." *Falasifa: Jurnal Studi Keislaman* 12, no. September (2021): 45–61.
- Dina Januarta, Nyoman Tri Anindia Putra. "UJI KEMUDAHAN PENGGUNAAN WATTPAD: STUDI USABILITY UNTUK PENGGUNA BARU DENGAN." *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan* 13, no. 2 (2025).
- Dwi, Dara Fitrah, Universitas Muslim, and Nusantara Al. "EFEKTIVITAS APLIKASI WATTPAD SEBAGAI MEDIA." *Jurnal Muara Pendidikan* 7, no. 1 (2022): 78–84.
- Dwi Saputra, Dimas, Penciptaan Seni, and Seni Program Magister. "Digital Poster Design As a Means of Education and Information in the 2024 Election." *Jurnal Seni Rupa* 13, no. April (2024).
- Farida, Nurul, Kadek Aryana, and Dwi Putra. "Upaya Menumbuhkan Kemampuan Literasi Kritis Oleh Berdikari Book" 7, no. 1 (2021): 51–64. <https://doi.org/10.14710/lenpust.v7i1.30372>.
- Felisia Faridina, Cantika Gryta Amelina, et.al. "HUBUNGAN PENGGUNAAN APLIKASI WATTPAD TERHADAP MINAT BACA MAHASISWA UPN VETERAN JAWA TIMUR." *Jurnal Inovasi Dan Pendidikan* 7, no. 5 (2024): 133–41.

- Gamaleri, Gianpiero. "Media Ecology , Neil Postman ' s Legacy." *Church, Communication and Culture* 4, no. 2 (2019): 238–44. <https://doi.org/10.1080/23753234.2019.1616585>.
- Gumilang, Natassja Putri, and Fennieka Kristianto. "Legal Protection of Copyright Towards Work Piracy for ' *Paid Stories* ' Written Works on *Wattpad* Platform : A Case Study in Indonesia" 4, no. 2 (2025): 15–21.
- Gunawan, Goey Stefany. "Pengaruh Sampul Depan Novel Teenlit Terhadap Minat Beli Masyarakat." Surabaya, n.d.
- Hamdan Husein Batubara. *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021.
- Hastuti, Tri Maria, Widyadhana Benda S Nismara, Hening Jati Melani, Sabrina Fadilatul Khoiroh, Anggun Rizka Ramadania, Sakna Cahyani, Muhamad Syafiq Asyam, and Windi Erika Sari. "Pengaruh Aplikasi Baca Online *Wattpad* Terhadap Minat Baca Mahasiswa Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Semarang." *Journal of Education and Technology* 4, no. 1 (2024): 92–101.
- Ikhwan, Muhammad. "Ekosistem Media Di Era Digital Dan Runtuhnya Jurnalisme Berkualitas." Jakarta: Universitas Budi Luhur, n.d.
- Kuntowijoyo. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Sleman, Yogyakarta: Tiara Wacana, 2018.
- Lestari, Novita. "Pengaruh Terpaan *Wattpad* Genre Dewasa Terhadap Pembentukan Sikap Pembaca." *Jurnal Fisip Untan*, no. X (2019): 1–18.
- M, Nadya. "PERANAN APLIKASI WATTPAD DALAM MENINGKATKAN MINAT BACA DAN MENULIS PADA MAHASISWA FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH IAIN PAREPARE." Institut Agama Islam Negeri Parepare, 2023.
- Maidatul Lifiani, Ika Krismayani. "PEMANFAATAN WATTPAD SEBAGAI APLIKASI SELF-PUBLISHING." *Jurnal Ilmu Perpustakaan* 8, no. 2 (2019).
- Maula, Dwi, Fitri Ningrum, and Mila Roysa. "Pembelajaran Menulis Cerita Pendek Menggunakan Aplikasi *Wattpad*." *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan* 2, no. 1 (2023): 26–32. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i1.231>.
- McLuhan, Marshall. "The Making of Typographic Man." *American Anthropologist* 65, no. 2 (1963): 478–79.
- Noor, Redyanto. "Proses Kreatif Pengarang Chicklit Dan Teenlit Indonesia." *Humanika* 22, no. 2 (2015): 10. <https://doi.org/10.14710/humanika.22.2.10-24>.
- Noor, Redyanto, and Mekanisme Penyuntingan Naskah. "Sistem Mekanisme Penyuntingan Naskah Novel Chicklit Dan Teenlit Indonesia Pada Tiga Penerbit." *Nusa* 13, no. 1 (2018): 76–84.
- Oktamia Anggraini Putri. "Hubungan Pemanfaatan Aplikasi *Wattpad* Meningkatkan Minat Baca Mahasiswa Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Universitas HKBP Nommensen Pada Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 20 (2022): 1349–58.
- Pianzola, Federico, Simone Rebora, and Gerhard Lauer. *Wattpad as a Resource for Literary Studies. Quantitative and Qualitative Examples of the Importance of Digital Social Reading and Readers' Comments in the*

