



**Praktik Menulis *Fanfiction* sebagai Sarana Literasi Digital untuk Pengembangan Keterampilan Menulis Kreatif Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
(*Fanfiction Writing Practice as a Digital Literacy Medium for Developing Creative Writing Skills among Indonesian Language and Literature Education Students*)**

**Wahyu Dian Andriana<sup>1)</sup>, Suyatno<sup>2)</sup>, Dianita Indrawati<sup>3)</sup>**

<sup>1</sup>Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
Surel: [wahyu.23003@mhs.unesa.ac.id](mailto:wahyu.23003@mhs.unesa.ac.id)

<sup>2</sup>Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
Surel: [suyatno-b@unesa.ac.id](mailto:suyatno-b@unesa.ac.id)

<sup>3</sup>Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
Surel: [dianitaindrawati@unesa.ac.id](mailto:dianitaindrawati@unesa.ac.id)

**DOI: 10.23917/cls.v10i2.8753**

Diterima: 21 Februari 2025. Revisi: 4 Juni 2025. Disetujui: 28 Juni 2025  
Tersedia secara elektronik: 18 Desember 2025. Terbit: 30 Desember 2025

**Sitasi:**

W. D. Andriana, Suyatno, D. Indrawati, S. Sodiq, and A. A. R. Cahyo, "Praktik Menulis *Fanfiction* sebagai Sarana Literasi Digital untuk Pengembangan Keterampilan Menulis Kreatif Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia," *Kaji. Linguist. dan Sastra*, vol. 10, no. 2, pp. 142–160, 2025, doi: DOI: 10.23917/cls.v10i2.8753.

---

**Abstract**

*This study aims to describe the practice of writing fanfiction as a form of digital literacy and its role in developing creative writing skills among undergraduate students of Indonesian Language and Literature Education (PBSI) at Surabaya State University. Using a qualitative case study design, the research involved 19 students who have experience in writing fanfiction. Data were collected through an open-ended questionnaire that explored the types of fanfiction chosen, obstacles encountered, and strategies applied to overcome these obstacles. The data were analyzed using thematic analysis. The findings show that Alternative Universe (AU) is the most preferred type of fanfiction because it offers flexibility in exploring narrative possibilities and personal experiences. The main obstacles faced by students include technical difficulties in structuring narratives, limited ideas, time management problems, low motivation, limited access to relevant references, and challenges in conveying emotions. To address these constraints, students employ various strategies such as regular writing practice, reference exploration, structured time management, and seeking support from online communities and academic environments. This study highlights fanfiction writing as a meaningful digital literacy practice that can be integrated into creative writing pedagogy for prospective Indonesian language teachers.*

---

Penulis Korespondensi: Wahyu Dian Andriana

Wahyu Dian Andriana, Suyatno, Dianita Indrawati, Universitas Negeri Surabaya

Surel: [wahyu.23003@mhs.unesa.ac.id](mailto:wahyu.23003@mhs.unesa.ac.id)

**Keywords:** creative writing, digital literacy, fanfiction, writing constraints, writing strategies

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan praktik menulis fanfiction sebagai bentuk literasi digital dan perannya dalam pengembangan keterampilan menulis kreatif mahasiswa S-1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI) Universitas Negeri Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Sumber data penelitian adalah 19 mahasiswa yang memiliki pengalaman menulis fanfiction. Data berupa tanggapan mahasiswa mengenai jenis fanfiction yang dipilih, kendala yang dihadapi, serta strategi yang digunakan untuk mengatasi kendala tersebut. Data dikumpulkan melalui kuesioner terbuka dan dianalisis dengan teknik analisis tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Alternative Universe (AU) merupakan jenis fanfiction yang paling diminati karena memberikan fleksibilitas dalam mengeksplorasi kemungkinan naratif dan pengalaman personal. Kendala utama yang dihadapi mahasiswa meliputi kesulitan teknis dalam menyusun narasi, keterbatasan ide, manajemen waktu, motivasi rendah, keterbatasan referensi, dan kesulitan penyampaian emosi. Untuk mengatasi kendala tersebut, mahasiswa menerapkan berbagai strategi, seperti latihan menulis secara rutin, eksplorasi referensi, pengelolaan waktu yang lebih terstruktur, serta pemanfaatan dukungan komunitas daring dan lingkungan akademik. Penelitian ini menegaskan bahwa penulisan fanfiction berfungsi sebagai praktik literasi digital yang potensial untuk diintegrasikan dalam pembelajaran menulis kreatif bagi calon guru bahasa Indonesia.

**Kata Kunci:** fanfiction, kendala menulis, literasi digital, menulis kreatif, strategi menulis

## Pendahuluan

Kemajuan teknologi digital mengubah cara individu mengekspresikan kreativitas dalam berbagai bentuk karya [1]. Salah satu bentuk yang berkembang pesat ialah *fanfiction*. *Fanfiction* merupakan cerita yang diciptakan oleh penggemar dengan mengembangkan karakter atau dunia yang sudah ada dalam karya asli [2]. Platform seperti *Wattpad* dan *Archive of Our Own* (AO3) memperluas akses bagi penulis untuk membagikan karya serta membangun komunitas pembaca yang aktif. Dalam komunitas tersebut, *fanfiction* berfungsi sebagai sarana hiburan sekaligus media pembelajaran yang melatih keterampilan menulis dan mengembangkan imajinasi [3]–[5]. Praktik ini juga mendorong interaksi sosial dalam ruang literasi digital sehingga berkontribusi pada terbentuknya budaya digital yang dinamis dan partisipatif.

Di lingkungan akademik, *fanfiction* berperan sebagai instrumen pendukung pembelajaran keterampilan menulis. Mahasiswa memanfaatkannya untuk mengeksplorasi ide, mengasah keterampilan berbahasa, dan membangun identitas naratif. Di Universitas Negeri Surabaya, *fanfiction* diintegrasikan dalam kegiatan perkuliahan untuk melatih berpikir kreatif dan mendorong eksperimen menulis dengan berbagai teknik penceritaan. Aktivitas ini

mempertemukan mahasiswa dengan penulis dan pembaca lain di ruang digital sehingga pemahaman tentang budaya digital dan dinamika produksi cerita semakin berkembang. Kondisi tersebut meningkatkan produktivitas menulis serta membantu mahasiswa menyesuaikan gaya penulisan dengan preferensi mereka terhadap jenis *fanfiction* yang digemari. Pemilihan jenis *fanfiction* yang selaras dengan minat dan kemampuan mahasiswa dapat memperkuat proses pembelajaran menulis kreatif.

