



Sambhasana: Seminar Nasional Bahasa, Sastra dan Pengajarannya

Volume 04

Agustus 2025

E-ISSN: 3026-7528

Page: 205-211

<https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/Shambhasana>

HIPERREALITAS PEMBACA DALAM FAN FICTION ALTERNATE UNIVERSE HILMY MILAN KARYA NADIA RISTIVANI (KAJIAN SOSIOLOGI SASTRA)

Fahdila Putri Meta Aulia¹, Dwi Rohman Soleh², Muhammad Binur Huda³

¹ Universitas PGRI Madiun, Indonesia

*Corresponding Author: fahdilaputri9@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan bentuk *hiperrealitas* pembaca dalam *Fan Fiction Alternate Universe Hilmy Milan* karya Nadia Ristivani. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian sastra dengan pendekatan sosiologi sastra. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui metode baca dan catat serta penyebaran angket kepada pembaca. Analisis data dilaksanakan melalui beberapa tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Landasan teori yang digunakan adalah konsep *hiperrealitas* Jean Baudrillard. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembaca mengalami gejala *hiperrealitas* yang ditandai dengan keterlibatan emosional, keterhubungan dengan tokoh, serta pencampuran antara realitas dan imajinasi dalam pengalaman membaca. Dari 48 data yang diperoleh, mayoritas responden menunjukkan kecenderungan mengalami *hiperrealitas*, yang diperkuat dengan hasil kuesioner yang didominasi oleh jawaban positif terhadap indikator *hiperrealitas*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Fan Fiction Alternate Universe Hilmy Milan* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menciptakan realitas semu yang memengaruhi cara pembaca memaknai karya sastra tersebut.

Kata kunci: *Hiperrealitas, Alternate Universe, Fan Fiction, Pembaca, Hilmy Milan*

PENDAHULUAN

Karya sastra merupakan hasil karya manusia yang di dalamnya terdapat pesan tertentu dari pengarang yang bertujuan untuk mengajak pembaca agar mengikuti aspirasi yang disampaikan pengarang, karya sastra ada untuk dinikmati dan diapresiasi (Anggraini dalam Jayanti dkk., 2022.). Seiring berkembangnya media digital dan budaya populer, muncullah bentuk-bentuk baru dari karya sastra yang tidak hanya ditulis oleh pengarang konvensional, namun banyak melalui platform daring. Salah satu bentuknya adalah karya sastra melalui *alternate universe* (AU).

Alternate Universe (AU) merupakan suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan realitas dalam dunia lain yang bertolak belakang dengan dunia nyata, yang biasa disebut juga realitas paralel. *Alternate Universe* adalah kebebasan seorang penulis dalam mengubah elemen dari dunia asli, dengan membuat ulang lingkungan baru. sehingga memungkinkan penulis untuk menciptakan ulang tema, identitas, alur cerita, akhir cerita serta memungkinkan suatu hal terjadi di dalam cerita *alternate universe* yang sebelumnya tidak terjadi di dunia nyata (Friess dkk., 2021).

Fan fiction merupakan sebuah cerita yang ditulis oleh penggemar di aplikasi, *website* maupun media sosial penggemar dengan karya yang dihasilkan merupakan karya asli yang sudah ada, misalnya sebuah novel, *film*, *anime*, *game*, artis, aktor, maupun idola *K-pop*. Ketika membuat sebuah cerita penggemar bisa dengan bebas berkreasi, berimajinasi dan menggeser, bahkan mengubah jalannya cerita sesuai keinginan penggemar tanpa izin pihak yang berwenang. Pengarang memasang karakter atau tokoh dalam cerita yang bahkan tidak pernah bertemu atau berjodoh di dunia asli, maka fenomena ini disebut dunia baru atau *alternate universe*. (Yatrakis., 2013).

