

# SASTRA SAIBER DI CINA; SASTRA SEBAGAI INDUSTRI

*CYBERLITERATURE IN CHINA: LITERATURE AS INDUSTRY*

**Wati**

[wati.kang@gmail.com](mailto:wati.kang@gmail.com)

Universitas Darma Persada

**Hin Goan Gunawan**

[Hingoan\\_gunawan@gmail.com](mailto:Hingoan_gunawan@gmail.com)

Universitas Darma Persada

**Abstract.** *The digital revolution has influenced the development of various industrial fields in China, as well as in literature. Various types of literary works were born in the digital space and later developed into a genre called Wǎngluò wénxué 网络文学 or popularly known as "Cybersastra". This article is an overview of in-depth research on the Cybersastra movement in China, starting from its triggering factors, its pioneers, to its business model from time to time. The Cybersastra movement in China has had a major influence on the literary climate which previously seemed so idealistic, then transformed into competitive digital products based on the basis of supply and demand. Despite the distortion that Cybersastra has caused to the authenticity of Chinese literature, the rapidly developing Cybersastra has succeeded in globalizing Chinese literature. Cybersastra also made the literary climate in China a pop culture industry, which forms the basis of various derivative art industries.*

Keywords: Digitalspace, Digital Revolution, Pop Culture Industry, CyberLiteracy

**Abstrak.** *Revolusi digital telah mempengaruhi perkembangan berbagai bidang industri di Tiongkok, serta sastra. Berbagai jenis karya sastra lahir di ruang digital dan kemudian berkembang menjadi genre yang disebut Wǎngluò wénxué 网络文学 atau populer dengan sebutan "Cybersastra". Artikel ini merupakan ikhtisar penelitian mendalam tentang gerakan Cybersastra di China, mulai dari faktor pemicunya, pelopornya, hingga model bisnisnya dari waktu ke waktu. Gerakan Cybersastra di China sangat berpengaruh pada iklim sastra yang sebelumnya terkesan begitu idealis, kemudian menjelma menjadi produk digital yang kompetitif berdasarkan basis supply and demand. Terlepas dari distorsi yang disebabkan Cybersastra terhadap keaslian sastra Tiongkok, Cybersastra yang berkembang pesat telah berhasil mengglobalisasi sastra Tiongkok. Cybersastra juga menjadikan iklim sastra di China sebagai industri budaya pop yang menjadi basis dari berbagai industri seni turunannya.*

Keywords: Digitalspace, Digital Revolution, Pop Culture Industry, CyberLiteracy

## 1. LATAR BELAKANG

Cina dikenal sebagai bangsa yang memiliki kekayaan sastra sangat besar. Sejak lama Cina telah menjadi bagian penting dari kesusastraan dunia. Kemajuan teknologi yang begitu pesat telah mempengaruhi perkembangan sastra dunia, termasuk di Cina. Kesusastraan Cina juga beradaptasi dengan revolusi digital yang mengakibatkan ruang ketersiaran karya sastra berpindah dari format cetak ke format digital. Berbagai jenis karya dilahirkan di era digital di Cina, dan pada perkembangan selanjutnya memunculkan istilah yang dikenal dengan; *Wǎngluò wénxué* (网络文学), atau yang dapat diartikan sebagai Cybersastra. *Cyber* adalah kosakata dalam bahasa Inggris yang tidak berdiri sendiri, tapi terjalin dengan kata lain dan dalam penulisannya selalu berada di depan kata yang mengikutinya. *Cyber* di sini dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang berhubungan dengan sistem komputer dan internet. Misalnya: (1) *cyberspace*; ruang (komputer-internet) yang saling terjalin dan membentuk budaya dalam satu kalangan tertentu, (2) *cybernetic*; pengendalian sebuah proses dengan menggunakan komputer dan jaringan internet, (3) *cybernetic*; sistem kendali otomatis, baik dalam sistem komputer-internet maupun jaringan saraf. Dengan gambaran seperti di atas dapat didefinisikan bahwa Cybersastra adalah aktivitas sastra dengan memanfaatkan fasilitas komputer dan internet.

Sejak tahun 1994 Cina secara resmi telah memperoleh domain “.cn” dan sejak saat itu pula Cybersastra di Cina berkembang menjadi sebuah pemandangan internasional (*Ōuyáng yǒu quán* 欧阳友权, 2008:1) Dalam kurun waktu 20 tahun, internet di Cina telah berkembang pesat. Hingga akhir tahun 2014, jumlah pengguna internet di Cina telah mencapai angka 649.000.000 *user*, dengan tingkat popularitas mencapai 47.9%. Sedangkan pengguna telpon seluler telah mencapai 557.000.000 orang. Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa infrastruktur teknologi internet dan teknologi seluler di Cina telah terbangun kokoh, bahkan telah menciptakan kemajuan dan kemakmuran *e-commerce*, *instant messaging*, serta platform jejaring sosial lainnya. Pada Maret 2015, pemerintah Cina dalam laporan kerjanya menyatakan akan menjalankan kebijakan *internet plus action plan*. Sementara itu bulan Juli di tahun yang sama, Dewan Negara Cina mengeluarkan panduan aktif untuk mempromosikan *internet plus action plan* tersebut. Hal ini menandai bahwa Cina sedang membuka pintu gerbang era *Internet Plus* dengan kecepatan penuh. (*laporan kerja pemerintah Cina tahun 2015*)

Berdasarkan peluang yang timbul seiring dengan pesatnya kemajuan internet, industri kebudayaan Cina telah masuk ke tahap perkembangan yang sangat maju. Banyak industri baru yang muncul, salah satu di antaranya adalah industri cybersastra. Cybersastra yang mengandalkan internet untuk menyediakan pelayanan, adalah sebuah industri kebudayaan berbasis internet, khususnya yang berstruktur "*platform + layanan*". Cybersastra dapat bertahan dan berkembang dalam proses naik turunnya industri yang muncul di dunia internet selama lebih dari satu dekade. Menurut *Yiguān zhīkù* 易观智库 sebuah perusahaan penyedia jasa analisis data internet, pada tahun 2014 pengguna internet seluler kategori hiburan mencapai 88.39%, kategori sosial media mencapai 86.67%, kategori utilitas mencapai 86.51%, kategori membaca

mencapai 72.83%, kategori konsumsi dan travel mencapai 40% ke atas. Berdasarkan data tersebut *Yi guān zhīkù* 易观智库 menyimpulkan bahwa dalam dunia internet seluler, pengguna aplikasi kategori hiburan, sosial media, utilitas dan membaca melalui internet seluler telah menjadi aplikasi tren utama. (*laporan statistik perilaku pengguna internet seluler Cina tahun 2015*)

Dalam perkembangannya selama 14 tahun, Cybersastra telah menjadi salah satu aplikasi internet dalam daftar 10 besar. Hingga akhir tahun 2015, pengguna dalam negeri melebihi 290.000.000. Angka tersebut berdampak besar pada komunitas warga Cina di luar negeri. Pengaruh tersebut menjadi lebih besar lagi ketika industri yang berbasis sastra tersebut dihubungkan langsung ke sektor perfilman, animasi, *game* atau permainan, dan sektor sejenis lainnya. Keberhasilan industri Cybersastra di Cina merupakan suatu pencapaian yang belum pernah ada sebelumnya. Cybersastra di negara maju masih berada pada level peminat sastra amatir, jumlahnya juga sangat terbatas, sedangkan di Cina telah lahir lebih dari 5 juta kelompok penulis bahkan mengembangkan sekelompok besar penulis profesional, hingga membentuk model bisnis yang matang dan pasar bilateral berskala besar. Dapat dikatakan bahwa industri Cybersastra di Cina telah mengubah model bisnis kesusastraan konvensional, mengombinasikan aturan dan karakteristik perkembangan internet, dan membentuk model bisnis industri kebudayaan modern. Penulis akan melakukan penelusuran mendalam tentang Industri Cybersastra di Cina, yang dimulai dari 3 pertanyaan pokok, yaitu; Apa saja yang mempengaruhi lahirnya Cybersastra di Cina? Siapa pelaku bisnis industri Cybersastra di Cina dan bagaimana perannya? Dan, bagaimana model bisnis para pelaku industri Cybersastra tersebut?

## 2. LANDASAN TEORI

*World wide web* (www) yang diinisiasi oleh Tim Berners-Lee, telah menjadi salah satu teknologi penting di abad 21. Web pertama diciptakan adalah Web 1.0, yang telah berkembang menjadi Web 2.0, Web 3.0, dan Web 4.0. Web 1.0, yang juga disebut web tradisional, bertujuan untuk menyampaikan informasi. Web 2.0 di samping bertujuan untuk menyampaikan informasi (baca), pengguna juga dapat menuliskan pesan. Web ini juga bertujuan untuk membuka kesempatan kepada sesama pemakai untuk dapat berkomunikasi dan berinteraksi. Oleh karena itu disebutkan bahwa web ini berfokus pada orang. Web 3.0 berfokus kepada mesin yang mampu memahami informasi untuk kepentingan komputer (*semantic* dan *meaningfull web*) yang bertujuan melakukan agregasi informasi dan menawarkan pengalaman yang lebih produktif dan intuitif kepada pemakai.

Sementara itu, sebagai dikatakan Murugesan (2010), Web 4.0 atau Web X.0 bertujuan untuk memaksimalkan potensi kecerdasan. Web 4.0 adalah satu agen (komputer) yang dapat berpikir, berkomunikasi, dan berkolaborasi dengan agen lain dalam suatu sistem mewakili kepentingan pemakai. Kemajuan teknologi yang sejalan dengan perkembangan Web 2.0 memungkinkan pengembangan platform untuk mempromosikan konten yang dihasilkan atau yang diproduksi oleh pengguna (*user-generated content*, biasa disingkat UGC) secara bersama dan bersifat kolaboratif. Contoh UGC yang diketahui adalah blog, wiki, ensiklopedia daring (*Encyclopedia Britanica*), dan konten-konten di era Web 1.0. Web 2.0 dengan beragam fitur pelengkap yang menggerakkan evolusi

platform media sosial.