Keragaman jenis *fanfiction* menuntut kemampuan adaptasi penulis terhadap berbagai pendekatan naratif. Dalam praktik *fanfiction*, terdapat tujuh jenis utama, yaitu 1) *canon-compliant fanfiction* yang tetap setia pada alur dan karakter asli tanpa perubahan besar [6]; 2) *alternative universe* (AU) yang mengubah karakter atau latar cerita secara drastis [7]; 3) *fix-it fic* yang berupaya memperbaiki bagian cerita asli yang dianggap kurang memuaskan oleh penggemar [8]; 4) *crossover* yang menggabungkan dua atau lebih dunia cerita yang berbeda [9]; 5) *fluff* yang menonjolkan suasana ringan dan *angst* yang menonjolkan konflik emosional [10]; 6) *shipping fic* yang berfokus pada hubungan romantis antarkarakter [11]; dan 7) *prequel* yang memberikan latar belakang tambahan serta *spin-off* yang mengembangkan kisah sampingan dalam dunia cerita [12]. Setiap jenis *fanfiction* menghadirkan tantangan tersendiri bagi mahasiswa, antara lain dalam membangun alur yang logis, menjaga autentisitas karakter, dan memenuhi ekspektasi pembaca.

Proses kreatif penulisan *fanfiction* juga menghadapkan mahasiswa pada beragam kendala yang memengaruhi kualitas tulisan. Kendala umum yang muncul meliputi keterbatasan ide, kesulitan menyusun alur yang terstruktur, serta hambatan dalam mengembangkan karakter dan konflik secara mendalam [13]. Kondisi ini menunjukkan bahwa menulis merupakan proses berpikir kritis yang menuntut kreativitas, ketelitian, dan keterampilan menyusun cerita yang koheren. Faktor bahasa turut berpengaruh, terutama ketika mahasiswa masih memiliki keterbatasan kosakata dan menghadapi kesulitan dalam merangkai kalimat ataupun membangun deskripsi yang kuat [14]–[16]. Hal tersebut menegaskan bahwa penguasaan bahasa berperan penting dalam menghasilkan teks yang jelas, ekspresif, dan komunikatif. Dalam konteks pembelajaran, umpan balik dan kritik konstruktif menjadi salah satu cara untuk membantu mahasiswa meningkatkan kualitas dan produktivitas tulisan mereka.

Sejumlah penelitian terdahulu menyoroti *fanfiction* sebagai bagian dari praktik literasi yang berkaitan dengan motivasi dan identitas penggemar. Hasil penelitian penggunaan *fanfiction* interaktif multibahasa dengan *Twine* dalam pembelajaran bahasa asing di tingkat SMA menunjukkan adanya peningkatan motivasi, keterampilan menulis, dan kompetensi siswa, meskipun tetap muncul tantangan berupa kompleksitas tugas dan keterbatasan pengetahuan bercerita [17]. Berdasarkan kajian motivasi penulis *fanfiction* di platform *Wattpad* dan *Twitter*, ketertarikan terhadap idola *K-pop* menjadi pendorong utama, sedangkan kemudahan akses dan interaksi dengan audiens menjadikan *fanfiction* serta platform digital sebagai media ekspresi dan sarana membangun koneksi sosial di era digital [18].

Penelitian budaya partisipatif dalam *fandom Harries* Indonesia melalui praktik penulisan *fanfiction* di *Wattpad*, menunjukkan bahwa *fanfiction* berfungsi sebagai sarana ekspresi identitas penggemar dengan kecenderungan genre romantis dan kemunculan unsur seksual sebagai daya tarik bagi pembaca [19]. Hasil penelitian aktivitas menulis *fanfiction* di *Wattpad* sebagai wujud produktivitas *fandom EXO-L* berdasarkan Teori Motivasi Penggemar dari Wann, menunjukkan bahwa *fanfiction* berperan sebagai ekspresi kreatif, media promosi, penguatan hubungan penggemar dengan idola, serta sarana pengembangan bakat menulis [20]. Berbagai studi memosisikan *fanfiction* dalam kerangka budaya partisipatif dan produktivitas fandom, tetapi belum banyak yang mengkaji secara spesifik praktik penulisan *fanfiction* sebagai bagian dari pembelajaran menulis kreatif di program pendidikan bahasa.

Penelitian ini memiliki benang merah dengan penelitian terdahulu tersebut dalam memandang *fanfiction* sebagai media literasi yang dekat dengan praktik keseharian generasi digital. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada aspek motivasi, identitas penggemar, dan produktivitas komunitas. Belum banyak kajian yang menyoroti mahasiswa pendidikan bahasa mengelola kendala teknis penulisan *fanfiction* dan mengembangkan strategi pemecahan secara mandiri dalam konteks pembelajaran. Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini ialah belum tergalinya secara sistematis praktik penulisan *fanfiction* oleh mahasiswa PBSI sebagai ruang latihan menulis kreatif yang terintegrasi dengan literasi digital dan kebutuhan pedagogis.

Penelitian ini berfokus pada pengalaman mahasiswa Universitas Negeri Surabaya dalam

menulis *fanfiction* sebagai bagian dari proses pembelajaran. Pendekatan studi kasus digunakan untuk menelaah tiga aspek utama, yaitu pemilihan jenis *fanfiction*, kendala penulisan yang dihadapi, dan solusi yang diterapkan mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemilihan jenis *fanfiction*, memetakan kendala penulisan, serta mengidentifikasi strategi pemecahan masalah dengan orientasi pedagogis yang jelas. Analisis ragam jenis *fanfiction* diarahkan untuk memetakan preferensi estetika mahasiswa yang relevan bagi pengembangan materi ajar sastra kontemporer. Identifikasi kendala penulisan menyoroti rumpang kompetensi literasi digital yang memerlukan perhatian dan tindak lanjut akademik. Pemetaan solusi menawarkan strategi praktis yang dapat diadopsi pendidik untuk merancang ekosistem pembelajaran menulis yang adaptif. Ketiga dimensi tersebut memberikan landasan bagi pengembangan pendekatan pengajaran sastra berbasis teknologi serta penguatan keterampilan menulis kreatif di era digital.

## Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berorientasi deskriptif dan bertujuan menganalisis fenomena sosial secara mendalam melalui interpretasi data. Pendekatan kualitatif bertujuan mengkaji dan mengklarifikasi mengenai adanya suatu fenomena yang terjadi di dalam masyarakat [21]–[34]. Studi kasus digunakan untuk menelaah pengalaman mahasiswa dalam menulis *fanfiction*, yang meliputi pemilihan jenis *fanfiction*, kendala yang muncul, serta solusi yang diterapkan dalam proses kreatif mereka.

Penelitian ini berfokus pada fenomena literasi digital dalam konteks kehidupan nyata, yaitu praktik penulisan *fanfiction* oleh mahasiswa. Partisipan penelitian terdiri atas 19 mahasiswa S-1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Surabaya yang sedang atau telah menempuh Mata Kuliah Keterampilan Menulis. Partisipan dipilih dengan teknik *purposive sampling* berdasarkan kriteria memiliki pengalaman aktif menulis dan memublikasikan *fanfiction* di platform digital. Data utama dikumpulkan melalui kuesioner terbuka yang memberi ruang bagi partisipan untuk memberikan jawaban naratif mengenai preferensi genre, kendala penulisan, dan strategi pemecahan masalah. Studi literatur digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat landasan teoretis dan konteks analisis.