Kemunculan tren baru dalam media sosial *twitter* sebagai tempat para penulis mempublikasikan karyanya melalui *Alternate Universe* (AU) semakin ramai diminati. *Alternate universe* (AU) merupakan salah satu hal yang banyak menjadi perbincangan di kalangan masyarakat Indonesia, terutama masyarakat yang menjadi penggemar *K-Pop*. Penelitian yang dilakukan oleh (Agustine dkk., 2021) yang berjudul "Analysis on Alternate Universe Popularity's Effect on Digital-Era Society's Reading Habit in Philosophical Perspective", bahwa sebanyak 97,6% responden membaca *alternate universe*. *Alternate Universe* (AU) juga memberikan pengaruh positif kepada masyarakat, dalam penelitian "Pengaruh Fiksi Penggemar *Alternate Universe* (AU) Dalam Meningkatkan Minat Baca Remaja Indonesia Studi Kasus Pembaca *Alternate Universe* pada *fandom treasure makers*" oleh Eneng

Komariyah Maimun RNM dan Tibia Nalurita Rachmani menyatakan bahwa para remaja dapat membaca AU sampai 7 jam lamanya, hal ini membuktikan bahwa *Alternate Universe* dapat meningkatkan minat baca Masyarakat khususnya para remaja (Komariyah dkk., 2022).

Alternate universe yang diunggah di aplikasi X atau *Twitter* disajikan dalam bentuk utas yang didominasi oleh *fake chat*, narasi, gambar atau foto, bahkan video yang dibuat atau disunting sedemikian rupa agar sesuai dengan keadaan atau suasana dalam cerita. Berbeda dengan *fanfiction.net*, *A03* maupun *Wattpad* yang merupakan sebuah *web* dan aplikasi, *Alternate Universe* (AU) hanyalah sebuah postingan penggemar di media sosial *twitter* yang dibuat berpart-part seperti *thread* sehingga menjadi sebuah cerita yang utuh. Banyak dari *fans K-Pop* yang beandai-andai bahwa idolanya yang menjadi *fan fiction* dapat menjadi pasangan mereka di dunia nyata, sehingga kehadiran AU menjadikan halusinasi mereka terasa lebih nyata.

Namun dunia fiksi yang dibuat penulis tersebut menghadirkan sebuah *hiperrealitas* kepada pembaca dengan memberikan ketidaknyataan yang terasa lebih nyata sehingga menghaburkan batas-batas realitas yang menyebabkan terkonstruksinya pikiran penggemar bahwa idol mereka mempunyai sifat seperti yang digambarkan pada cerita. Hasil dari konstruksi tersebut berdampak pada akun sosial media para idola yang dijadikan visualisasi dalam *alternate universe* dibanjiri oleh komentar-komentar para pembaca di mana pembaca seolah-olah menganggap idola tersebut adalah karakter dari *alternate universe* yang mereka baca. Selain itu pembaca juga merasa *relate* dengan cerita yang diangkat dalam AU, terlebih lagi genre romantis pada AU sangat digemari oleh para remaja. Cerita AU juga sering kali mengambil Universitas-universitas di Indonesia sebagai latar tempat, sehingga cerita terasa lebih dekat dengan mereka. Gaya Bahasa serta *style fan fiction* AU juga dibuat sangat mirip dengan remaja lokal di Indonesia, sehingga hal tersebut membuat terciptanya *hiperrealitas* yang dialami para pembaca AU dengan merasa idola mereka memiliki karakter yang sama seperti penggambaran cerita. Dalam *platform* media *twitter* pembaca sering berinteraksi satu sama lain membahas karakter AU yang mereka sukai bahkan mereka juga mengedit foto maupun video idola mereka namun menggunakan caption nama tokoh AU yang menjadi visualisasi dalam cerita.

“Hilmy Milan” merupakan salah satu cerita *alternate universe* yang sangat populer dikalangan penggemar NCT, yang saat ini sudah diterbitkan menjadi sebuah novel dengan judul yang sama. AU “Hilmy Milan” menggunakan Haechan NCT sebagai visualisasi tokoh utama Hilmy yang merupakan seorang mahasiswa manajemen dengan sifat tengil dan *act of service* yang selalu ditonjolkan dalam cerita. Cerita yang diunggah pada akun *Twitter* penggemar @ijoscripts yang memiliki nama asli Nadia Ristivani ini telah mencapai *likes* sebanyak 193rb dan *retweet* sebanyak 84rb. Oleh karena itu, peneliti menggunakan cerita *alternate universe* tersebut sebagai objek penelitian karena *hiperrealitas* atau ketidakmampuan secara sadar oleh pembaca dalam membedakan dunia nyata dengan fantasi. Dalam penelitian ini akan menganalisis bagaimana *hiperrealitas* pembaca dalam *fan fiction alternate universe* “Hilmy Milan”.