Kehadiran Web 2.0 membuka era baru platform karena beberapa alasan : (1) pergeseran dari aplikasi berbasis hak cipta menjadi sumber terbuka yang menyebar luas sebagai platform global dan melekat pada protokol internet. (2) evolusi dari perkembangan generasi terbaru situs *web*, yaitu dari situs *web* statis menjadi situs *web* dinamis. Situs *web* tidak hanya bersifat mandiri tetapi juga merupakan suatu platform yang menyediakan data dan layanan memfasilitasi ekosistem baru sepenuhnya.

Oleh karena itu, bisnis dalam sistem ekonomi digital harus membangun platform, bukan hanya produk. Bisnis platform sudah berkembang di mana-mana seperti *Taobao*, *Amazon Marketplace* (ritel), *Youtube*, *Forbes.com* (media); *Google*, *Baidu*, *Craigslist* (iklan); *PayPal*, *Kickstar*, *Alipay* (keuangan); *Xbox*, *PlayStation* (permainan); *iOS*, *Android*, *Xiaomi* (komputasi bergerak); *SAP*, *Salesforce* (perangkat lunak); *Philips*, *Nest* (peralatan rumah tangga); *Airbnb*, *TripAdvisor* (*hospitality*); *Uber*, *Didi* (transportasi); *Coursera*, *Udemy* (pendidikan); *LinkedIn*, *Glassdoor* (lapangan kerja); *Upwork*, *Amazon Mechanical Turk* (pekerja lepas); dan *Kiva*, *DonorsChose* (filantropi). Platform merepresentasikan perubahan fundamental dalam cara bisnis berhubungan satu dengan lainnya, dari model bisnis linear menjadi jaringan.

Mengembangkan platform bisnis tidak lagi memberatkan namun justru dapat menjadi aset yang mendatangkan pemasukan. Platform sebagai ekosistem, mendorong konsumen untuk berinteraksi menemukan kebutuhan produk atau jasa yang mereka cari. Sebaliknya, konsumen dapat berubah menjadi produsen dengan menawarkan produk atau jasa. Artinya, platform tidak hanya memberikan nilai untuk produk atau jasa yang diterima pasar, tetapi konsumen juga menyediakan nilai dari produk atau jasa yang mereka tawarkan.

Saat ini dunia tidak lagi berada dalam bisnis penciptaan perangkat lunak karena *trend* sedang bergerak menuju bisnis yang menggerakkan interaksi sosial dan bisnis secara lebih efisien yang dimediasi perangkat lunak. Sistem yang memediasi interaksi tersebut mengikuti model bisnis platform, yang bercorak “memasangkan dan memakai (*plug and play*)” sehingga memudahkan pengguna saling terkoneksi dan perangkat yang terpasang memungkinkan semua yang terlibat berada dalam orkestrasi interaksi yang efisien (Choudary, 2015). Artinya, suatu perangkat ditambahkan ke dalam suatu sistem tanpa perlu melakukan konfigurasi ulang atau instalasi secara manual.

*Trend* ini menandai peralihan desain bisnis dari model pipa (*pipe*) ke model bisnis platform. Peralihan model bisnis tersebut menurut Choudary (2015), dapat terjadi melalui 3 kunci yaitu: (1) peralihan di pasar dari model linear konsumen kepada produsen menjadi model yang memberdayakan konsumen agar juga dapat menjadi produsen (prosumer); (2) peralihan dari keunggulan kompetitif sumber daya kepada ekosistem; dan (3) peralihan dari penciptaan nilai dari proses kepada interaksi. Model bisnis platform didorong oleh kemampuan mengorkestrasikan ekosistem yang terkoneksi secara global mulai dari produsen dan konsumen secara efisien dalam menciptakan nilai dan pertukaran. Model bisnis platform mampu mengungguli model bisnis sebelumnya karena skala platform lebih efisien. Platform menghilangkan fungsi penjaga gerbang (*gatekeepers*), platform juga mampu membuka sumber daya baru dalam penciptaan nilai dan penawaran. Platform memanfaatkan perangkat basis data

untuk menciptakan umpan balik dalam komunitas. Selain itu, platform mengalihkan bisnis dari fungsi internal menjadi fungsi eksternal, dari marketing ke teknologi informasi menuju operasi ke strategi, yang keseluruhannya meningkatkan pemusatan kepada orang, sumber daya dan fungsi- fungsi yang berada di luar bisnis, melengkapi atau menggantikan semua yang bersumber dari dalam bisnis tradisional. Tipologi platform dapat dibagi atas platform transaksi, platform inovasi, platform integrasi, dan platform investasi.

Platform transaksi adalah teknologi, produk, atau layanan yang berperan sebagai perantara untuk memfasilitasi pertukaran atau transaksi antara pengguna, pembeli dan pemasok yang berbeda. Contoh platform transaksi; *eBay, Yahoo, Netflix, Baidu, Uber, Airbnb, PayPal, Tencent, Snapchat*, dan *LinkedIn*. Platform inovasi adalah teknologi, produk atau layanan yang menjadi fondasi paling atas dari perusahaan-perusahaan lain yang umumnya memiliki ikatan longgar satu sama lain dalam mengembangkan teknologi, produk dan layanan yang komplementer seperti *SAP, Microsoft, Intel, Salesforce* dan *Oracle*. Adapun platform integrasi adalah teknologi, produk atau layanan yang berfungsi sebagai platform transaksi maupun platform inovasi. Kategori ini mencakup perusahaan seperti *Apple*, yang menyesuaikan kedua platform seperti *App Store* dan pengembang ekosistem pihak ketiga yang mendukung penciptaan konten pada platform seperti *Apple, Google, Alibaba, Facebook, Amazon*, dan *Xiaomi*. Sedangkan platform investasi terdiri atas perusahaan yang mengembangkan strategi portofolio platform dan bertindak sebagai perusahaan holding, platform aktif, atau keduanya seperti *Softbank, Naspers, dan Priceline*.

### **2.1.1 MASYARAKAT JARINGAN (NETWORK SOCIETY)**

Sejak munculnya teknologi informasi, transformasi masyarakat terus berlangsung secara massif. Tidak hanya dalam bidang ekonomi, tapi juga politik, sosial dan budaya. Pemahaman terhadap perubahan ini telah dikemukakan oleh banyak pengamat, salah satu yang menyita perhatian adalah Manuel Castells dengan teorinya tentang "masyarakat jaringan". Merujuk pada Castells (2010), kemajuan teknologi informasi telah mengubah sifat ekonomi, negara dan masyarakat.

Di bidang ekonomi, Castells melihat tiga ciri kontemporer yang membedakannya secara fundamental dari era sebelumnya. Castells menyebut ekonomi pada era sekarang berciri: informatif, global, dan bersifat jaringan (2010: 77). Informatif karena daya saing unit ekonomi (baik individu, perusahaan, negara, maupun kawasan) ditentukan oleh kapasitas mereka dalam membentuk, memproses, dan mengaplikasikan pengetahuan yang berbasis informasi. Ekonomi saat ini juga bersifat global mengingat kegiatan inti dari produksi, konsumsi, distribusi, dan komponen penopangnya (dari mulai modal, tenaga kerja, bahan material, manajemen, informasi, teknologi dan pasar) diorganisasikan secara global, baik secara langsung maupun melalui jaringan terkait di antara agen ekonomi. Selanjutnya ekonomi saat ini juga ditandai oleh sifat jaringan. Produktivitas ekonomi ditentukan oleh kompetisi antar jaringan bisnis dalam sebuah jaringan global. Castells memberi contoh bagaimana 'perusahaan jaringan' yang memainkan peran penting dalam perekonomian global. Sekarang banyak perusahaan besar yang melakukan desentralisasi, melakukan subkontrak dengan usaha kecil dan menengah, atau melakukan *strategic alliance* dengan sesama perusahaan besar. Intinya, unit-unit ekonomi dikaitkan dalam sebuah jaringan. Dalam jaringan seperti ini, orientasi bukan lagi pada tugas, tapi pada penyelesaian proyek. Proyek satu selesai, susunan pemain akan berganti baik dari perusahaan besar maupun dari usaha kecil dan menengah. Ringkasnya, unit produksi bukan lagi perusahaan, tapi proyek.

Selain bidang ekonomi, kemajuan teknologi informasi juga telah mengubah sifat negara. Menurut Castells, negara dalam suatu masyarakat jaringan berubah menjadi ‘negara jaringan’ (2000: 14). Pada satu sisi, negara cenderung membangun kerjasama antarnegara dan membagi kedaulatan untuk memperoleh pengaruh. Ini bisa dilihat dengan munculnya EURO, NATO, dan berbagai *regional trade agreement* lainnya, termasuk ACFTA. Pada sisi lain, untuk memperoleh legitimasi, negara melakukan transfer kekuasaan, mendesentralisasikan kewenangan dan sumberdaya pada level nasional, daerah, dan pemerintahan lokal, dan juga pada NGO. Peran lembaga non-negara dalam arena internasional yang berpengaruh dan bersumberdaya telah merubah negara yang baru ini. Negara di zaman informasi adalah ‘negara jaringan’, negara membuat jaringan kompleks dalam pembagian kekuasaannya. Melakukan negosiasi pengambilan keputusan dengan lembaga politik, MNC maupun LSM dari tingkat internasional, nasional, daerah hingga lokal.