Analisis data menggunakan teknik analisis tematik yang diadaptasi dari kerangka kerja Braun dan Clarke. Proses analisis dilakukan secara manual dengan bantuan tabel matriks agar peneliti tetap dekat dengan data textual. Tahapan analisis meliputi enam langkah sistematis, yaitu: 1) melakukan familiarisasi data melalui pembacaan berulang terhadap tanggapan partisipan; 2) menyusun kode awal (*open coding*) secara induktif dengan menandai segmen data yang relevan; 3) mengelompokkan kode awal untuk menemukan pola dan menyusun tema potensial; 4) meninjau tema untuk memastikan kesesuaian antara tema dan potongan data; 5) mendefinisikan tema secara lebih spesifik untuk keperluan interpretasi akhir; dan 6) menyajikan hasil analisis dalam bentuk uraian deskriptif yang terstruktur. Analisis ini tidak menggunakan *axial coding* maupun *selective coding* karena tidak mengikuti prosedur *grounded theory*, tetapi merujuk pada prinsip analisis tematik Braun dan Clarke. Seluruh proses pengodean dilakukan tanpa bantuan perangkat lunak khusus sehingga tema yang muncul bersifat *data-driven*.

Penelitian ini menerapkan prosedur validasi data dengan mengacu pada kriteria Lincoln dan Guba yang mencakup aspek kredibilitas, dependabilitas, dan konfirmabilitas. Kredibilitas dijaga melalui ketekunan peneliti dalam menelaah data textual serta penerapan triangulasi teori dengan membandingkan temuan lapangan dan perspektif teoretis yang relevan. Dependabilitas diperkuat melalui penyusunan jejak audit yang mencatat setiap tahapan penelitian secara sistematis sejak pengumpulan data hingga analisis. Konfirmabilitas dijaga dengan meminimalkan bias peneliti melalui penyajian bukti kutipan langsung (*verbatim*) dari partisipan sebagai dasar penarikan simpulan. Rangkaian prosedur ini dirancang untuk menghasilkan temuan yang dapat dipertanggungjawabkan secara metodologis dan memberi gambaran yang komprehensif mengenai praktik penulisan *fanfiction* oleh mahasiswa PBSI.

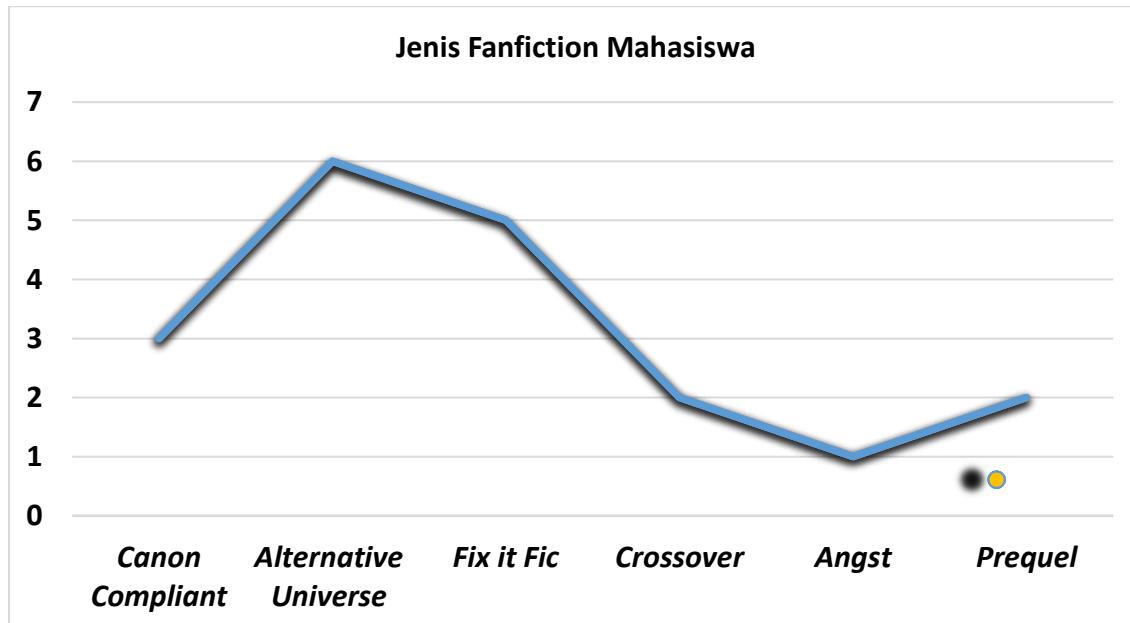
## Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini mengkaji pemilihan jenis *fanfiction*, kendala dalam proses penulisan, dan solusi yang diterapkan mahasiswa untuk mengatasi hambatan tersebut. Analisis dilakukan berdasarkan tanggapan mahasiswa yang dikumpulkan melalui kuesioner terbuka dan didukung oleh referensi yang relevan.

### Pemilihan Jenis *Fanfiction* oleh Mahasiswa S-1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia menunjukkan preferensi yang beragam dalam memilih jenis *fanfiction*. Jenis *Alternative Universe* (AU) menjadi pilihan paling dominan, diikuti oleh *fix-it fic* dan *canon-compliant*. Sementara itu, *crossover*, *prequel*, dan *angst* memiliki jumlah peminat yang lebih terbatas. Variasi ini mencerminkan adanya dinamika dalam pemilihan genre yang tidak semata berdasarkan preferensi personal, tetapi juga berkaitan dengan kemudahan struktur naratif, keterlibatan emosional, serta eksposur terhadap budaya populer yang memengaruhi cara mahasiswa membangun dan memodifikasi dunia cerita.

Distribusi preferensi tersebut divisualisasikan pada Gambar 1. Grafik ini menggambarkan kecenderungan mahasiswa dalam mengeksplorasi berbagai jenis *fanfiction*, dengan AU sebagai genre yang paling banyak diminati. Temuan ini menjadi dasar untuk memahami pola eksplorasi naratif yang berkembang dalam praktik menulis kreatif mahasiswa di era digital.



Gambar 1 Pemilihan Jenis *Fanfiction* oleh Mahasiswa S-1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Dominasi genre AU menandakan kecenderungan mahasiswa untuk memilih bentuk *fanfiction* yang menawarkan fleksibilitas tinggi dalam mengubah latar, alur, dan dinamika karakter dari cerita asli. Kecenderungan ini selaras dengan konsep *participatory culture*, di mana penggemar berperan sebagai produsen makna melalui reinterpretasi atas teks populer. Dalam

konteks ini, mahasiswa tidak sekadar meniru, tetapi juga mencipta ulang semesta cerita berdasarkan imajinasi, pengalaman, dan afeksi personal. AU memberikan ruang bagi penulis untuk menempatkan karakter dalam latar yang sepenuhnya baru, tanpa batasan struktur kanonik. Subjek 1 menilai bahwa AU memfasilitasi eksplorasi naratif yang lebih bebas. Subjek 2 menambahkan bahwa ketersediaan referensi AU di platform digital seperti *Wattpad* menjadikannya mudah diakses dan dipelajari, terutama oleh penulis pemula. Subjek 3 menyoroti bahwa AU memberi ruang bagi penulis untuk menyalurkan pengalaman pribadi sehingga proses menulis menjadi lebih reflektif dan emosional. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa AU dapat menunjukkan ikatan emosional pada pembaca [35].