Penelitian yang ditulis Gede Agus Siswandi dengan judul “Hiperrealitas di Media Sosial dalam Perspektif Simulakra Jean Baudrillard (Studi Fenomenologi Pada Tren Foto Prewedding di Bali)” mengungkapkan bahwa terjadi suatu hiperrealitas pada tren foto *prewedding* di Bali, dimana media sosial digunakan untuk mencitrakan diri mereka, sehingga menimbulkan sebuah *trend* pada Masyarakat. Namun justru hal ini memberikan kesan berlebihan dengan menampilkan kemewahan yang tidak sesuai dengan realitas (Siswandi, t.t).

Penelitian dengan judul “Hiperrealitas Pembaca pada Utas Alternative Universe Boys Love Karakter Anime Chainsaw Man di X (Twitter)” yang ditulis oleh Niken Nur Khilatun Nikmah dan Medhy Aginta Hidayat mengungkapkan bahwa adanya suatu realitas buatan yang membentuk pandangan pada para pembaca seolah-olah apa yang disajikan pada utas *alternative universe boys love* adalah cerita yang sebenarnya. Hal tersebut dilatarbelakangi bahwa cerita buatan atau fiksi dari utas *alternative universe boys love* karakter anime *Chainsaw Man* tersebut sesuai dengan yang diharapkan oleh pembaca (Nikmah & Hidayat, 2024).

Penelitian yang ditulis Pramesti Ayu Pitaloka dan Aris Arif Mundayat dengan judul “Representasi “Komdis” Dalam Alternate Universe oleh Fandom NCTZEN Sebagai Proses Hiperrealitas” mengungkapkan bahwa terjadi hiperrealitas yang dialami oleh pembaca AU “Komdis” sehingga pembaca mengalami dampak ketidakmampuan dalam membedakan realitas asli dan simulasi. Hal ini dilihat dari bagaimana pembaca memberikan respon terhadap AU yang mereka baca di media sosial (Pitaloka & Mundayat, t.t).

Dari penelitian yang relevan tersebut, peneliti ingin mengemukakan bahwa dalam penelitian ini meski terdapat kesamaan, akan tetapi juga terdapat perbedaan mendasar. Dalam penelitian ini terdapat kebaruan yakni penelitian akan lebih fokus pada reaksi pembaca dalam memaknai *Alternate Universe* “Hilmy Milan” dan

hiperrealitas seperti apa yang pembaca alami, interaksi seperti apa yang mereka bangun sehingga menghasilkan *hiperrealitas*. Hal ini dilakukan dengan menganalisis komentar pembaca di aplikasi X (*twitter*) serta menyebar angket kepada komunitas pembaca Alternate Universe sehingga menghasilkan sebuah data yang akurat.

Penggunaan pendekatan sosiologi sastra dalam penelitian ini berfungsi untuk mengkaji karya sastra dengan menghubungkannya pada permasalahan sosial yang muncul di dalam masyarakat. Selain itu, pendekatan teori hiperrealitas Jean Baudrillard digunakan sebagai landasan untuk menjawab rumusan masalah penelitian, khususnya dalam melihat fenomena representasi realitas yang tercermin dalam karya sastra. *Hiperrealitas* berfungsi sebagai pandangan pengarang untuk melihat ketidakmampuan pembaca dalam membedakan realitas asli dengan realitas semu. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan teori *hiperrealitas* sebagai kerangka analisis dalam memahami bagaimana sebuah karya sastra tidak hanya merepresentasikan realitas, tetapi juga menciptakan simulasi realitas baru yang berdampak pada cara pembaca memaknai dunia sekitarnya. Dengan menggunakan pendekatan ini, peneliti berupaya mengungkap bagaimana *hiperrealitas* yang dialami pembaca hingga membentuk pengalaman membaca yang melampaui batas-batas realitas empiris, sehingga menciptakan dunia fiksi yang terasa lebih nyata daripada kenyataan itu sendiri. Pendekatan ini menjadi penting dalam konteks sastra kontemporer, di mana batas antara realitas dan ilusi semakin kabur.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian sastra dengan pendekatan sosiologi sastra. Subjek yang diteliti merupakan pembaca yang membaca *alternate universe* Hilmy Milan yang mengalami bentuk *hiperrealitas*. Proses pencarian data dilakukan pada komentar-komentar pembaca pada aplikasi *twitter* pada kurun waktu sejak pertama kali cerita Hilmy Milan terbit yakni 2021 sampai 2025 yang merupakan data primer dalam penelitian. Data sekunder atau pendukung dalam penelitian ini merupakan jawaban angket yang disebarkan kepada pembaca. Teknik yang digunakan dalam pengambilan data adalah teknik baca dan catat. Instrumen yang digunakan berupa angket dalam bentuk google form dan juga menggunakan kartu data sebagai alat untuk memisahkan data-data berdasarkan kategorinya. Validitas data diukur menggunakan triangulasi teori dan triangulasi teknik. Teknik analisis data menggunakan beberapa tahapan yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Prosedur penelitian yang digunakan terbagi menjadi tiga bagian yakni tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hiperrealitas Pembaca