- Margins. PLoS ONE.* Vol. 15, 2020. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0226708>.
- Rohmah, Naelur, Muhammad Busyro Karim, and Sigit Dwi Saputro. "Pengaruh Pembelajaran Proyek Berbasis Konten Video Terhadap Minat Baca Generasi Z Di Kabupaten Bangkalan." *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* 7 (2023).
- Rufiah, Ani, and Agus Budi Wahyudi. "TEKS HUMOR DALAM WATTPAD SEBAGAI BAHAN AJAR PEMBELAJARAN Abstrak." *Kajian Linguistik Dan Sastra* 7, no. 2 (2022): 54–69. <https://doi.org/10.23917/kl.v7i1.16361>.
- Salsabila, Siti Sadiyah, and Maria Fitriah. "Terpaan Media *Wattpad* Di Kalangan Mahasiswa" 9, no. 4 (2023): 79–84.
- Salsabilla Kalsum Amalia, Rizanna Rosemary, Zakirah Azman, Maini Sartika. "ANALISIS DAMPAK MEMBACA CERITA ROMANSA DI APLIKASI WAATPAD PADA KECENDERUNGAN PERILAKU SEKSUAL REMAJA." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP USK* 15, no. 1 (2024): 37–48.
- Samosir, Sri Aulia, Sholihatul Hamidah Dauly, and Utami Dewi. "EFL Students' Perception of Utilizing the *Wattpad* Application as Learning Media in Reading." *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara* 15, no. 2 (2024): 138–49. <https://doi.org/10.37640/jip.v15i2.1885>.
- Saragih, Adelin Australiati, Arie Kartika, Nanda Novita, Fakultas Psikologi, and Universitas Medan Area. "Analisis Dampak Media Sosial Bagi Remaja Di Kota Medan Impact Analysis of Social Media for Teenagers in Medan Dilakukan We Are Social Bekerja Sama Dengan Hootsuite Menemukan Bahwa- Dampak Yang Beragam Bagi Penggunaanya ," 4, no. 3 (2023): 383–90.
- Sepling Paling, Fatqurhohman, Alfian Makmur, Yati, and Asep Irvan Irvani Muhammad Albar, Agus Milu Susetyo, Yusuf Wahyu Setiya Putra, Widyawanti Rajiman, Soraya Djamilah, Ratnadewi, Herni Yuniarti Suhendi. *Media Pembelajaran Digital*. Makassar: CV Tohar Media, 2024.
- Shelma Afirana Ulfa. "PERANAN APLIKASI WATTPAD DALAM MENGASAH KEMAMPUAN MENULIS." Bandung, n.d.
- Simanjuntak, Andreas Saut, and Yusa Djuyandi. "GEN-Z DAN POLITIK : MENELUSURI STRATEGI KAMPANYE MEDIA SOSIAL ATALIA PRARATYA DALAM PEMILU LEGISLATIF 2024." *Aliansi : Jurnal Politik, Keamanan Dan Hubungan Internasional* 3, no. 2 (2024): 62–74. <https://doi.org/10.24198/aliansi.v3i2.56107>.
- Soupiyah. "PERSONAL BRANDING GEN Z SEBAGAI PENULIS NOVEL FIKSI REMAJA (Studi Kasus Personal Branding Dwi Puja Syaharani)." Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau, 2024.
- Suryani, Cahya, and Puradian Wiryadigda. "Keterbukaan Diri Generasi Z Dalam Second Account." *Seminar Nasional Psikologi* 2022, no. November (2022): 327–40.
- Syahidah, Shafiyah Asy, and Budyanra Budyanra. "Determinan Status Penggunaan Metode Kontrasepsi Jangka Panjang Di Indonesia Tahun 2017." *Seminar Nasional Official Statistics* 2020, no. 1 (2021): 472–81. <https://doi.org/10.34123/semnasoffstat.v2020i1.403>.