Jenis *Fix-it Fic* menempati posisi berikutnya. Pada genre ini, mahasiswa mengubah bagian cerita asli yang dianggap tidak memuaskan. Pilihan ini menunjukkan bahwa mahasiswa tidak hanya menjadi konsumen teks, tetapi juga berperan aktif dalam membentuk ulang makna melalui proses negosiasi terhadap struktur naratif yang ada. Tindakan semacam ini merupakan bagian dari budaya *textual poaching*, yaitu praktik mengambil elemen cerita populer dan merekonstruksinya secara kreatif. Subjek 4 menyebut bahwa genre ini memberikan kesempatan untuk merancang akhir cerita yang terasa lebih memuaskan secara emosional. Subjek 5 dan 6 menilai genre ini relatif mudah dikelola karena penulis hanya perlu memodifikasi bagian tertentu dari cerita asli, tanpa membangun keseluruhan dunia fiksi baru.

*Canon-compliant* masih diminati oleh sebagian mahasiswa karena menjaga kesinambungan narasi asli. Preferensi ini mencerminkan variasi orientasi naratif dan keterampilan teknis dalam menulis. Subjek 7 menyatakan bahwa menulis dalam genre ini membantunya menjaga karakter dan alur tetap konsisten dengan cerita asal. Subjek 8 memandangnya sebagai latihan efektif dalam mempertahankan kontinuitas tokoh, yang sangat relevan dengan pembelajaran struktur naratif. Dalam perspektif teori genre Swales (1990), pilihan ini mencerminkan kesadaran mahasiswa terhadap konvensi naratif dan ekspektasi pembaca yang cenderung konservatif [35].

Di sisi lain, genre dengan peminat lebih sedikit seperti *prequel*, *crossover*, dan *angst* tetap menawarkan nilai pedagogis yang signifikan. Mahasiswa yang memilih genre ini umumnya tertarik mengeksplorasi tantangan naratif yang lebih kompleks. Subjek 10 dan 11 menyebut

bahwa *prequel* membantu menggali latar belakang cerita secara lebih mendalam, mendukung praktik *worldbuilding* dalam penulisan kreatif. *Crossover*, meskipun jarang dipilih, menuntut kemampuan untuk menyatukan dua dunia fiksi secara logis dan koheren. Subjek 12 dan 13 menekankan bahwa genre ini menantang imajinasi serta keterampilan dalam mengatur struktur cerita. Sementara itu, *angst*, yang hanya dipilih oleh satu mahasiswa, menjadi sarana untuk mengeksplorasi konflik emosional yang intens. Subjek 14 mengungkapkan bahwa genre ini mendorong penggambaran karakter yang lebih dalam secara psikologis, meskipun tidak semua mahasiswa merasa nyaman menggunakan pendekatan tersebut.

Preferensi terhadap genre-genre yang fleksibel dan bermuansa emosional ini mencerminkan karakteristik *literasi digital* mahasiswa masa kini. New *literacies* menuntut kemampuan untuk terlibat dalam produksi teks secara kolaboratif, reflektif, dan kontekstual [36]. Dalam ranah *fanfiction*, mahasiswa tidak hanya menulis ulang cerita, tetapi juga membentuk identitas naratif dan afektif sebagai bagian dari komunitas literasi digital.

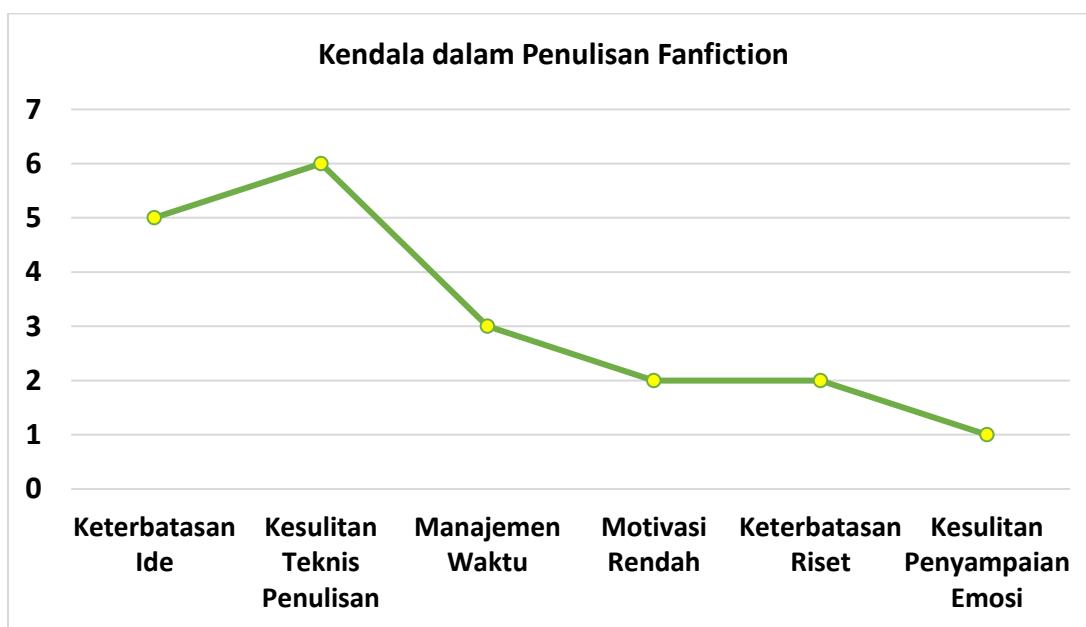
Temuan ini memiliki relevansi pedagogis yang signifikan dalam pengembangan pembelajaran menulis kreatif di pendidikan tinggi. Preferensi mahasiswa terhadap genre AU dan *Fix-it Fic* menunjukkan bahwa proses menulis menjadi lebih inklusif ketika peserta didik diberi ruang untuk mengekspresikan pengalaman, imajinasi, dan minat personal. Dalam konteks ini, *fanfiction* dapat dimanfaatkan sebagai dukungan pedagogis, yang mendorong mahasiswa untuk memahami struktur naratif melalui genre yang mereka sukai. Penerapan genre yang adaptif juga dapat meningkatkan motivasi menulis, khususnya bagi mahasiswa yang belum percaya diri memproduksi karya fiksi orisinal. Oleh karena itu, praktik menulis *fanfiction* memiliki potensi sebagai pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman dan budaya digital yang autentik. Penulisan *fanfiction* dapat meningkatkan motivasi pemelajar, menambah kekayaan kosakata, dan memperdalam pemahaman tentang budaya lokal [24].

### **Kendala Penulisan *Fanfiction* oleh Mahasiswa S-1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia menghadapi sejumlah kendala dalam proses penulisan *fanfiction* yang berdampak langsung pada kualitas narasi dan konsistensi proses kreatif mereka. Berdasarkan temuan penelitian, hambatan tersebut mencakup kesulitan teknis, keterbatasan ide, pengelolaan waktu yang lemah, rendahnya

motivasi, keterbatasan riset, serta tantangan dalam menyampaikan emosi tokoh. Beragam kendala ini menunjukkan kompleksitas aktivitas menulis kreatif, khususnya dalam konteks literasi digital yang menuntut kecepatan, kreativitas, serta keterhubungan dengan pembaca secara daring.