Bagi Castells, pergeseran-pergeseran yang terlihat pada dimensi ekonomi dan negara mengindikasikan munculnya sebuah masyarakat baru: ‘Masyarakat Jaringan’. Castells (2000: 1) mendefinisikannya sebagai berikut: “*The network society is a specific form of social structure tentatively identified by empirical research as being characteristic of the information age*”. Ciri spesifik yang dimaksud Castells adalah adanya rangkaian keterhubungan antar titik. Titik sendiri adalah: “*..the point at which a curve intersects itself*” (2010: 501). Beberapa titik ini dapat dilihat secara konkret pada pasar modal di New York yang terhubung dalam jaringan aliran modal yang merentang dari Tokyo, London, Berlin, Dubai, Shanghai, Jakarta, dan titik-titik dalam jaringan modal yang lain. Atau geng jalanan, pengedar narkoba, pencucian uang yang berhubungan dalam suatu jaringan kejahatan multi-nasional yang terbentang dari Meksiko, New York, Amsterdam, Teheran, Jakarta, hingga Hongkong.

Dalam logika jaringan, pekerjaan dilakukan secara terdesentralisasi, kewenangan pengambilan keputusan dibagi kepada titik-titik yang terjalin dalam jaringan. Tidak ada pusat dalam konteks seperti ini. Jaringan bekerja menggunakan logika binari, inklusi atau eksklusif (Castells, 2000: 15). Semua yang terhubung dalam jaringan dianggap berguna dan penting bagi jaringan. Sementara yang diluar jaringan dianggap tidak ada. Titik-titik yang berada di luar jaringan mesti dianggap tidak relevan bagi kepentingan jaringan. Bahkan perlu dimusnahkan jika berpotensi mengganggu pencapaian tujuan jaringan. Anggota atau titik-titik dalam jaringan yang ‘tidak bekerja’ akan diganti dengan titik baru. Dari sinilah muncul susunan jaringan baru. Kegiatan investor memindahkan investasinya dari satu negara (titik) ke negara (titik) lain adalah contoh konkret perubahan susunan jaringan ini.

Castells menjelaskan bahwa jaringan bersifat *automaton* (2000: 16). Pada awalnya, aktor-aktor sosial saling bersaing dan berjuang untuk mendesak tujuannya masing-masing agar diadopsi sebagai tujuan jaringan. Selanjutnya, pemenang dari perjuangan itulah yang tujuannya akan ditetapkan sebagai tujuan jaringan. Sekali tujuan jaringan telah ditetapkan, aktor yang lain akan mengikuti. Jika ada aktor yang tidak setuju dan punya tujuan lain, ia bisa keluar dari jaringan dan membangun jaringan baru.

Menurut Castells, pada dasarnya, ‘jaringan’ adalah bentuk pengorganisasian yang tidak baru. Di satu sisi, jaringan memudahkan organisasi untuk adaptif dan fleksibel terhadap lingkungan yang berubah. Namun di sisi lain, sifat jaringan menyulitkan fungsi koordinasi dan fungsi optimalisasi sumberdaya pada tujuan tertentu dalam mengelola kompleksitas lingkungan. Namun Castells menyatakan, sejak adanya teknologi informasi, jaringan tetap dapat fleksibel sehingga lebih adaptif terhadap perubahan

lingkungan. Sementara pada saat bersamaan, jaringan yang ditopang teknologi informasi memungkinkan koordinasi dan mengelola kompleksitas dalam suatu sistem interaksi timbal-balik dan pola komunikasi dari manapun dan kapanpun (Castells, 2010: 15).

Dengan ini, Castells ingin menyatakan bahwa munculnya teknologi informasi adalah pendorong utama bagi lahirnya masyarakat jaringan, meskipun bukan faktor satu-satunya. Teknologi informasi telah mendorong lahirnya jaringan informasi. Ini yang menjadikan kita berada dalam jaman informasi. Yang dimaksud Castells (2000: 5-6) dengan jaman informasi adalah: “...a historical period in which human societies perform their activities in a technological paradigm constituted around micro-electronic-based information/communication technologies and genetic engineering”..

### 3. KARYA-KARYA POPULAR DI ERA CYBERSASTRA

Dari tahun 1990 hingga 2000, internet masih dalam tahap perkembangan, sekelompok pengguna internet yang juga merupakan pecinta sastra muncul dan mempublikasikan karya-karya sastranya di internet. Namun Cybersastra belum muncul pada saat itu, mereka hanya menerbitkan karya dengan tujuan untuk berbagi dan dibaca bersama. Para penulis di tahap ini bagaikan dewa kuno dalam sejarah perkembangan Cybersastra. Hanya meninggalkan memori, namun kontennya berbeda jauh dengan Cybersastra zaman sekarang.

Seperti yang diuraikan dalam Jurnal *Wǎngluò wénxué de dànshēng* 网络文学的诞生, kelahiran Cybersastra di Cina tercatat pada 18 Januari 2018 yang diinisiasi oleh *Xià yì jūn* 夏宜君 *lín tíng fēng* 林庭锋 *zhū jiā* 朱佳 sebagaimana dapat dilihat pada tabel 2.1.1. Situs Cybersastra Cina yang paling awal adalah situs puisi Cina (*chpoem-1@listserv.acsu.buffalo.edu*), didirikan oleh *Wáng Xiàofēi* 王笑飞 pada tahun 1991, dan karya sastra Cina yang paling awal tersiar di sana adalah karya *Shǎo jūn* 少君 yang diterbitkan pada tahun yang sama dengan judul *Fèndòu yǔ píngděng* 奋斗与平等 atau dapat diartikan sebagai “Perjuangan dan Kesetaraan”. Pada tahun 1992, mahasiswa Cina yang sedang berkuliah di Amerika Serikat mendirikan portal berita berbahasa Cina (*alt.chinese.text*), dan pada tahun berikutnya *Shī yáng* 诗阳 menciptakan banyak kreasi puisi di portal berita Cina dan situs puisi Cina. Pada tahun 1995 *Shī yáng* 诗阳 dan *Lǚ míng* 鲁鸣 bersama-sama menerbitkan *Shīcí qíkān* 诗词期刊 atau jurnal lirik puisi berkala berbahasa Cina yang pertama 《*Gǎnlǎn shù* 橄榄树》.

Jurnal Cybersastra berkala berbahasa Cina atau *Zhōngwén wǎngluò wénxué qíkān* 中文网络文学期刊 yang pertama adalah 《*xīn yǔ sī* 新语丝》 yang diterbitkan oleh *Fāng Zhōuzi* 方舟子 pada tahun 1994. Pada akhir tahun yang sama, beberapa penulis wanita menerbitkan jurnal Cybersastra wanita berkala berbahasa Cina yang pertama 《*Huāzhāo* 花招》 di situs puisi Cina. Selain itu, beberapa pengarang terkenal yang berasal dari kalangan mahasiswa yang kuliah di luar negeri yang mempengaruhi industri Cybersastra di Cina saat itu, antara lain *Sàn yí shēng* 散宜生, *Tú yǎ* 图雅 dan lainnya.

Tabel 2.1. : Tabel Memorabilia Cybersastra pada tahun 1991 –1995

<i>MEMORABILIA CYBERSASTRA PADA TAHUN 1991 - 1995</i>				
TAHUN	LOKASI	TOKOH	KARYA	SITUS INTERNET
1991	Luar negeri	<i>Wáng Xiàofēi</i> 王笑飞		situs puisi Cina (chpoem-1@listserv.acsu.buffalo.edu)
April 1991		<i>Shǎo jūn</i> 少君	<i>Fèndòu yǔ píngděng</i> 奋斗与平等	
1992	Luar negeri	Mahasiswa yang kuliah di Amerika		portal berita berbahasa Cina (alt.chinese.text)
Maret 1993		<i>Shī yáng</i> 诗阳		portal berita berbahasa Cina, situs puisi Cina
Februari 1994		<i>Fāngzhōuzi</i> 方舟子	<i>xīn yǔ sī</i> 新语丝	



Maret 1995		<i>Shī yáng</i> 诗阳、 <i>Lǔ míng</i> 鲁鸣	<i>Gǎnlǎn shù</i> 橄榄树	
Akhir tahun 1995		Beberapa pengarang wanita	<i>Huāzhāo</i> 花招	situs puisi Cina

Sumber : Jurnal Wǎngluò wénxué de dànshēng 网络文学的诞生, 2018-01-18, penulis  
Xià yí jūn 夏宜君 líng tíng fēng 林庭锋 zhū jiā 朱佳.

Setelah tahun 1995, infrastruktur internet di Cina terus mengalami kemajuan, warung-warung internet mulai marak di Cina, Cybersastra terus berkembang. Pada tahun 1997, *Lǎo róng* 老榕 menerbitkan artikel berjudul 《10.31 Dà lián jīn zhōu méi yǒu yǎn lèi 10.31 大连金州没有眼泪》 di forum *Sì tōng lì fāng* 四通利方 (Pendahulu Cina). Dalam waktu 48 jam, artikel tersebut tersebar di seluruh jaringan internet, dan menjadi contoh kasus klasik pertama karya sastra yang memainkan peran pengaruh penyebaran karya di era internet.

Pada tahun 1998, semakin banyak kreasi Cybersastra yang muncul di BBS (*Bulletin Board System*), di antara karya yang terkenal adalah 《*Dì yī cì de qīn mì jīē chù* 第一次的亲密接触》 dari *Cài Zhì héng* 蔡智恒, 《*Huó de xiàng gè rén yàng* 活的像个人样》 dari *Xíng yù sēn* 邢育森, 《*Cǐ jiān de shào nián* 此间的少年》 dari *Jiāng nán* 江南, 《*Wù kōng zhuàn* 悟空传》 dari *Jīn hé zài* 今何在 dan lainnya. *Dì yī cì de qīn mì jīē chù* 第一次的亲密接触》 dari *Cài Zhì héng* 蔡智恒 dianggap oleh banyak orang sebagai novel karya pertama Cybersastra.