Penelitian ini mengkaji bagaimana pembaca fanfiction *alternate universe* (AU) berjudul *Hilmy Milan* mengalami hiperrealitas dalam proses membaca dan menghayati cerita. Berdasarkan hasil dokumentasi yang dikumpulkan dari unggahan media sosial sejak tahun 2021 hingga 2025, diperoleh sebanyak 48 komentar pembaca yang menunjukkan adanya gejala hiperrealitas secara eksplisit.

Hiperrealitas merupakan konsep yang dikembangkan oleh Jean Baudrillard, yaitu suatu kondisi di mana simulasi atau representasi tidak lagi dianggap sebagai tiruan dari realitas, tetapi menjadi realitas itu sendiri. Dalam hiperrealitas, perbedaan antara dunia nyata dan dunia fiksi menjadi kabur bahkan lenyap. Individu tidak lagi mampu membedakan antara yang asli dan yang tiruan, karena keduanya telah saling menyatu dan menciptakan dunia semu yang terasa lebih nyata daripada realitas itu sendiri.

Dalam konteks penelitian ini, karakter fiksi Hilmy Ram Fahreza dalam AU *Hilmy Milan* tidak lagi dipersepsi sekadar sebagai tokoh rekaan, melainkan telah disamakan dan dilekatkan secara penuh dengan Haechan, salah satu anggota grup idola K-pop NCT. Tokoh Hilmy yang digambarkan karismatik, lucu, perhatian, dan penuh daya tarik dalam cerita, dirasakan pembaca sebagai representasi langsung dari Haechan. Hal ini mengakibatkan terjadinya pelarutan batas antara fiksi dan realitas: karakter Hilmy yang semula diciptakan secara naratif, berubah menjadi "kenyataan baru" yang hidup dalam benak pembaca.

Berikut adalah beberapa komentar pembaca yang menunjukkan pengalaman hiperrealitas:

1. "*Hilmy di otak aku beneran kayak Haechan banget.*" — @thinkjshua
2. "*Kalau ka ijo yang update, liat Haechan udah bukan lagi kayak Haechan, tapi Hilmy.*" — @06sfs_
3. "*Refleks senyum-senyum sendiri, sekarang setiap ngeliat Haechan jadi khayal Hilmy, Haikal, Haries...*" — @xoxoxiwei
4. "*Hilmy = Haechan. Udah gak bisa dibedakan lagi.*" — @fullsunqy
5. "*DEMI ALLAH GUE TERIAK KENCENG BANGET YA ALLAH HAECHAN SUPER SOPAN HUUUUUU HILMY VIBES BGT GUE MAU NANGIS.*" — @purrraai

6. “*fix banget haechan sebenarnya adalah hilmy*” — @pudupudupawpaww
7. “*kenapa Hilmy Ram Fahreza sangat haechan coded ya*” — @sediaalasan
8. “*emang hilmy tuh haechan bgt yah ya allahhhhhhhh*” — @eribwa_
9. “*eh anjir ini gimana ya skrg setiap ngeliat haechan jd kebayang haikal, hilmy, haries, rakailan refleksi senyum2 sendiri gue kaya org freak*” — @xoxoxiwei
10. “*Liat haechan gini, jadi inget hilmy pas jemput milan di tol. Baca ulang deh gue @ijoscripts*” — @iourmelt

Komentar-komentar di atas menunjukkan bahwa pembaca menyamakan realitas fiksi dengan figur nyata, bahkan menjadikan Hilmy sebagai "rupa ideal" dari Haechan yang telah mereka kenal secara visual maupun emosional. Tidak hanya terjadi proses identifikasi, tetapi juga terjadi internalisasi tokoh fiksi ke dalam persepsi pembaca terhadap dunia nyata.