Distribusi frekuensi jenis kendala dapat dilihat pada Gambar 2. Grafik ini menunjukkan bahwa kesulitan teknis merupakan hambatan paling umum, disusul oleh keterbatasan ide dan manajemen waktu. Sementara itu, kendala lain bersifat lebih personal dan kontekstual, tetapi tetap memberi pengaruh terhadap keberlangsungan proses kreatif mahasiswa.



Gambar 2 Kendala dalam Penulisan *Fanfiction* oleh Mahasiswa S-1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Kesulitan teknis menjadi kendala paling dominan dan dialami oleh enam mahasiswa. Hambatan ini mencakup kemampuan menyusun dialog yang terdengar alami, menjaga konsistensi karakter, membangun alur cerita yang logis, serta menjaga kohesi antarparagraf. Subjek 1 menyatakan kesulitan dalam menyusun dialog agar tidak kaku dan monoton. Subjek 2 menghadapi tantangan menjaga karakter tetap konsisten saat dipindahkan ke latar yang berbeda. Subjek 3 mengungkapkan kesulitan dalam menciptakan alur yang menarik hingga akhir cerita. Keseluruhan masalah ini menandakan bahwa penguasaan terhadap aspek teknis dan artistik dalam menulis belum terinternalisasi secara menyeluruh.

Secara pedagogis, kondisi tersebut menegaskan pentingnya penguatan keterampilan menulis melalui strategi mikro, seperti pelatihan teknik dialog, eksplorasi sudut pandang naratif, dan pemantapan struktur cerita. Dalam kerangka konstruktivisme sosial, mahasiswa membutuhkan dukungan berupa contoh konkret, umpan balik berkelanjutan, serta latihan berulang yang terintegrasi dalam komunitas literasi untuk membangun kompetensi menulis secara bertahap dan kontekstual.

Keterbatasan ide menjadi kendala kedua yang diungkapkan oleh lima mahasiswa. Hambatan ini meliputi kebuntuan dalam menemukan inspirasi, mengembangkan premis yang utuh, dan membentuk konflik yang relevan. Subjek 4 menyatakan bahwa ide awal yang dimilikinya tidak berkembang menjadi narasi yang solid. Subjek 5 dan 6 mengungkapkan kesulitan menciptakan gagasan baru di tengah melimpahnya konten *fanfiction* digital. Situasi ini mencerminkan tantangan pada tahap perumusan gagasan, yakni proses awal berpikir kreatif yang sangat penting dalam ranah literasi digital.

Mahasiswa di era digital diharapkan tidak hanya menjadi konsumen teks, tetapi juga produsen konten yang orisinal dan reflektif. Eksplorasi ide merupakan elemen sentral dari *new literacies* yang berbasis partisipasi dan produksi [35]. Oleh karena itu, pembelajaran menulis perlu menyertakan teknik curah gagasan, pemetaan gagasan, dan analisis narasi populer sebagai sumber inspirasi untuk membangun kepekaan naratif mahasiswa.

Kendala dalam manajemen waktu muncul sebagai hambatan ketiga dan dialami oleh tiga mahasiswa. Hambatan ini disebabkan oleh tumpang tindih antara kewajiban akademik, kegiatan organisasi, dan proses menulis *fanfiction*. Subjek 7 menyebutkan kesulitan menyelesaikan cerita karena jadwal kuliah yang padat. Subjek 8 dan 9 menyatakan bahwa kurangnya perencanaan waktu menyebabkan cerita tertunda atau tidak terselesaikan. Hal ini mencerminkan lemahnya konsistensi dalam praktik literasi digital yang berlangsung secara tidak terstruktur.

Untuk itu, menulis kreatif seharusnya tidak hanya mengandalkan spontanitas dan imajinasi, tetapi juga memerlukan perencanaan dan manajemen waktu yang baik. Mahasiswa perlu diperkenalkan pada strategi penjadwalan menulis, penetapan target kata, serta pemanfaatan aplikasi manajemen waktu sebagai bagian dari pelatihan menulis yang sistematis dan berkelanjutan.

Rendahnya motivasi menjadi kendala berikutnya dan dialami oleh dua mahasiswa. Hambatan ini terkait dengan kurangnya kepercayaan diri dan tidak adanya respons positif dari pembaca. Subjek 10 merasa bahwa tulisannya tidak menarik, sedangkan Subjek 11 kehilangan semangat karena kurangnya interaksi dengan audiens. Dalam ekosistem literasi digital, motivasi tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal, tetapi juga oleh keterhubungan sosial yang dibentuk melalui platform daring. *Fanfiction* merupakan ruang ekspresi yang juga berfungsi membangun koneksi sosial di antara penulis dan pembaca. Ketika koneksi ini tidak terbentuk, semangat menulis pun cenderung menurun.

Situasi ini menunjukkan pentingnya pendekatan pedagogis yang berbasis komunitas dan refleksi diri. Komunitas penulis, baik daring maupun luring, dapat menjadi ruang aman untuk berbagi karya, menerima umpan balik, dan membangun rasa percaya diri melalui apresiasi sejawat.

Keterbatasan riset, yang juga dialami oleh dua mahasiswa, mencakup kesulitan dalam memperoleh informasi yang relevan untuk membangun latar atau menyisipkan unsur budaya dalam cerita. Subjek 12 dan 13 menyatakan kesulitan menulis latar yang realistik karena minimnya akses terhadap sumber kredibel. Hal ini menunjukkan bahwa menulis *fanfiction*, terutama yang berlatar kompleks, memerlukan keterampilan literasi informasi, termasuk kemampuan menelusuri, mengevaluasi, dan mengintegrasikan data ke dalam narasi.

Dalam konteks ini, pembelajaran menulis kreatif perlu mengintegrasikan pelatihan riset dasar sebagai bagian dari proses menulis. Mahasiswa perlu dibimbing untuk menggunakan sumber akademik, artikel populer, serta data budaya sebagai fondasi pengembangan cerita. Strategi ini selaras dengan konsep literasi digital yang menekankan kemampuan memahami dan menciptakan konten berbasis informasi yang akurat dan bertanggung jawab.

Kesulitan menyampaikan emosi, meskipun hanya dialami oleh satu mahasiswa, tetap penting untuk diperhatikan. Subjek 14 mengungkapkan tantangan dalam menggambarkan perasaan tokoh secara mendalam, sehingga narasi kehilangan daya tarik emosional. Kondisi ini berkaitan dengan keterbatasan dalam menerapkan teknik *show, don't tell*, yang berperan penting dalam membangun kedalaman karakter dan resonansi emosional dengan pembaca.