Menurut Xià yí jūn 夏宜君 dan teman-teman dalam jurnalnya tersebut jika dilihat dari karakteristik konten, cara penyebaran, subjek kreasi, serta model penerbitan karya-karya tersebut, akan ditemukan bahwa karya-karya mereka sangat berbeda dengan karya Cybersastra yang muncul kemudian, karya-karya tersebut lebih cocok dikategorikan sebagai digitalisasi atas karya sastra tradisional, hanya saja mereka menambahkan unsur internet dalam latar belakang ceritanya.

Internet telah memberikan peluang untuk banyak penulis yang sebelumnya sulit menerbitkan karyanya menjadi lebih mudah dan memiliki platform terbuka untuk menerbitkan dan berbagi karya mereka secara bebas. Oleh karena itu, banyak

pecinta sastra memilih untuk menerbitkan karya mereka di internet, dan internet telah menjadi saluran distribusi utama bagi karya sastra. Ini juga merupakan titik awal integrasi antara internet dan karya sastra.

### 3.1.1 ASOSIASI PENULIS CYBERSASTRA

Selang waktu 20 tahun, yaitu tepat pada tanggal 30 Maret 2018, *Xīnhuá rìbào* 新华日报 atau *Xinhua Daily Paper* perusahaan surat kabar resmi berskala besar dari Partai Komunis Cina, menerbitkan 20 karya Cybersastra unggulan dalam rentang waktu 20 tahun, hasil seleksi dari *Zhōngguó zuòxié wǎngluò wénxué wěiyuánhùi* 中国作协网络文学委员会 atau Asosiasi Penulis Cybersastra Cina bersama *Shànghǎi shì xīnwén chūbǎn jú* 上海市新闻出版局 atau *Shanghai Press and Publication Bureau* dan *Shànghǎi shì zuòjiā xiéhuì* 上海市作家协会 atau *Shanghai Author Association* serta *Yuè wén jítuán* 阅文集团 atau perusahaan *China Literature Limited* dalam kegiatan seleksi “20 karya Cybersastra unggul dalam 20 tahun”. Adapun 20 karya hasil seleksi tersebut dapat dilihat pada tabel 2.2 berikut:

Tabel 2..2 : Tabel 20 Karya Cybersastra Unggul dalam 20 tahun

20 KARYA CYBERSASTRA UNGGUL DALAM 20 TAHUN			
TAHUN PENERBITAN	JUDUL KARYA	NAMA PENULIS	SEKILAS TENTANG KARYA
1998	<i>Dì yī cì qīnmì jiēchù</i> 第一次亲密接触	<i>Cài Zhìhéng</i> 蔡智恒	Karya ini merupakan karya novel panjang pertama yang menceritakan kisah percintaan yang dimulai dari internet .
2000	<i>Wùkōng zhuàn</i> 悟空传	<i>Jīn hézài</i> 今何在	Karya ini menafsirkan kembali cerita klasik dengan puncak seni penciptaan Cyberssastra.

2003	<i>Piāo miǎo zhī lǚ</i> 飘逸之旅	<i>Xiāo qián</i> 萧潜	Karya ini merupakan kategori novel fantasi pertama yang muncul di internet, merupakan sebuah karya yang sangat berarti dalam sejarah pengembangan kategori Cybersastra.
2003	<i>Zhūxiān</i> 诛仙	<i>Xiāo qián</i> 萧潜	Karya ini merupakan sebuah karya yang menggabungkan budaya klasik Cina dengan cerita fantasi yang sedang <i>ngtren</i> pada saat itu, merupakan sebuah karya yang unggul.
2005	<i>Bù bù jīng xīn</i> 步步惊心	<i>Tóng huá</i> 桐华	Karya ini merupakan sebuah karya yang dapat merepresentatifkan karya lintasan zaman dan karya roman Cina kuno.
2006	<i>Guǐ chuīdēng</i> 鬼吹灯	<i>Tiānxià chàng</i> 天下霸唱	karya yang mengombinasikan pengetahuan alam, fensui, arkeologi serta sejarah.
2006	<i>Míng cháo nàxiē shì er</i> 明朝那些事儿	<i>Dāngnián míngyuè</i> 当年明月	Mencerikan sejarah melalui pandangan penulis, kemudian memanfaatkan kejadian sejarah untuk merefleksi kehidupan masa kini.

2006	<i>Huí dào míng cháo dāng wángyé</i> 回到明朝当王爷	<i>Yuè guān</i> 月关	Merepresentasikan Cybersastra sebagai sejarah yang sukses.
2006	<i>Shén mù</i> 神墓	<i>Chén dōng</i> 辰东	Alasan utama karya ini terpilih adalah daya imajinasi penulis yang sangat tinggi.
2007	<i>Jiāyuán</i> 家园	<i>Jiāyu</i> 酒徒	Menceritakan sejenis pilihan, tanggung jawab, dan pilihan Cybersastra selama 20 tahun.
2007	<i>Zhì wǒmen zhōng jiāng shìqù de qīngchūn</i> 致我们终将逝去的青春	<i>Xīnyí wù</i> 辛夷坞	Kata kunci utama terpilihnya novel ini adalah “bertumbuh” , Karya ini membuktikan keberhasilan menulis dengan tema realitas.
2008	<i>Dòu luō dàlù</i> 斗罗大陆	<i>Tángjiāsān shǎo</i> 唐家三少	Menciptakan kembali dunia baru yang misterius, sangat disukai oleh kalangan remaja, memiliki dampak sosial yang sangat besar.
2008	<i>Pán lóng</i> 盘龙	<i>Wǒ chī xīhóngshì</i> 我吃西红柿	menggabungkan cerita legendaris negara barat dengan daya imajinasi serta unsur dunia permainan, menciptakan sebuah dunia fantasi yang berbau permainan. Gaya kreatif ini sangat mempengaruhi gaya karya novel Cybersastra.
2009	<i>Jiān kè</i> 间客	<i>Māoni</i> 猫腻	Karya ini merupakan sebuah karya puncak Cybersastra yang menceritakan makhluk

			manusia bumi yang hidup dan berjuang di antara alam semesta yang luas.
2009	<i>Dà jiāngdōng qù</i> 大江东去	<i>Ā nài</i> 阿耐	Kata kunci terpilihnya karya ini adalah "Revormasi dan Keterbukaan"
2009	<i>Dòu pò cāngqióng</i> 斗破苍穹	<i>Tiāncán tǔdòu</i> 天蚕土豆	Novel fantasi yang penuh dengan imajinasi, menciptakan sebuah dunia baru, sangat dekat dengan pemikiran anak pemuda.
2011	<i>Qu11pò cāngqióng</i> 全职高手	<i>Húdié lán</i> 蝴蝶蓝	Karya ini merupakan sebuah karya terkenal yang menceritakan permainan dengan novel, dan menjadi sebuah karya representative yang memulai rantai industri secara keseluruhan.
2012	<i>Fánhuā</i> 繁花	<i>Jīnyǔ chéng</i> 金宇澄	Karya ini merupakan sebuah karya yang mencerminkan fleksibilitas konsep dan masa depan Cybersastra.
2015	<i>Fùxīng zhī lù</i> 复兴之路	<i>wanglong</i>	Karya ini mempresentasikan sebuah perjalanan perjuangan bagaikan pemandangan sejarah yang berbau kekinian.
2015	<i>Wūshén jì</i> 巫神纪	<i>Xiěhóng</i> 血红	Karya ini menceritakan tentang penyihir, mengkombinasikan mitologi Cina dan sejarah prasejarah serta daya imajinasi sang penulis kemudian

			menciptakan sebuah dunia kuno.
--	--	--	--------------------------------

### 3.1.2 KALANGAN PEMBACA CYBERSASTRA

Menurut laporan statistik perkembangan internet di Cina tahun 2015 yang dihasilkan oleh CNNIC, hingga akhir tahun 2015, jumlah pengguna internet di Cina telah mencapai hampir 700 juta, lebih dari setengah total populasi negara Cina. Dalam dua dekade terakhir, jumlah dan jenis aplikasi internet telah menunjukkan pertumbuhan yang eksplosif, orang-orang telah membedakan kelompok besar ini menurut preferensi aplikasi, seperti pengguna *game online*, pengguna Cybersastra, pengguna media jejaring sosial, dan sebagainya. Sering juga dikategorikan lebih detail dengan nama pengguna aplikasi tertentu, misalnya pengguna *Xīnlàng wēi bó* 新浪微博 atau pengguna *Sina Weibo*, sebuah aplikasi sosial media.

Pada masa awal kemunculan internet, sebagian besar pengguna belum akrab dengan aplikasi internet, semuanya masih dalam tahap mempelajari. Ada banyak pengguna baru namun jumlah keseluruhannya masih kecil. Sedangkan pada saat itu sumber konten utama di internet adalah berita dan *e-book*, kontennya sangat terbatas. Kurangnya konten membuat pengguna internet sulit untuk mencerminkan preferensi permintaan. Oleh karena itu, selama periode ini, pengguna internet Sering disebut sebagai “netizen”, Cybersastra juga belum membentuk basis penggunanya sendiri.

Meskipun belum ada kelompok pengguna Cybersastra yang matang, sebagian besar kelompok “netizen” telah mengalami gelombang sastra tradisional tahun 80-an dan 90-an seperti sastra dengan tema seni bela diri dan sastra roman, mereka sudah familiar dengan karya sastra. Oleh karena itu, banyak dari mereka secara alami menjadi penulis dan pembaca Cybersastra generasi pertama.