Gejala hiperrealitas ini diperkuat oleh budaya populer digital, di mana pembaca memiliki akses penuh terhadap citra publik idola seperti Haechan melalui media sosial, fancam, live stream, dan konten-konten personal lainnya. Saat pembaca menemukan karakter fiksi yang secara sifat, gaya bicara, maupun gestur menyerupai tokoh nyata yang mereka kagumi, maka persepsi mereka terhadap realitas akan tercampur. Dalam titik inilah, hiperrealitas bekerja yaitu ketika simulasi (Hilmy) terasa lebih hidup, lebih menarik, dan lebih nyata daripada tokoh aslinya (Haechan).

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa:

1. Pembaca mengalami disorientasi antara tokoh fiksi dan tokoh nyata, yang merupakan ciri utama dari hiperrealitas.
2. Karakter fiksi Hilmy dipersepsi sebagai realitas, bukan lagi sebagai tokoh naratif semata.
3. Budaya *fandom* dan media digital mempercepat terjadinya hiperrealitas, karena pembaca memiliki referensi visual dan emosional yang langsung terhadap sosok nyata yang diasosiasikan.
4. AU Hilmy Milan bukan hanya produk sastra digital, tetapi juga simulasi budaya, yang mampu menciptakan “realitas baru” dalam kesadaran pembaca.

Hasil ini membuktikan bahwa karya *fan fiction* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan atau eskapisme, tetapi juga sebagai alat simulasi *hiperreal* yang mampu membentuk persepsi, emosi, dan bahkan standar ideal pembaca terhadap sosok laki-laki dalam dunia nyata.

B. Hasil Angket Pembaca

Hasil angket yang telah diperoleh dari 12 responden disajikan dalam bentuk tabel untuk mempermudah pembacaan data secara sistematis. Mereka diminta mengisi angket yang terdiri 5 pertanyaan mengenai persepsi mereka terhadap tokoh fiksi Hilmy dan keterkaitannya dengan Haechan sebagai tokoh nyata. Hasil dari angket ini kemudian digunakan sebagai data pendukung dalam penelitian untuk menunjukkan bahwa efek representasi dalam *fanfiction* tidak hanya menghasilkan pengalaman membaca yang imajinatif, tetapi juga mampu mengonstruksi ulang realitas dalam benak pembaca melalui proses identifikasi, imajinasi, dan pengaburan antara realitas dan fiksi, sebuah gejala khas dalam kerangka teori *hiperrealitas* menurut Jean Baudrillard.

Tabel 1 Rekapitulasi Jawaban Responden

No	Pertanyaan	Jumlah Responden	Ya (%)	Tidak (%)
1.	Apakah anda membaca AU Hilmy Milan?	12	100%	0%
2.	Apakah anda penggemar NCT?	12	100%	0%
3.	Apakah penggambaran Haechan sebagai <i>fan fiction</i> dalam AU Hilmy Milan terasa nyata bagi anda?	12	84%	16%
4.	Apakah anda pernah membayangkan tokoh Hilmy itu adalah Haechan saat anda membaca AU Hilmy Milan?	12	92%	8%

5.	Apakah penggambaran dalam AU Hilmy Milan yang menggunakan Haechan sebagai fan fiction sesuai dengan yang anda bayangkan?	12	92%	8%
6.	Apakah anda pernah melihat member NCT Haechan itu seperti tokoh Hilmy, setelah anda menyelesaikan membaca AU Hilmy Milan?	12	75%	25%
7.	Apakah penggambaran fan fiction AU Hilmy Milan yang menggunakan member NCT Haechan pernah membuat anda kebingungan dalam memisahkan antara tokoh Hilmy dan Haechan?	12	67%	34%