Beragam kendala yang dihadapi mahasiswa dalam penulisan *fanfiction* menunjukkan

perlunya pendekatan pembelajaran menulis yang kontekstual, interaktif, dan berorientasi pada proses. Penguatan keterampilan teknis perlu difokuskan pada pelatihan struktur naratif, pengembangan dialog, serta teknik menggambarkan emosi tokoh. Sementara itu, tantangan dalam eksplorasi ide dan motivasi dapat dijawab melalui pendekatan berbasis komunitas literasi yang menekankan interaksi sosial dan partisipasi aktif.

Manajemen waktu dan riset juga perlu diintegrasikan ke dalam kurikulum menulis melalui pendekatan pembelajaran menulis berbasis proyek yang menekankan perencanaan dan keberlanjutan. Dengan demikian, praktik menulis *fanfiction* dapat berfungsi sebagai media ekspresi yang autentik sekaligus sebagai strategi pedagogis untuk mengembangkan kemampuan menulis kreatif dalam ekosistem literasi digital.

#### **Solusi Kendala Penulisan *Fanfiction* oleh Mahasiswa S-1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dapat mengatasi berbagai kendala dalam menulis *fanfiction* melalui strategi yang bersifat sistematis, reflektif, dan kontekstual. Solusi yang mereka terapkan meliputi peningkatan keterampilan teknis, pengembangan ide kreatif, pengelolaan waktu, penguatan motivasi, pematangan riset, serta penyampaian emosi dalam narasi. Berbagai strategi ini tidak berjalan secara terpisah, tetapi saling terhubung dalam ekosistem pembelajaran menulis yang adaptif terhadap tantangan literasi digital.

Peningkatan keterampilan teknis dapat dimulai melalui praktik menulis yang berkelanjutan, evaluasi mandiri, dan keterlibatan aktif dalam komunitas penulis. Mahasiswa yang terbiasa menulis, merevisi, serta membandingkan karyanya dengan *fanfiction* populer cenderung lebih cepat membangun kohesi cerita dan struktur naratif yang logis. Strategi ini sejalan dengan pendekatan lokakarya menulis dalam pedagogi menulis kreatif, yang memandang revisi bukan sebagai koreksi akhir, melainkan sebagai bagian integral dari proses belajar. Diskusi dengan dosen dan rekan sejawat juga memperkuat pemahaman terhadap teknik penulisan seperti dialog, deskripsi, dan pengaturan ritme narasi.

Untuk mengatasi keterbatasan ide, mahasiswa perlu mengembangkan strategi eksplorasi

berbasis teks. Teknik seperti curah gagasan, peta pikiran, dan analisis struktur cerita dari karya populer efektif dalam memicu kreativitas. Dalam kerangka konstruktivisme, ide muncul melalui interaksi antara individu dan konteks sosial serta textual. Partisipasi dalam komunitas penulis, kompetisi, atau tantangan tematik di platform digital juga berperan dalam memperluas kemungkinan gagasan serta melatih respons terhadap ekspektasi pembaca.

Pengelolaan waktu menjadi aspek krusial dalam praktik menulis *fanfiction*. Dalam ekosistem literasi digital, mahasiswa dituntut memiliki disiplin waktu sebagai bagian dari proses produksi konten. Penetapan jadwal menulis, target jumlah kata harian, serta pemanfaatan aplikasi pengatur waktu dan agenda digital dapat membantu menyeimbangkan antara aktivitas akademik dan kreativitas menulis. Strategi ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran menulis berbasis proyek yang menempatkan menulis sebagai proses terstruktur dan berorientasi pada capaian.

Motivasi menulis dapat diperkuat melalui keterlibatan aktif dalam komunitas literasi digital. Interaksi dengan pembaca dan sesama penulis di platform seperti *Wattpad* dan *Archive of Our Own* (AO3) membantu membangun keterikatan emosional terhadap karya, serta membuka ruang untuk menerima apresiasi dan umpan balik. *Fanfiction* tumbuh dalam ekosistem budaya partisipatif yang menunjukkan bahwa pengakuan sosial memainkan peran penting dalam membentuk motivasi intrinsik maupun ekstrinsik. Oleh karena itu, mendorong mahasiswa untuk mempublikasikan karyanya dan terlibat dalam dialog literer dapat menjadi bagian dari strategi pembelajaran yang memberdayakan.

Keterbatasan dalam riset dapat diatasi melalui penguatan literasi informasi. Mahasiswa perlu dibekali keterampilan menelusuri, mengevaluasi, dan menggunakan sumber akademik maupun populer secara bertanggung jawab. Riset kontekstual mendukung penciptaan latar cerita yang realistik dan logis, terutama dalam genre yang bersinggungan dengan aspek sejarah, budaya, atau sains. Penggunaan catatan dan pemetaan selama riset dapat membantu mahasiswa mengintegrasikan hasil riset ke dalam struktur naratif dengan lebih sistematis. Strategi ini memperluas pemahaman bahwa menulis bukan hanya aktivitas kreatif, tetapi juga praktik berbasis data dan interpretasi budaya.

Kemampuan menyampaikan emosi dalam tulisan dapat ditingkatkan dengan mempelajari

dan melatih teknik *show, don't tell*. Mahasiswa dapat menganalisis adegan emosional dari karya fiksi populer, melakukan latihan menulis ulang, dan mendiskusikan dinamika psikologis tokoh. Pendekatan ini mendukung pengembangan sensitivitas naratif, kedalaman karakter, dan resonansi emosional dengan pembaca. Dalam perspektif pembaca, keberhasilan emosi dalam teks dapat dinilai melalui respons afektif pembaca terhadap tokoh dan situasi yang dihadirkan. Dengan demikian, strategi ini tidak hanya memperkuat aspek teknis, tetapi juga membentuk gaya ekspresi yang lebih autentik dan empatik.

Strategi-strategi yang telah dijelaskan menunjukkan bahwa pengembangan keterampilan menulis *fanfiction* memerlukan pendekatan pembelajaran yang holistik, berbasis proses, dan berorientasi pada literasi digital. Pendidik dapat merancang pembelajaran menulis kreatif berbasis *fanfiction* melalui tahapan yang melibatkan eksplorasi genre, analisis struktur naratif, penguatan ide, pelatihan teknis, dan publikasi karya di ruang digital. Dengan pendekatan tersebut, *fanfiction* tidak hanya berfungsi sebagai sarana ekspresi, tetapi juga sebagai model pedagogis yang inklusif dan adaptif terhadap dinamika literasi generasi digital. Hal ini juga diperkuat dengan pernyataan bahwa *fanfiction* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran sastra kontemporer dan praktik literasi digital yang kontekstual bagi generasi muda [39].

## Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemilihan jenis *fanfiction*, kendala yang dihadapi, dan solusi yang dapat diterapkan mahasiswa berkaitan dengan pola kreativitas dalam menulis. Mahasiswa memilih jenis *fanfiction* berdasarkan preferensi masing-masing dan kebebasan dalam mengeksplorasi ide. Kendala yang dihadapi mencerminkan tantangan dan hambatan mahasiswa dalam menulis. Penyelesaian kendala tersebut memerlukan pendekatan berbasis pengalaman dan dukungan akademik yang sistematis guna meningkatkan kualitas tulisan mahasiswa.