- Tarigan, Rose Emmaria. "Media Pembawa Perubahan : Tinjauan Atas Teori Ekologi Media Media Bringing Change : A Review of Media Ecology Theory." *Lectura: Jurnal Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi – FISIP Universitas Pelita Harapan* 1, no. 1 (2024).
- Ulandari, Riski, and Edi Suryadi. "PERBANDINGAN UNSUR INTRINSIK DALAM NOVEL MARIPOSA KARYA LULUK HF DAN FILM MARIPOSA SUTRADARA FAJAR BUSTOMI." *Jurnal Didactique Bahasa Indonesia* 3, no. 2 (2022): 34–44.
- Utomo, Ardian Setio, Dewi Warhamni, and Tsanya Marghereta. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wattpad Terhadap Perilaku Remaja." *Jurnal Ilmiah Manajemen Informasi Dan Komunikasi* 6, no. 2 (2022): 91–104. <https://doi.org/10.56873/jimik.v6i2.208>.
- Wedani, Ida Ayu Gede Agung Putri, Ni Luh Widya Antar. "PEMANFAATAN PLATFORM WATTPAD SEBAGAI MEDIA LITERASI SASTRA DIKALANGAN REMAJA." *SANDIBASA III (Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 3, no. 1 (2025): 321–32.
- Zahra, Sofhie Nissaul, and Gati Dwi Yuliana. "Hiperrealitas K-Popers Terhadap Original Character Role Player (OCRP) Fanfiction Di Twitter The Hyperreality Of Kpopers To Original Character Role Player Fanfiction on Twtter." *Jurnal Publish* 1, no. 2 (2022).
- Zainal Abidin. *Paulo Freire: Pedagogi Kritis Dan Penguatan Civil Society Di Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press, 2022.



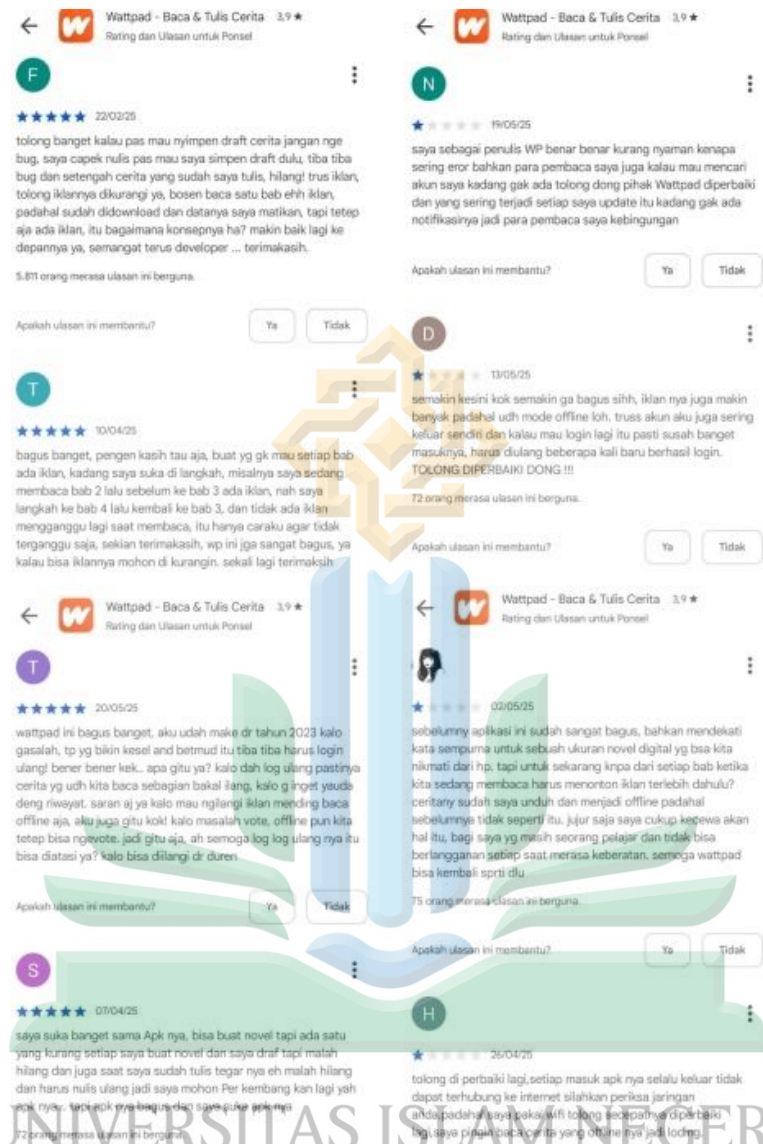
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN-LAMPIRAN