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa:

1. Seluruh responden 100% menjawab ya, menunjukkan bahwa mereka semua sudah mengenal isi cerita AU tersebut dan menjadi dasar keterlibatan mereka sebagai pembaca.
2. Sebanyak 100% responden menyatakan sebagai penggemar NCT. Ini menunjukkan bahwa latar belakang fandom mereka mempengaruhi cara mereka menerima dan memahami isi fanfiction, khususnya keterkaitan dengan tokoh Haechan.
3. Sebanyak 84 % responden merasa bahwa penggambaran tersebut terasa nyata. Ini mengindikasikan bahwa narasi dalam AU tersebut cukup kuat untuk menciptakan kesan realitas, mendekati konsep “hiperrealitas” di mana fiksi terasa lebih nyata daripada kenyataan.
4. Sebanyak 92% responden membayangkan Hilmy sebagai Haechan. Hal ini menunjukkan bahwa proses identifikasi pembaca dengan karakter fiksi sangat intens, sehingga tokoh fiksi dan figur nyata menjadi saling tumpang tindih dalam imajinasi pembaca.
5. Sebanyak 92 % responden membayangkan Hilmy sebagai Haechan. Hal ini menunjukkan bahwa proses identifikasi pembaca dengan karakter fiksi sangat intens, sehingga tokoh fiksi dan figur nyata menjadi saling tumpang tindih dalam imajinasi pembaca.
6. Sebanyak 75% responden mengalami perubahan persepsi terhadap Haechan di dunia nyata setelah membaca *fan fiction*, memperlihatkan adanya pengaruh narasi fiksi terhadap cara mereka memandang realitas.
7. Sebanyak 67% responden mengaku pernah mengalami kebingungan tersebut. Ini memperkuat indikasi bahwa fanfiction ini menciptakan hiperrealitas, di mana batas antara yang nyata dan yang fiktif menjadi kabur di benak pembaca.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, munculnya fenomena *hiperrealitas* dalam resepsi pembaca terhadap *fan fiction Hilmy Milan*. Berdasarkan dokumentasi dan analisis data, ditemukan sebanyak 48 komentar pembaca yang menunjukkan gejala hiperrealitas secara jelas. Karakter utama dalam cerita, yakni Hilmy Ram Fahreza, tidak lagi dipersepsi sebagai tokoh fiktif semata, melainkan telah dihidupkan dan dilekatkan secara langsung oleh pembaca dengan figur nyata bernama Haechan, anggota dari grup idola K-pop NCT. Pelarutan batas antara tokoh fiksi dan tokoh nyata ini merupakan wujud konkret dari hiperrealitas, sebagaimana dijelaskan oleh Jean Baudrillard. (Baudrillard dalam Medhy, 2021 : 132) menjelaskan bahwa *hiperrealitas* adalah suatu kondisi di mana realitas dan representasi tidak lagi dapat dibedakan. Simulasi menggantikan realitas, bahkan menjadi lebih nyata daripada kenyataan itu sendiri.

Dalam konteks ini, tokoh Hilmy sebagai hasil representasi dari teks *fan fiction* telah menjadi simulasi yang dianggap lebih nyata oleh pembaca dibandingkan figur aslinya. Karakteristik, perilaku, dan tindakan Hilmy yang diceritakan dalam *fan fiction* dianggap sebagai refleksi langsung dari kepribadian Haechan, padahal ia merupakan konstruksi naratif yang dibangun melalui bahasa dan imajinasi pengarang. Beberapa pembaca menunjukkan bahwa mereka tidak lagi melihat Haechan sebagai individu terpisah, tetapi sebagai Hilmy itu sendiri. Komentar-komentar yang menyatakan bahwa “Hilmy = Haechan” atau bahwa setiap kali melihat Haechan, mereka justru membayangkan adegan-adegan dari AU *Hilmy Milan*, memperlihatkan bahwa simulasi telah mengambil alih persepsi realitas pembaca. Pada titik ini, terjadi *penggantian referensial* di mana tokoh fiksi justru menjadi pusat realitas emosional dan imajinatif, dan tokoh nyata direduksi menjadi simbol pendukung dari realitas semu tersebut.