Hasil penelitian menegaskan bahwa *fanfiction* berfungsi sebagai alat pembelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan menulis, berpikir kritis, dan literasi digital. Pemahaman terhadap kendala dan solusi yang dapat diterapkan mahasiswa memberikan wawasan baru dalam literasi. *Fanfiction* dapat diterapkan dalam strategi pedagogis untuk mengembangkan keterampilan menulis di lingkungan akademik. Penerapan *fanfiction* dalam

pendidikan juga berkontribusi dalam meningkatkan ekspresi kreatif mahasiswa.

Penelitian ini berkontribusi dalam memperdalam pemahaman tentang praktik menulis *fanfiction* sebagai bagian dari literasi digital mahasiswa. Hasil penelitian ini menjadi dasar dalam merancang metode pembelajaran berbasis kreativitas yang lebih efektif. Metode tersebut relevan dengan kebiasaan literasi mahasiswa saat ini dan dapat mendukung pengembangan keterampilan menulis yang lebih adaptif. Selain itu, penelitian ini menjadi referensi bagi pendidik dalam mengoptimalkan strategi pengajaran berbasis media digital guna meningkatkan kompetensi menulis mahasiswa.

## Referensi

- [1] W. D. Andriana, A. Ahmadi, dan R. P. Raharjo, “Pemanfaatan Novel Berbasis Digital Sebagai Tolok Ukur Literasi Siswa SMKN 2 Probolinggo,” *JDP*, vol. 12, no. 1, hal. 31–43, 2024, [Daring]. Tersedia pada: <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- [2] A. M. Magnifico, J. C. Lammers, dan J. S. Curwood, “Developing Methods to Trace Participation Patterns Across Online Writing,” *Learn. Cult. Soc. Interact.*, vol. 24, hal. 1–9, 2020, doi: 10.1016/j.lcsi.2019.02.013.
- [3] I. Åström, “Beyond the Final Chapter: Exploring Fanfiction’s Potential for Student Motivation and Learning,” Örebro University, 2024.
- [4] U. H. Anggayasti dan A. N. Amalia, “Deconstructing Intellectual Property Rights in Fanfiction: A Case Study on Copyright Protection and Moral Rights,” *Int. J. Multidiscip. Res. Anal.*, vol. 07, no. 04, hal. 1564–1578, 2024, doi: 10.47191/ijmra/v7-i04-17.
- [5] R. Cheng dan J. Frens, “Feedback Exchange and Online Affinity: A Case Study of Online Fanfiction Writers,” in *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 2022, vol. 6, no. 402, hal. 1–29. doi: 10.1145/3555127.
- [6] L. Mottet, “Authorship in Fanfiction: Textual and Paratextual Analysis of Identity Performance,” Swiss, 2021. [Daring]. Tersedia pada: [https://serval.unil.ch/resource/serval:BIB\\_S\\_32348.P001/REF.pdf](https://serval.unil.ch/resource/serval:BIB_S_32348.P001/REF.pdf)
- [7] L. D. Indriani, “Antara Hasrat dan Privasi Diri: Anonimitas Penggemar Cerita Alternative Universe Harry Potter dengan Genre Homoseksual di Twitter,” *Calathu J. Ilmu Komun.*, vol. 6, no. 1, hal. 44–58, 2024, doi: 10.37715/calathu.v6i1.4096.
- [8] N. Hazra, “Queerer than Canon: Fix-it Fanfiction and Queer Readings,” *SUURJ Seattle Univ. Undergrad. Res. J. Vol.*, vol. 5, no. 1, hal. 105–124, 2021, [Daring]. Tersedia pada: <https://scholarworks.seattleu.edu/suurrj/vol5/iss1/16/>

- [9] F. Silberstein-Bamford, “‘Thank god for tags’—fanfiction as a reading paradigm,” *New Rev. Hypermedia Multimed.*, hal. 1–19, 2024, doi: 10.1080/13614568.2024.2369508.
- [10] E. M. Gille, “Lesbian Spies and Gay Superheroes: The Folksonomies of Archive of Our Own,” Swedia, 2024.
- [11] C. R. A. Bangun, N. Kumaralalita, dan G. F. F. Sukur, “Studying Fandom Online: a Case Study of Twice and Stray Kids Fandom on Fan Fiction Practices of @Eskalokal and @Gabenertwice on Twitter,” *ASPIRATION (ASPIKOM Jabodetabek Int. Res. J. Commun.)*, vol. 1, no. 2, hal. 211–231, 2022, doi: 10.56353/aspiration.v1i2.18.
- [12] D. R. M. Hill dan P. Ayuningtyas, “The Marauders and The Sub-Fandom Culture of the Harry Potter Fandom,” Jakarta, 2023. [Daring]. Tersedia pada: [https://www.researchgate.net/profile/Dariakhansa-Hill/publication/368779414\\_The\\_Marauders\\_and\\_The\\_Sub-Fandom\\_Culture\\_of\\_the\\_Harry\\_Potter\\_Fandom/links/63f8efecb1704f343f7c99f0/The-Marauders-and-The-Sub-Fandom-Culture-of-the-Harry-Potter-Fandom.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Dariakhansa-Hill/publication/368779414_The_Marauders_and_The_Sub-Fandom_Culture_of_the_Harry_Potter_Fandom/links/63f8efecb1704f343f7c99f0/The-Marauders-and-The-Sub-Fandom-Culture-of-the-Harry-Potter-Fandom.pdf)
- [13] Astriyanti, K. Daeng, Hajrah, Usman, dan J. Amir, “Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Berbasis Vokasi dengan Metode Expressive Writing Siswa SMK,” *Didakt. J. Kependidikan*, vol. 13, no. 4, hal. 4705–4714, 2024.
- [14] W. Yuanita dan D. Werdiningsih, “Efektivitas Media Teks Biografi Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Kompetensi Menulis Cerpen,” in *Penguatan Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Internasional Melalui Diplomasi Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 2022, hal. 127–136.
- [15] W. D. Andriana dan T. D. Turistiani, “Ketidakefektifan Kalimat dalam Teks Pidato Persuasif Siswa Kelas IX SMPN 27 Gresik,” *J. Bapala*, vol. 10, no. 2, hal. 231–241, 2023.
- [16] W. D. Andriana, Suhartono, dan Yuniseffendri, “Pelanggaran Prinsip Kesantunan Berbahasa dalam Tuturan Disfemia pada Podcast Malaka Project dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran di SMA,” *Deiksis*, vol. 17, no. 2, hal. 163–178, 2025, doi: 10.30998/deiksis.v17i2.23723.
- [17] F. Cornillie, J. Buendgens-kosten, S. Sauro, dan J. Van Der Veken, “‘There’s always an option’: Collaborative Writing of Multilingual Interactive Fanfiction in a Foreign Language Class,” *Calico J.*, vol. 38, no. 1, hal. 17–42, 2021, doi: <https://doi.org/10.1558/cj.41119>.
- [18] A. Budiarto, R. Chairunissa, dan A. Fitriani, “The Motivation Behind Writing Fanfictions for Digital Authors on Wattpad and Twitter,” *Alphabet*, vol. 4, no. 1, hal. 48–53, 2021, doi: 10.21776/ub.alphabet.2021.04.01.06.
- [19] D. T. Dewi, K. Batsheva, S. Teresia, dan M. Bening, “Participatory Fandom Harries Indonesia Pada Penulisan Fanfiction di Wattpad,” *J. Komun. Glob.*, vol. 11, no. 1, hal. 21–42, 2022, doi: 10.24815/jkg.v11i1.24038.