Sumber penciptaan Cybersastra di Cina berasal dari forum internet, publikasi karya oleh “netizen” juga karena hobi dan keinginan untuk saling berbagi dan berkomunikasi. Selama periode ini, berbagai forum menjadi tempat kelahiran Cybersastra, dan kategori dan konten karya Cybersastra tersebut sangat luas, membentuk gaya dan tren perkembangan yang bebas, hingga akhirnya membentuk dua arah perkembangan yang sama sekali berbeda. Salah satunya adalah forum dan situs Cybersastra yang diwakili oleh situs *Róngshù xià* 榕树下.

Situs *Róngshù xià* 榕树下 memilih untuk terus berkembang ke arah digitalisasi karya sastra, pengguna utama berasal dari para pembaca dan penulis sastra tradisional Cina daratan.

Sedangkan yang lainnya adalah berdasarkan pada sastra yang populer, sepenuhnya mengintegrasikan karakteristik sastra Cina yang populer seperti sastra yang bertema legendaris dan seni bela diri, novel fantasi dari negara barat, sastra roman seni bela diri dari Hong Kong dan Taiwan, novel ringan dari Jepang dan lain sebagainya. Secara bertahap membentuk gaya produk budaya populer baru dan akhirnya menjadi karya Cybersastra yang berkarakteristik khusus.

Dalam hal digitalisasi karya sastra, situs *Róngshù xià* 榕树下 mengumpulkan

sejumlah penggemar sastra, yang juga merupakan penulis dan pembaca generasi pertama yang mencoba berkarya di internet. Para pengguna ini berkarya dan berinteraksi di situs *Róngshù xià*榕树下. Karya para penulis ini sangat beragam, mulai dari cerita pendek, puisi, novel dan lain sebagainya, namun sebagian besar di antaranya adalah cerita pendek yang mengekspresikan emosional masing-masing penulis. Situs *Róngshù xià*榕树下 menjadi situs sastra paling terkenal saat itu. Pada tahap awal pembentukannya, di dalam situs *Róngshù xià*榕树下 ini tidak ada perbedaan yang jelas antara pembaca dan penulis. Setiap pengguna situs dapat merupakan pembaca juga sekaligus penulis. Diskusi dan komunikasi antara mereka lebih mirip dengan pertemuan sastra yang diselenggarakan oleh para sastrawan, saling berbagi karya dan mengomentari satu sama lain.

Situs *Róngshù xià*榕树下 menjadi pusat Cybersastra sebelum tahun 2000. Meskipun *榕树下 Róngshù xià* merupakan pelopor Cybersastra, namun pembatasan konten kesusastraannya membuat pengguna situsnya sangat terbatas, karya-karya yang tersiar di sana sulit mendapatkan perhatian yang lebih luas, dan kebanyakan pembaca yang juga merupakan pengarang membuat situs *Róngshù xià*榕树下 itu sulit menghadapi saingan yang timbul kemudian.

Selama periode yang sama, Forum *Xīlù lùntán*西陆论坛, salah satu forum kelahiran sastra original lainnya, menunjukkan karakteristik yang berbeda. Forum *Xīlù lùntán*西陆论坛 awalnya mendigitalisasi novel terkenal dari Taiwan. Kemudian, beberapa orang penulis meniru novel fantasi dari Hong Kong dan Taiwan yang populer dan novel fantasi Eropa dan Amerika, khususnya seri novel *Dungeon and Dragon* atau *Lóng yǔ dìxià chéng*龙与地下城. Dalam kreativitas penulis-penulis ini, novel-novel dari Hong Kong dan Taiwan memiliki pengaruh yang luar biasa, sehingga novel-novel yang ditiru dan diciptakan pada masa tersebut hampir semuanya novel seni bela diri dan novel roman yang populer. Seiring berjalannya waktu, banyak pengarang mulai mengintegrasikan unsur-unsur novel roman tradisional, animasi Jepang, komik Hong Kong dan lainnya, yang kemudian menunjukkan tren perkembangan yang independen.

Berbeda dengan situs *Róngshù xià*榕树下 yang berkembang ke arah digitalisasi karya sastra pada saat itu, tren perkembangan yang independen ini memiliki sifat pasar yang lebih kuat, khalayak pembacanya lebih luas dan sangat menarik perhatian pembaca baru.

Dalam hal kreativitas, sebagian besar penulis ini merupakan pembaca di toko buku pada waktu itu. Niat awal untuk mulai menulis adalah karena kekurangan sumber bacaan. Ketika pembaca telah selesai membaca semua novel-novel di toko buku, timbullah permintaan yang besar, dan beberapa pembaca memutuskan untuk mulai menulis, karya-karya tersebut lahir karena permintaan, sehingga sangat mendekati kategori permintaan pasar dan dapat menarik perhatian pembaca dengan cepat. Oleh karena itu, karya Cybersastra dari forum seperti *Xīlù*西陆、*jīnyōng kèzhàn*金庸客栈 dan *bǎi zhàn*百战 dianggap sebagai asal dari karya internet, setelah berkembang sampai batas tertentu, dan akhirnya membentuk suatu kategori yang sekarang kita sebut “Cybersastra”

#### 4. INDUSTRI CYBERSASTRA

Kehadiran *platform* internet bukanlah proses sekali jadi, tapi melalui proses yang cukup panjang. Dalam proses perkembangan internet, Cybersastra juga berkembang secara bertahap. Infrastruktur internet adalah dasar dari pengembangan Cybersastra. Namun Cybersastra sendiri dapat berkembang pesat seiring dengan perkembangan internet tidak semata-mata bergantung pada perkembangan internet tersebut. Adapun alasan perkembangan Cybersastra tersebut juga dipengaruhi beberapa hal berikut. *Pertama*, teknologi informasi telah menggantikan teknologi konvensional, industri teknologi informasi selalu berperan dalam kehidupan masyarakat, setiap orang tidak dapat lepas dari pengaruh produk informasi dalam masyarakat teknologi informasi seperti sekarang ini. Dalam masyarakat teknologi informasi gaya hidup orang-orang semakin cepat, membaca produk digital lebih praktis dibanding membaca produk konvensional, sehingga semakin banyak orang yang memilih untuk membaca produk digital.

Selain itu, Cybersastra memiliki kelebihan yang tidak ada pada karya sastra konvensional. Misalnya cara publikasi dan distribusi karya konvensional lebih rumit dan lebih banyak aturan dan prosedur yang membatasinya, namun karya Cybersastra tidak demikian. Cybersastra lebih bebas dan tidak ada batasan waktu dan tempat serta prosedur penerbitannya lebih sederhana. Selama penulis memiliki *platform* yang dapat digunakan atau *blog* pribadi maka penulis tersebut dapat mempublikasikan karyanya, sedangkan karya konvensional harus melalui perusahaan percetakan di mana aturannya juga rumit. Untuk cara penyalurannya karya Cybersastra hanya perlu membagikan alamat URL atau *link*, sedangkan karya konvensional tidak demikian, selain itu karya Cybersastra juga bisa dioperasikan dengan cara inkonvensional, misalnya karya sastra homoseks, status karya ini sangat canggung, dan materinya lebih sensitif, sehingga jenis karya ini tidak dapat mengikuti jalur pengembangan sastra konvensional, karena jalur tersebut tidak cocok. Adapun alasannya, pertama karena jenis karya tersebut akan menghadapi lebih banyak masalah dalam publikasinya, walaupun berhasil dipublikasikan juga tidak banyak toko buku yang bersedia menjualnya, dan para pembaca juga tidak akan membeli jenis karya tersebut secara terang-terangan. Namun jika dipublikasikan melalui jalur internet maka tidak akan muncul masalah seperti jalur konvensional, kelebihan ini sebaliknya akan menambah konten baru dalam karya Cybersastra.

Terakhir karena beberapa karakteristik karya Cybersastra telah beradaptasi dengan zaman modern, fitur karya Cybersastra yang cepat, baru dan aneh telah memenuhi permintaan sebagian pembaca, terutama para pembaca kaum muda. Sebagian karya yang lebih unggul akan mendapatkan perlindungan lebih dan dapat dipublikasikan dengan cara yang lebih cepat dan berbeda kepada para pembaca setia, cara operasionalnya sangat fleksibel. Keunggulan-keunggulan dalam karya Cybersastra tersebut baik dari segi penulis maupun pembaca, secara umum sangat mendukung perkembangan karya dan bisnis, sehingga semakin banyak penulis konvensional yang memilih mempublikasikan karya melalui jalur internet dan lebih banyak pembaca yang lebih memilih untuk membaca karya digital. Hal-hal tersebut memberikan kontribusi yang tidak sedikit dalam perkembangan Cybersastra. (*Xú wénwǔ* 徐文武, 2002, 1)



Penerapan teknologi informasi, biaya membangun internet, dan harga komputer telah memainkan peran penting dalam pengembangan internet. Menurut laporan dari CNNIC *Statistical Reports on Internet Development in China* (laporan statistik perkembangan internet di Cina) pada bulan Oktober 1997, jumlah komputer yang terhubung jaringan internet di Cina kurang dari 300.000 unit, sementara jumlah pengguna internet hanya 620.000 pengguna. Selama empat tahun, tingkat pertumbuhan tahunan rata-rata melebihi 100%, pada akhir tahun 2001, jumlah komputer yang terhubung jaringan internet di Cina telah mencapai 12,54 juta unit, sementara jumlah pengguna internet mencapai 33,7 juta pengguna. Hanya dalam waktu empat tahun, jumlah komputer yang terhubung jaringan internet telah meningkat lebih dari 40 kali, sementara jumlah pengguna internet telah meningkat lebih dari 50 kali lipat. Telah terjadi pertumbuhan yang eksplisif.