Hal ini menunjukkan bahwa dalam pengalaman membaca kontemporer, terutama melalui media digital dan budaya fanbase, batas antara teks dan dunia nyata menjadi sangat cair. Karakter yang ditulis dalam AU menjadi jembatan antara fiksi dan kenyataan, yang memungkinkan pembaca mengalami sensasi afektif seolah-olah mereka

mengenal langsung tokoh tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Proses inilah yang ditangkap oleh Baudrillard sebagai bentuk paling ekstrem dari konsumsi budaya ketika tanda dan citra tidak lagi merepresentasikan kenyataan, melainkan membentuk realitas itu sendiri.

Dalam kasus *Hilmy Milan*, pengalaman *hiperrealitas* ini diperkuat oleh eksistensi visual dan media digital yang terus-menerus memperkuat kedekatan pembaca dengan figur idola. Sosial media, *fancam*, interaksi langsung dalam *live stream*, dan cuplikan-cuplikan keseharian Haechan yang tersedia secara luas membuat proses penyatuan antara simulasi (Hilmy) dan realitas (Haechan) berlangsung semakin intensif dan lancar. Pembaca meminjam citra Haechan untuk mengisi kekosongan visual dalam teks, lalu menanamkan versi ideal dari dirinya ke dalam karakter Hilmy, sehingga realitas yang terbentuk adalah gabungan dari teks, fantasi, dan citra budaya populer.

Keadaan ini menciptakan dunia *hiperrealitas*, yaitu dunia semu yang tidak lagi memiliki referensi kepada kenyataan, tetapi justru menjadi realitas utama bagi pembaca. Tokoh Hilmy tidak hanya menjadi karakter yang mereka kagumi dalam cerita, tetapi juga dijadikan standar emosional dan moral dalam menilai laki-laki nyata. Bahkan, dalam beberapa komentar, pembaca menyebut bahwa standar pasangan ideal mereka telah berubah setelah membaca *Hilmy Milan*, dan hanya Hilmy atau Haechan yang bisa memenuhi ekspektasi tersebut. Ini menandakan bahwa simulasi telah mengarahkan konstruksi realitas pembaca secara konkret, bukan hanya sebagai fantasi sesaat.

Penelitian ini berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu mendeskripsikan bentuk *hiperrealitas* yang dialami pembaca *fan fiction Alternate Universe (AU) Hilmy Milan* karya Nadia Ristivani. Dari hasil analisis terhadap komentar pembaca di Twitter/X dan jawaban angket, ditemukan 48 data yang menunjukkan pembaca mengalami *hiperrealitas*, di mana batas antara tokoh fiksi dan idola asli menjadi kabur. Keberhasilan ini didukung oleh pemilihan objek yang populer, penggunaan dua sumber data yang saling menguatkan (komentar dan angket), serta penerapan triangulasi teori dan teknik yang menjamin validitas. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang sama-sama menggunakan teori *hiperrealitas* Jean Baudrillard, namun berbeda pada objek, sumber data, dan cakupan analisis, di mana penelitian ini menggabungkan data dokumentasi dan survei, serta menyoroti peran interaksi antar pembaca di media sosial dalam memperkuat persepsi realitas semu. Meskipun demikian, penelitian ini belum membahas dampak jangka panjang *hiperrealitas* terhadap perilaku sosial pembaca maupun variasi respons berdasarkan demografi. Penelitian lanjutan dapat diarahkan pada studi perbandingan lintas platform, pengukuran kuantitatif intensitas *hiperrealitas*, serta analisis konten visual yang turut membentuk persepsi tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembaca *fan fiction Alternate Universe (AU) Hilmy Milan* karya Nadia Ristivani mengalami *hiperrealitas* yang cukup kuat. Kondisi ini terlihat dari kecenderungan pembaca yang memandang sifat tokoh Hilmy sebagaimana sifat asli idola yang dijadikan visualisasi, serta merasakan kedekatan emosional yang intens akibat kemiripan latar, gaya bahasa, dan visual yang digunakan dalam cerita. Interaksi antarpembaca di media sosial juga berperan memperkuat persepsi realitas semu tersebut. Temuan ini menegaskan bahwa media sosial, khususnya Twitter/X, tidak hanya berfungsi sebagai sarana publikasi karya, tetapi juga membentuk ruang sosial yang memfasilitasi terciptanya dan berkembangnya *hiperrealitas*.