- [20] M. Sinarsi, "Aktivitas Menulis Fanfiction Di Wattpad Sebagai Produktivitas Dari Fandom Exo," *Commsph. J. Mhs. Ilmu Komun.*, vol. 2, no. 1, hal. 1–20, 2024, doi: 10.37631/commsphere.v2ii.1364.
- [21] W. D. Andriana, Suyatno, dan Mulyono, "Pengenalan Budaya Indonesia Melalui Buku Dongeng Cinta Budaya Sebagai Bahan Ajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing ( BIPA ) Universitas Negeri Surabaya Universitas Negeri Surabaya Diskursus : Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia mengembangkan program Baha," *Diskurs. J. Pendidik. Bhs. Indones.*, vol. 7, no. 1, hal. 53–71, 2024.
- [22] A. A. R. Cahyo, A. Ahmadi, dan R. P. Raharjo, "Respon Mahasiswa Mengenai Penggunaan Platform Media Berbasis Teks sebagai Implementasi Keterampilan Menulis Mahasiswa di Universitas Negeri Surabaya," *Ling. Rima J. Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones.*, vol. 13, no. 3, hal. 103–117, 2024.
- [23] M. Mulyono, B. Yulianto, dan A. A. R. Cahyo, "Designing Blended Morphology Course as a Sustainable Course Model to Achieve Quality Education (SDG 4) in the Era of Industrial Revolution 5.0," *J. Lifestyle SDG's Rev.*, vol. 5, no. Sdg 4, hal. 1–15, 2025.
- [24] W. D. Andriana dan A. A. R. Cahyo, "Perlawanan Magi Terhadap Tradisi Kawin Tangkap dalam Novel Perempuan Yang Menangis Kepada Bulan Hitam," *BAHTERA J. Pendidik. Bhs. dan Sastra*, vol. 24, no. 2, hal. 122–138, 2025, doi: <https://doi.org/10.21009/bahtera.242.02>.
- [25] W. D. Andriana dan A. A. R. Cahyo, "Representasi Kearifan Lokal dalam Novel Tirai Menurun dan Relevansinya bagi Pelestarian Budaya," *Disastra J. Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones.*, vol. 7, no. 2, hal. 308–329, 2025, doi: 10.29300/disastra.v7i2.6782.
- [26] A. A. R. Cahyo dan T. Indarti, "Representasi Lingkungan Kelautan dalam Novel Serdadu Pantai Karya Laode Insan (Kajian Ekokritik Greg Garrard)," *Bapala*, vol. 10, no. 1, hal. 173–183, 2023.
- [27] A. A. R. Cahyo, S. Sodiq, dan F. Inayatillah, "Kesalahan Berbahasa Tataran Sintaksis pada Tugas Keterampilan Menyimak Pemelajar BIPA Program KNB di Universitas Negeri Surabaya," *Stilistika J. Pendidik. Bhs. dan Sastra*, vol. 18, no. 1, hal. 1–16, 2025.
- [28] A. A. R. Cahyo, S. Suyatno, dan M. Mulyono, "Unsur Kebudayaan dalam Novel Misteri Pantai Mutiara Karya Erlita Pratiwi dan Implikasinya Terhadap Media Pembelajaran BIPA," *J. Dimens. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 12, no. 1, hal. 64–76, 2024.
- [29] A. A. R. Cahyo, R. Rengganis, dan S. Y. Sudikan, "Eksploitasi Lingkungan dalam Novel Misteri Hilangnya Penyu di Pulau Venu Karya Wini Afiati (Perspektif Ekokritik Greg Garrard)," *J. Edukasi Ling. Sastra*, vol. 22, no. 2, hal. 99–112, 2024.
- [30] M. Mulyono, D. Kusumaningsih, M. Mukhzamilah, A. Yuliyanto, D. Rhubido, dan A. A. ristio

Cahyo, "The Functions of Vulgar Language in Basa Suroboyoan During Social Interactions Within Urban Communities," *Theory Pract. Lang. Stud.*, vol. 15, no. 8, hal. 2759–2769, 2025, doi: <https://doi.org/10.17507/tpls.1508.34> The.

- [31] A. A. R. Cahyo dan W. D. Andriana, "Representasi Persona dalam Novel Cinta Terakhir Baba Dunja Karya Alina Bronsky dan Relevansinya Terhadap Pendidikan," *Judika (Jurnal Pendidik. Unsika)*, vol. 12, no. 2, hal. 273–299, 2024, doi: 10.35706/judika.v12i2.12147.
- [32] M. Mulyono, K. Laksono, R. Wuryaningrum, dan A. A. R. Cahyo, "The application of politeness principles in speech acts in the 2024 presidential Election debate," *Cogent Arts Humanit.*, vol. 12, no. 1, hal., 2025, doi: 10.1080/23311983.2025.2495479.
- [33] A. A. R. Cahyo, S. Suhartono, dan Y. Yuniseffendri, "Tindak Tutur Asertif dan Ekspresif dalam Gelar Wicara di YouTube Gita Wirjawan dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Diskurs. J. Pendidik. Bhs. Indones.*, vol. 7, no. 2, hal. 241–256, 2024.
- [34] A. A. R. Cahyo, "Altruisme dalam Novel Permulaan Sebuah Musim Baru di Suriname Karya Koko Hendri Lubis," *Ling. Rima J. Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones.*, vol. 13, no. 1, hal. 125–138, 2024.
- [35] D. P. Khairunnisa dan Nurudin, "Alternative Universe (AU) sebagai Saluran Koneksi Emosional dalam Budaya K-pop," *J. Ilmu Komun.*, vol. 8, no. 1, hal. 180–191, 2024, doi: <https://doi.org/10.30596/ji.v8i1.17640>.
- [36] J. M. Swales, *Genre Analysis: English in Academic and Research Settings*. Cambridge University Press, 1990.
- [37] M. Knobel dan C. Lankshear, *A New Literacies Sampler*. Peter Lang Publishing, 2007.
- [38] S. Romadhon, B. Yulianto, Mulyono, Suyatno, D. Soepardi, dan Yuniseffendri, "Etnopedagogi Genre Fanfiction: Alternatif Pembelajaran Menulis bagi Pemelajar BIPA di KBRI Brussels," *Ghâncaran J. Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones.*, hal. 1407–1423, 2025, doi: 10.19105/ghancaran.vi.21804.
- [39] A. Y. Gunawan, "Alternate Universe as an Imaginative Space for Generation Z's Digital Language and Literature," in *Prosiding SENAPASTRA (Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 2025, hal. 263–272.