#### 4.1.1 SITUS RÓNGSHÙ XIÀ榕树下

Situs *Róngshù xià*榕树下 (<http://www.rongshuxia.com>) merupakan sebuah situs Cybersastra yang mempublikasikan karya Cybersastra, merupakan salah satu situs Cybersastra yang paling awal di Cina. Setelah menghadapi liku-liku dalam perjalanan pengembangan selama satu dekade, situs *Róngshù xià*榕树下 berhasil bertahan hingga sekarang.

Namun cara operasional situs ini telah mengalami banyak perubahan, dari awal yang mempertahankan kemurnian sastra hingga akhirnya berkembang ke arah komersialisasi, penulis akan memperkenalkan model operasional bisnis situs *Róngshù xià*榕树下 pada saat ini.

Situs *Róngshù xià*榕树下 merupakan situs sastra yang sangat bersejarah di Cina. Situs ini lahir pada tanggal 25 Desember 1997, awalnya sebuah situs pribadi yang didirikan oleh seorang warga negara Amerika keturunan Cina yang bernama Will (*zhū wēilián*朱威廉). Tujuan awal pendirian situs ini adalah untuk berbagi perasaan tentang kehidupan bersama netizen dan keinginan untuk mempromosikan pengembangan budaya dan sastra. Pada awalnya situs ini memang mendapat banyak perhatian dari para pecinta sastra, namun cara operasional yang konvensional tidak mendatangkan keuntungan bagi pendiri hingga akhirnya pendiri memutuskan untuk menjual situs tersebut. Pada tahun 2002 pendirinya menjual situs tersebut dengan harga USD 10.000.000,- kepada *Bèi tā sīmàn*贝塔斯曼 atau Bertelsmann AG, sebuah industri media masa yang berdiri sejak tahun 1835 asal Jerman dan merupakan perusahaan 500 besar di dunia.

Namun karena berbagai faktor yang menyebabkan kerugian secara terus menerus, pada

tahun 2006 situs *Róngshù xià*榕树下 dijual dengan setengah harga, yaitu USD 5.000.000 kepada *Huānlè chuánméi*欢乐传媒 atau *Joy Entertainment*. Hingga tahun 2009 situs *Róngshù xià*榕树下 diakuisisi oleh *Shèngdà wénxué*盛大文学 sebuah anak perusahaan yang bergerak di bidang sastra dari *Shanda Group*.

#### 4.1.2 MODEL BISNIS SITUS RÓNGSHÙ XIÀ榕树下

Fokus awal situs *Róngshù xià*榕树下 yang diakuisisi oleh *Shèngdà wénxué*盛大文学 adalah memulihkan pengaruh dan daya tarik merek dan kemudian secara bertahap mengeksplorasi model bisnis yang dapat menguntungkan, seperti sistem membaca berbayar, periklanan, meningkatkan operasional hak cipta serta memberikan layanan nilai tambah *offline*.

Selang waktu belasan tahun sejak pendiriannya, situs *Róngshù xià*榕树下 akhirnya menerapkan sistem VIP, yaitu sistem yang memperbolehkan pembaca untuk mengikat suatu perjanjian bersama dengan situs dengan membayar sejumlah uang keanggotaan yang telah ditentukan, sehingga pembaca dapat mengakses karya VIP yang ada dalam situs tersebut. Anggota VIP dapat melakukan isi ulang untuk menjamin kelanjutan keanggotaannya. (*Cài sīwén*蔡思文, 2010)

Selain sistem VIP, iklan juga merupakan salah satu sumber pendapatan yang sangat penting, bagi situs Cybersastra periklanan berarti masukan dana yang besar. Iklan utama yang ditayangkan dalam situs *Róngshù xià*榕树下 antara lain adalah iklan mengenai koneksi ke situs lain tentang karya-karya baru dan produk yang berhubungan dengan sastra lainnya. Seiringan dengan perkembangannya, jenis iklan yang muncul juga semakin bervariasi. Banyak penulis baru memilih untuk mempublikasikan karyanya melalui situs Cybersastra, mengumpulkan para pembaca, dan menyebarkan popularitas dengan tujuan agar mendapatkan perhatian dari para penerbit hingga akhirnya menerbitkan karya secara konvensional. Harapan tersebut timbul karena ada banyak penerbit yang bekerjasama secara jangka panjang dengan situs-situs Cybersastra tertentu untuk memberikan sponsor terhadap situs tersebut. Iklan situs Cybersastra memiliki citra yang jelas dan keterkaitan yang sangat kuat, tidak hanya memberikan penghasilan besar secara langsung namun juga berperan penting dalam meningkatkan keseluruhan citra dan nilai merek situs yang bersangkutan.

Berbeda dengan sistem membaca berbayar dan periklanan, salah satu model bisnis lainnya adalah operasional hak cipta. Operasional hak cipta selain menghasilkan keuntungan juga menciptakan banyak peluang baru. Yang dimaksud dengan operasional hak cipta disini meliputi hak cipta percetakan, hak cipta digital, hak cipta film dan televisi, hak cipta *offline*, hak cipta luar negeri, hak cipta audio, hak cipta permainan, hak cipta animasi bahkan hak cipta

opera/sandiwara panggung karya Cybersastra. Berbagai jenis hak cipta tersebut membuat sebuah karya memiliki nilai tambah yang tidak terbatas, sehingga memiliki nilai bisnis yang sangat tinggi. Model ini merupakan model bisnis yang paling menguntungkan dan paling menarik perhatian para pelaku bisnis Cybersastra dan juga penulis.

Model bisnis yang terakhir adalah layanan nilai tambah *offline*. Membaca dengan memanfaatkan selang waktu antara kegiatan sehari-hari atau disebut juga membaca secara fragmentasi sudah merupakan suatu kebiasaan para pengguna ponsel masa kini, menurut laporan statistik perkembangan internet di Cina (CNNIC) ke 31 menunjukkan bahwa hingga akhir Desember tahun 2012, para pengguna internet yang mengakses internet melalui ponsel telah mencapai 420.000.000 pengguna, persentase pengguna internet yang mengakses internet melalui ponsel pada akhir tahun 2011 sebesar 69.3% meningkat menjadi 74.5%. Pembaca Cybersastra melalui aplikasi ponsel menduduki peringkat ke 5, tingkat penggunaan sebesar 43.3%.

Bulan September tahun 2011 situs *Róngshù xià*榕树下 memasuki basis membaca melalui ponsel, hingga saat ini telah mengeluarkan sekitar 1000 karya yang telah selesai dipublikasi, bahkan juga mempertahankan penambahan secara konsisten setiap bulannya sekitar 100 karya, *Róngshù xià*榕树下 juga menyediakan layanan nilai tambah nirkabel. ( *Céngzhǎichún*曾海纯, 2011)

Tahun 2012, situs *Róngshù xià*榕树下 mengeluarkan aplikasi ponsel yang bernama "*Róngshù xià gùshì huì*榕树下故事会" dan menyediakan 200 karya Cybersastra seperti cerpen, artikel pendek serta puisi secara gratis untuk berbagi dengan para pengguna aplikasinya tersebut. ( *Céngzhǎichún*曾海纯, 2011)

Walaupun telah berkembang menjadi sebuah situs yang beroperasi secara komersialis, namun situs *Róngshù xià*榕树下 ini tetap dikenal sebagai salah satu situs sastra yang memiliki gudang karya original terbesar di dunia, serta telah melahirkan banyak penulis dan karya terkenal yang hingga saat ini masih tercatat dalam situs *Róngshù xià*榕树下 tersebut antara lain, penulis *Cài Zhìhéng*蔡智恒 dengan karyanya yang berjudul 《*Dì yī cì qīnmì jìechù*第一次亲密接触》 atau "*First Intimate Contact*", penulis *Lǐxúnhuān*李寻欢 dengan karyanya yang berjudul 《*Míshī zài wǎngluò zhōng de àiqíng*迷失在网络中的爱情》 atau "Cinta yang Tersesat dalam Internet", penulis *Níng cáishén*宁财神 dengan karyanya yang berjudul 《*Jiǎzhuāng chúnqíng*假装纯情》 atau "*Pretend to be pure*", penulis *Jīn hézài*今何在 dengan karyanya yang berjudul 《*Wùkōng zhuàn*悟空传》 atau "*Biography of Wu kong*", penulis *Ānnī bǎobèi*安妮宝贝 dengan karyanya yang berjudul 《*Gàobié wēi ān*告别薇安》 atau "*Goodbye Vivian*" dan banyak lagi. Para penulis ini lahir dan terkenal melalui internet, karya mereka sangat laku dan dikenal sepanjang masa, mereka telah diakui sebagai penulis profesional.

#### 4.1.3 SITUS QǐDIǎN ZHŌNGWÉN WǎNG起点中文网

Situs *Qǐdiǎn zhōngwén wǎng*起点中文网 (www.qidian.com) berdiri pada bulan Mei tahun 2002. Merupakan salah satu situs terbesar yang berkonsentrasi pada publikasi Cybersastra di Cina, juga merupakan anak perusahaan dari *Shanda group*. Awalnya situs ini didirikan oleh beberapa anak muda yang mencintai sastra dalam bentuk asosiasi yang bersifat kesusasteraan dengan tujuan untuk memotivasi para pecinta sastra dalam negeri untuk berkarya.

Situs *Qǐdiǎn zhōngwén wǎng*起点中文网 ini akhirnya berkembang menjadi sebuah perusahaan industri yang berpengaruh dalam bidang Cybersastra, namun situs *Qǐdiǎn zhōngwén wǎng*起点中文网 ini sedikit berbeda dengan situs sejenis lainnya, sejak pendiriannya situs *Qǐdiǎn zhōngwén wǎng*起点中文网 telah menggunakan sistem membaca berbayar dan meraih kesuksesan di luar dugaan.