Keterbatasan penelitian ini terletak pada ruang lingkup objek yang hanya berfokus pada satu karya AU sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasikan untuk fenomena AU lainnya. Selain itu, teori *hiperrealitas* Jean Baudrillard yang digunakan hanya memusatkan kajian pada aspek simulasi realitas dan belum mengakomodasi dimensi psikologis pembaca secara lebih mendalam. Dari segi metode, penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif sehingga intensitas *hiperrealitas* tidak diukur secara kuantitatif, melainkan hanya diuraikan secara deskriptif berdasarkan data komentar dan angket.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian lanjutan dapat diarahkan pada kajian perbandingan lintas karya dan platform, seperti membandingkan tingkat *hiperrealitas* pada AU di Twitter, Wattpad, dan AO3. Penelitian mendatang juga dapat memadukan teori *hiperrealitas* dengan pendekatan psikologi media untuk melihat dampak emosional secara lebih komprehensif, serta menggunakan pendekatan campuran (*mixed methods*) guna mengukur intensitas *hiperrealitas* secara kuantitatif sekaligus menggali narasi pembaca secara kualitatif.

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa karya fiksi di media sosial memiliki potensi besar dalam membentuk persepsi realitas pembaca terhadap tokoh idola di dunia nyata. Bagi penulis dan pembuat konten, temuan ini dapat menjadi pertimbangan etis dalam membangun narasi dan visualisasi tokoh, sedangkan bagi pembaca, kesadaran akan batas antara realitas dan fiksi penting untuk menghindari distorsi persepsi yang dapat memengaruhi pandangan dan interaksi di kehidupan nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustine, A., Jeanza, A. D., Pambudi, D. T., & Pandin, M. G. R. (2022). ANALYSIS ON ALTERNATE UNIVERSE POPULARITY'S EFFECT ON DIGITAL-ERA SOCIETY'S READING HABIT IN PHILOSOPHICAL PERSPECTIVE.
- Breyfogle, S. (2022). *Alternate Universe – No COVID-19*: Fanfiction, pandemic futures, and historiographic metafiction.
- Friess, M. (2021). *Fanfiction as: Searching for significance in the academic realm* (Master's thesis, Chapman University). Chapman University Digital Commons.
- Hidayat, M. A. (2023). *Jean Baudrillard & Realitas Budaya Pascamodern*. Yogyakarta : Cantrik Pustaka.
- Jayanti, F., Permanasari, D., & PGRI Bandar Lampung, S. (n.d.). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Bandar Lampung KEMAMPUAN MENULIS PUISI MODERN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA MUSIK PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 2 GEDONG TATAAN*. <http://eskrispi.stkippgribl.ac.id/>
- Masnuatul Hawa. (2022). *Sosiologi sastra: Teori dan aplikasi*. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Nikmah, N. N. K., & Hidayat, M. A. (2024). Hiperrealitas pembaca pada utas Alternative Universe Boys Love karakter anime Chainsaw Man di X (Twitter). *Journal of Urban Sociology*, 1(1), 27. <https://doi.org/10.30742/jus.v1i1.3397>
- Pitaloka, P. A., & Mundayat, A. A. (2024). REPRESENTASI “KOMDIS” DALAM ALTERNATE UNIVERSE OLEH FANDOM NCTZEN SEBAGAI PROSES HIPERREALITAS. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 13(1).
- RNM, E. K. M., & Rachmani, T. N. (2022). Pengaruh Fiksi Penggemar: Alternative Universe (AU) dalam Meningkatkan Minat Baca Remaja Indonesia. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9, 37-55.
- Siswadi, G. A. (2022). Hiperrealitas Di Media Sosial Dalam Perspektif Simulakra Jean Baudrillard. *Dharmasmrti: Jurnal Ilmu Agama Dan Kebudayaan*, 22(1), 9-18.
- Yatrakis, C. (2013). *Fan Fiction, Fandoms, and Literature: Or, why It's Time to Pay Attention to Fan Fiction* (Doctoral dissertation, DePaul University).