Gambar Lampiran 1. Info dan Rating *wattpad* di Playstore

Sumber: Dokumentasi Pribadi Hasil Screenshot



Gambar Lampiran 2. Ulasan Aplikasi *Wattpad* di Playstore
Sumber: Dokumentasi Pribadi Hasil Screenshot



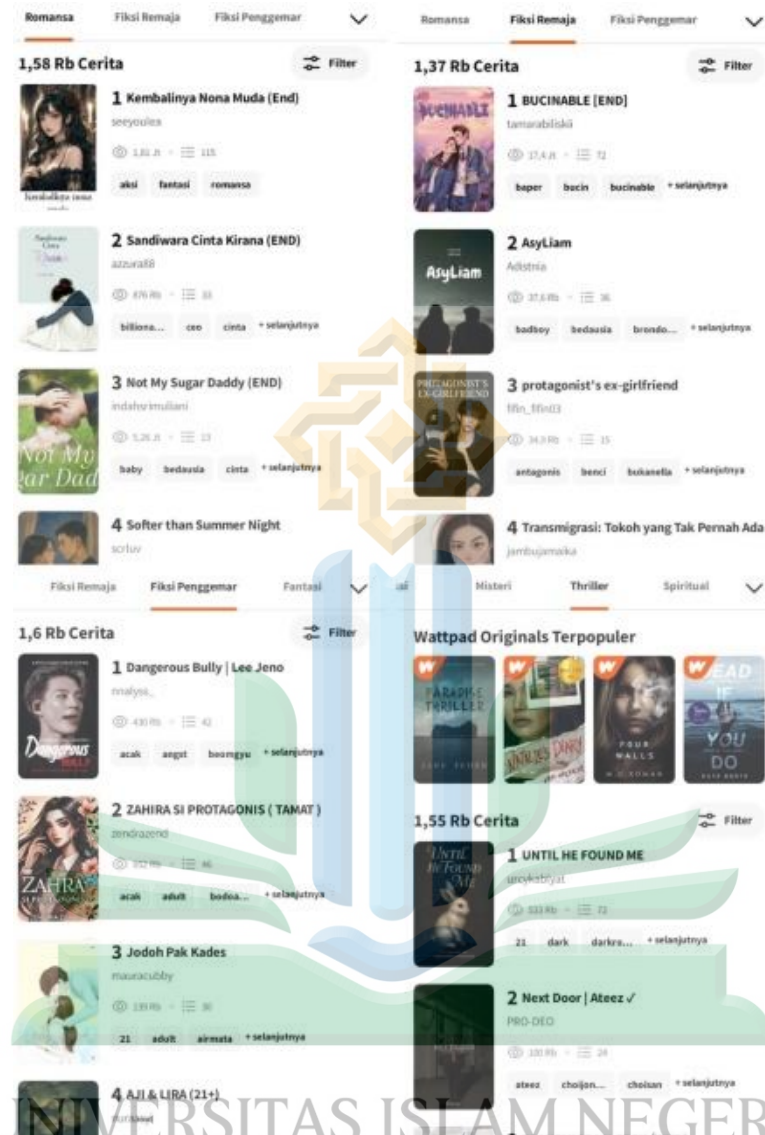
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Gambar Lampiran 3. Adaptasi Cerita *Wattpad* ke Novel

Sumber: Pinterest



Gambar Lampiran 4. Adaptasi Cerita *wattpad* ke Film/Series
 Sumber: Pinterest



Gambar Lampiran 5. Tampilan Beberapa Genre Popoler di *Wattpad*
 Sumber: Dokumentasi Pribadi Hasil Screenshot



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Gambar Lampiran 6. Tampilan Beberapa Program dan Dukungan *Wattpad* Untuk Para Penulis

Sumber: Dokumentasi Pribadi Hasil Screenshot

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENULIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kayyisu Alfina

NIM : 204104040028

Program Studi : Sejarah dan Peradaban Islam

Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Humaniora

Instusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jember, 1 Juni 2025
Saya yang menyatakan



Kayyisu Alfina
NIM 20410404028

BIOGRAFI PENULIS



A. Identitas Diri

Nama : Kayyisu Alfina
 Tempat/Tanggal Lahir : Banyuwangi, 25 Desember 2001
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Alamat : RT. 003 RW. 004, Dusun Krajan, Desa Pondoknongko, Kecamatan Kabat, Kabupaten Banyuwangi

B. Riwayat Pendidikan

MI : MI Miftahul Huda
 SMP : SMPN 1 Kabat
 MA : MAN 1 Banyuwangi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R