Walaupun menerapkan sistem berbayar, namun para pecinta sastra tidak mengalami pengurangan malah sebaliknya terus bertambah, tahun 2006 sebuah karya terkenal yang berjudul *Guǐ chuī dēng*鬼吹灯 dari *Tiānxià bà chàng*天下霸唱 dipublikasikan di situs *Qǐdiǎn zhōngwén wǎng*起点中文网, kelahiran karya ini menghidupkan tren pasar industri Cybersastra, terutama situs *Qǐdiǎn zhōngwén wǎng*起点中文网 itu sendiri. Sejak kelahiran karya tersebut, situs *Qǐdiǎn zhōngwén wǎng*起点中文网 terus berkembang dan meraih keuntungan. Hal tersebut dapat dilihat dari keuntungan tahun 2007 situs *Qǐdiǎn zhōngwén wǎng*起点中文网 yang mencapai angka lebih dari RMB 40.000.000 (*Lǎo dú*老独, 2008 (06):78-80), pencapaian tersebut juga menjadi kebangga bagi para pelaku bisnis industri Cybersastra lainnya.

Namun demikian, ketika tahap awal perkembangan, boleh dikatakan bahwa situs *Qǐdiǎn zhōngwén wǎng*起点中文网 ini telah memilih sebuah jalan bisnis “perjudian” dengan mempromosikan secara besar-besaran sistem membaca berbayar yang merupakan suatu bidang bisnis baru pada saat itu. Berikut ini akan diuraikan juga model bisnis *Qǐdiǎn zhōngwén wǎng*起点中文网 yang cukup menarik.

#### 4.1.4 Model bisnis situs Qǐdiǎn zhōngwén wǎng起点中文网

Bulan Oktober tahun 2003 situs *Qǐdiǎn zhōngwén wǎng*起点中文网 (www.qidian.com) mulai menerapkan sistem VIP, untuk bulan pertama penerapan sistim ini para anggota dibebaskan dari biaya VIP. Sebulan kemudian pada bulan November 2003 situs *Qǐdiǎn zhōngwén wǎng*起点中文网 secara resmi mulai menerapkan sistim membaca berbayar dan membuahkan hasil yang cukup bagus. Jumlah pengunjung situs pada akhir tahun 2003 telah menduduki peringkat 100 besar dari seluruh situs dalam negeri, dan peringkat 500 besar skala dunia. (*Lǐ jìng*李静, 2012:11)

Walaupun sukses dalam penerapan sistim VIP ini, namun tidak beda dengan

situs *Róngshù xià* 榕树下, situs *Qǐdiǎn zhōngwén wǎng* 起点中文网 ini juga mengalami kekurangan dana, hingga pada bulan Oktober tahun 2004 situs *Qǐdiǎn zhōngwén wǎng* 起点中文网 mendapatkan injeksi dana dari *Shanda Group*. Setelah bergabung menjadi bagian dari *Shanda Group*, situs *Qǐdiǎn zhōngwén wǎng* 起点中文网 memanfaatkan sumberdaya yang telah matang dari *Shanda Group* dan mulai berkembang secara pesat hingga akhirnya menjadi salah satu situs yang berpengaruh dalam bidang Cybersastra.

Namun demikian, sebelum mendapatkan injeksi dana dari *Shanda Group*, situs *Qǐdiǎn zhōngwén wǎng* 起点中文网 sendiri telah memiliki jumlah anggota sebanyak 1.000.000 anggota, jumlah penulis sebanyak 20.000 penulis, bahkan telah mencapai keuntungan lebih dari 100.000 RMB perbulan. Setelah mendapatkan dukungandari *Shanda Group*, situs *Qǐdiǎn zhōngwén wǎng* 起点中文网 terus berkembang hingga dua tahun kemudian jumlah anggota yang bergabung dalam situs sebanyak lebih dari 6.000.000 anggota, jumlah pengarang lebih dari 60.000 pengarang, dan keuntungan tahun 2006 mendekati RMB 30.000.000. (*Lǎo dú* 老独, 2008 (06):78-80)

Sama seperti situs *Róngshù xià* 榕树下, situs *Qǐdiǎn zhōngwén wǎng* 起点中文网 juga menjalankan bisnis iklan. Iklan yang ditayangkan dalam situs *Qǐdiǎn zhōngwén wǎng* 起点中文网 secara garis besar dibedakan menjadi tiga bagian yaitu iklan situs (mencakup iklan buku, iklan media, iklan novel audio), iklan kerjasama pemasaran (iklan kegiatan kerjasama dengan pelaku bisnis lainnya) serta iklan aplikasi yang berbasis WAP (Wireless Application Protocol ) yaitu sebuah protocol komunikasi yang memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi secara instan melalui handheld *wireless devices* seperti telephone seluler, *paggers*, radio dua arah, *smartphone* dan *communicator*. ([www.openmobilealliance.org](http://www.openmobilealliance.org) )

Model bisnis berikutnya adalah mempublikasi karya secara konvensional. Situs Cybersastra memiliki karya yang sangat melimpah, yang dapat dikembangkan menjadi berbagai jenis produk budaya dan merupakan aset yang sangat berharga. Sedangkan karya Cybersastra yang populer di dunia maya telah mendapat pengakuan dari para pembaca, resiko penerbitan konvensional cenderung ebih kecil. Situs *Qǐdiǎn zhōngwén wǎng* 起点中文网 memanfaatkan kesempatan ini, sejak tahun 2005 mulai memilih karya-karya Cybersastra yang terkenal dan populer untuk dipublikasikan secara konvensional, hasilnya sangat memuaskan. Misalnya novel *Guǐ chuīdēng* 鬼吹灯 dari *Tiānxià bà chàng* 天下霸唱 yang diterbitkan secara konvensional pada tahun 2008 mencapai penjualan yang sangat memuaskan baik di Cina Daratan, Hongkong, Makau, Taiwan maupun luar negeri, bahkan jumlah novel yang diterbitkan di Cina daratan saja telah melebihi 500.000 buku. (*Xiè dí* 谢迪, 2015 (08) 190:191)

Selain menerbitkan buku secara konvensional, penerbitan komik, film dan drama TV serta permainan *online* juga menjadi salah satu cabang bisnis Situs *Qǐdiǎn zhōngwén wǎng* 起点中文网 yang sangat menguntungkan. Sejak bulan Februari tahun 2007, Situs *Qǐdiǎn zhōngwén wǎng* 起点中文网 telah bekerjasama dengan perusahaan animasi di Shanghai, akan memilih sebagian novel untuk diadaptasi menjadi komik; bulan Agustus tahun 2007, Situs *Qǐdiǎn zhōngwén wǎng* 起点中文网 menjual hak cipta novel *Guǐ chuīdēng* 鬼吹灯 kepada *Huá yìng*

*diànyǐng gōngsī* 华映电影公司 atau *Shanghai Huaying Film Co, Ltd* untuk diadaptasi menjadi film, bahkan film tersebut disutradarai oleh sutradara yang terkenal, Bapak *Dùqífēng* 杜琪峰, bulan September tahun 2008, Situs *Qǐdiǎn zhōngwén wǎng* 起点中文网 mengembangkan permainan (*Guǐ chuīdēng* 鬼吹灯 *online*) lalu terus mengembangkannya. Novel *Guǐ chuīdēng* 鬼吹灯 merupakan sebuah karya Cybersastra yang sangat sukses, mulai dari penerbitan komik, film hingga permainan *online*, nilai penjualan hak cipta karya tersebut telah melebihi RMB 10.000.000 (*Shuài yàn* 帅彦 · *Nanfang Metropolis Daily* 2009-2-22)

#### 4.1.5 PROSPEK INDUSTRI CYBERSASTRA

Dilihat dari uraian di atas, fenomena perkembangan Cybersastra yang demikian pesat dan menarik banyak perhatian masyarakat masih memiliki masa depan yang sangat cemerlang. Namun ada juga sebagian masyarakat yang ragu dan pesimis terhadap perkembangan Cybersastra di masa yang akan datang. Jadi sesungguhnya bagaimana propek perkembangan Cybersastra ke depan. Penulis akan menguraikan tentang prospek perkembangan Cybersastra dalam beberapa pertanyaan berikut. *Pertama*, apakah Cybersastra akan lenyap ditelan waktu? Jawabannya adalah iya namun juga tidak, menurut penulis yang akan lenyap hanyalah Cybersastra masa kini, sedangkan Cybersastra sendiri akan tetap bertahan. Zaman pasti akan berkembang, dan tren karya yang diminati para pembaca pasti akan berubah juga. Hal tersebut sama dengan karya seni bela diri tradisional yang telah *booming* di masa lalu dan telah mengalami penurunan peminat untuk saat ini. Demikian juga dengan berbagai jenis karya novel fantasi yang sedang *booming* pada saat ini, mungkin saja 5 atau 10 tahun mendatang akan mengalami penurunan tren dan tidak lagi diminati oleh generasi pembaca selanjutnya. Namun hal tersebut tidak berarti bahwa Cybersastra akan lenyap, pada saat itu pasti akan muncul berbagai jenis karya baru yang akan menjadi perwakilan Cybersastra pada saat itu.

*Kedua*, apakah Cybersastra akan digantikan oleh bentuk hiburan lain? Jelas tidak, dalam hal menghadapi persaingan perkembangan hiburan lain seperti hiburan sektor perfilman, animasi, permainan atau *game*, maupun sektor lain yang akan muncul kemudian, untuk saat ini Cybersastra sebaliknya mendapat dukungan dari perkembangan sektor hiburan lainnya. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya karya novel Cybersastra yang diadaptasi menjadi film, animasi maupun permainan. Dari uraian singkat ini dapat disimpulkan bahwa prospek perkembangan Cybersastra masih sangat cemerlang. Penulis optimis bahwa industri Cybersastra ini akan tetap ada, namun para pelakunya kemungkinan akan lenyap atau bertumbuh. Hal tersebut tergantung pada pelaku bisnis itu sendiri, jika ingin tetap bertahan dan ikut berkembang maka hal yang paling penting adalah terus berinovasi dan mengikuti perubahan zaman. Selain itu juga harus meningkatkan kinerja masing-masing perusahaan, di antaranya harus memiliki standar sistem operasi yang tegas namun fleksibel yang dapat mengikuti lajunya perkembangan zaman.

## 6. KESIMPULAN

Cybersastra adalah industri berbasis teknologi internet. Dengan internet sebagai *platform* dasar, setiap orang dapat berkreasi sesuai dengan imajinasi dan inovasi masing-masing. Cara produksinya sangat berbeda dengan cara tradisional yang hanya bisa berkarya di atas kertas.

Sejak kemunculan karya *Dì yī cì de qīnmì jīechù* 第一次的亲密接触 karya *Cài Zhìhéng* 蔡智恒 di internet pada tahun 1988, penulis di situs tersebut semakin bertambah. Bulan Agustus tahun 1999 lahir banyak penulis baru seperti *Hánhán* 韩寒, *Ānnī bǎobèi* 安妮宝贝 · *Guōjìngmíng* 郭敬明 yang mendukung komersialisasi situs *Róngshù xià* 榕树下. Seiringan dengan komersialisasi tersebut, sekelompok situs Cybersastra juga mulai berubah ke arah komersialisasi dan beroperasi dalam bentuk badan usaha.

Bulan Oktober tahun 2003 situs *Qǐdiǎn zhōngwén wǎng* 起点中文网 ([www.qidian.com](http://www.qidian.com)) mulai menerapkan sistem VIP, bulan Oktober tahun 2004 situs *Qǐdiǎn zhōngwén wǎng* 起点中文网 diakuisisi oleh *Shanda Group*, membentuk sistem membaca berbayar dan berbagi hadiah yang lengkap, bahkan melahirkan sekelompok penulis profesional. Selanjutnya *Shanda Group* juga mengakuisisi beberapa situs Cybersastra lainnya, situs-situs Cybersastra ini kemudian menjalin hubungan kerjasama satu sama lain, bersama-sama dengan *Shanda Group* terus menyempurnakan sistem membaca berbayar hingga menjadi model bisnis yang semakin stabil dan maju pesat di Cina.

Sejak itu juga banyak situs Cybersastra mulai muncul dan melahirkan banyak penulis terkenal seperti *Tángjiā sān shǎo* 唐家三少, *Yuè guān* 月关, *Nán pài sān shū* 南派三叔, *Tiāncán tǔdòu* 天蚕土豆, selain itu juga melahirkan banyak karya-karya terkenal sepanjang perkembangan Cybersastra seperti *Dòu luō dàlù* 斗罗大陆 · *Dòu pò cāngqióng* 斗破苍穹 dan *Guǐ chuīdēng* 鬼吹灯 yang masih terkenal hingga saat ini.

Tahun 2008 seiringan dengan perkembangan internet seluler, Cybersastra juga bergeser dari zaman komputer ke arah internet seluler. Sejumlah aplikasi membaca melalui seluler mulai muncul dan berkembang. Setelah tahun 2010 beberapa drama yang diadopsi dari karya Cybersastra mulai berkembang dan sangat populer diantaranya karya *Bù bù jīng xīn* 步步惊心, *Lángyá bǎng* 琅琊榜, *Héyǐ shēng xiāo mò* 何以笙箫默, *Zhēnhuán chuán* 甄嬛传 dan lain sebagainya. Animasi dan permainan yang diadopsi dari karya Cybersastra juga sangat banyak jumlahnya.

Cybersastra lahir karena internet, berkembang karena internet, bahkan para pencipta dan penikmatnya juga merupakan pengguna internet. Dapat dikatakan bahwa internet merupakan segala sesuatu bagi Cybersastra, jika tidak ada internet maka Cybersastra juga tidak mungkin ada, namun sebaliknya Cybersastra hanya merupakan salah satu cabang dari internet. Walaupun demikian Cybersastra telah menciptakan dampak yang cukup besar dalam dunia maya.

Dimulai dari situs Cybersastra yang bermunculan dari tahun ke tahun, karya-karya animasi, film, drama bahkan permainan *online* yang diadaptasi dari karya Cybersastra. Hal tersebut menunjukkan bahwa Cybersastra telah memberi kontribusi yang sangat besar dan bernilai ekonomis yang sangat tinggi baik di

dunia maya maupun dunia nyata.

Dilihat dari sejarah perkembangannya yang telah di uraikan di atas, sejak awal munculnya Cybersastra yang hanya merupakan karya gratis untuk saling berbagi hingga menjadi sebuah produk yang bernilai ekonomis tinggi pada saat ini, Cybersastra sendiri telah mengalami banyak perubahan dan membentuk karakteristik tersendiri. Ia lahir, beradaptasi dan berkembang. Ia merupakan suatu seni juga suatu produk komersil.

Mulai dari tahun 1997 sebuah situs pribadi yang didirikan hanya dengan tujuan berbagi dan murni untuk pengembangan budaya dan sastra sampai dengan skripsi ini ditulis, situs tersebut telah berkembang menjadi sebuah situs profesional komersil resmi yang dioperasikan oleh badan hukum, dapat dikatakan bahwa Cybersastra telah mengalami perkembangan yang sangat pesat dan luar biasa.

Model bisnis situs yang awalnya hanya bergantung pada penerbitan konvensional hingga saat ini yang mengembangkan operasional hak cipta karya serta layanan tambah nirkabel. Hal tersebut menandakan bahwa sejak terbentuknya komersil industri Cybersastra hingga saat ini, walaupun telah memiliki sistem bisnis yang matang namun para pelaku bisnis tidak berhenti berkreasi melainkan masih terus berusaha untuk mengembangkan model bisnis yang lebih bervariasi.

Namun jika para pelaku bisnis Cybersastra ini ingin berjalan lebih jauh, mengembangkan bisnis Cybersastra ini ke arah yang lebih matang, sehat dan berdampak positif bagi para pengguna, maka harus terus berusaha dan melakukan perbaikan baik dari segi mekanisme, para profesional pengelola badan hukum, maupun ide kreativitas para penulis. Semua ini merupakan satu kesatuan yang harus ditingkatkan dan kembangkan untuk menemukan sebuah jalan yang berkelanjutan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

### **BUKU**

C. S. Strachey. 1952. Logical or non-mathematical Programmes.  
New York: Springer, New York, NY

Castell Manuel, 2010a. The Rise of the Network Society, The Information Age: Economy, Society and Culture Vol. I. Second Edition with a New Preface. Oxford, UK: Blackwell Publishing Company.

-----2010b. The Power of Identity, The Information Age: Economy, Society and Culture Vol. II. Second Edition with a New Preface. Oxford, UK: Blackwell Publishing Company.

----- . 2010c. End of Millennium, The Information Age: Economy, Society and Culture Vol. III. Second Edition with a New Preface. Oxford, UK: Blackwell Publishing Company.



Ōuyáng yǒu quán 欧阳友权. 2008. Wǎngluò wénxué gàilùn 网络文学概论.  
Beijing: Peking University Press.

Wáng xiáng 王祥. 2015. Wǎngluò wénxué chuàngzuò yuánlǐ 网络文学创作原理.  
Beijing: China Renmin University Press (CRUP)

## JURNAL

Xià yí jūn 夏宜君, lín tíng fēng 林庭锋, zhū jiā 朱佳. 2018. Wǎngluò wénxué de  
dànshēng 网络文学的诞生. <http://www.gdzuoxie.com>

Cài sī wén 蔡思文. 2010. Shèng dà wénxué de yùn yíng mó shì - Wǎngluò  
chuán bò  
盛大文学的运营模式. 网络传播. <http://xueshu.baidu.com>

Lǎo dú 老独. 2008. Qǐ diǎn \_ cóng shōu fèi kāi shǐ 起点\_从收费开始  
<http://www.cnki.net>

Xiè dí 谢迪. 2015. Qǐ diǎn zhōng wén wǎng de yíng lì mó shì jí qí wèn tí 起点中文网的  
盈利模式及其问题 <http://www.cnki.net>

Scott McCartney. 1999. ENIAC: The Triumphs and Tragedies of the World's  
First  
Computer. Walker & Co. <https://muse.jhu.edu>

Xú wén wǔ 徐文武. 2002. Lùn zhōng guó wǎngluò wénxué de qǐ yuán yǔ fā zhǎn  
论中国网络文学的起源与发展. <http://www.wanfangdata.com.cn>

Shuài yàn 帅彦. 2009. tā men dōu zài wǎngluò wénxué shì jiè lǐ zuò zhe kǔn jīn  
mèng  
他们都在网络文学世界里做着捆金梦. <http://epaper.oeeee.com>

Guō Yuè dōng 郭跃东. 2014. Lùn wǎngluò wénxué de qǐ yuán, fā zhǎn yǔ  
yuān yuán  
论网络文学的起源、发展与渊源. <https://wenku.baidu.com>

Natalina Nilamsari. 2014. Memahami Studi Dokumen dalam Penelitian  
Kualitatif.  
Wacana Volume XIII No.2. 177-181.

Xiè dí谢迪. 2015. Qǐdiǎn zhōngwén wǎng de yínglì móshì jí qí wèntí  
起点中文网的盈利模式及其问题<http://www.cnki.net>

Gāohuìjuān高惠娟. 2013. Xīnrui wǎngluò wénxué de lìshǐ xùshì新锐网络文学  
的历史叙事 National Social Science Database <http://www.nssd.org/>

Wánglì王立. 2003. Cǐ'àn de shùnjiān yǔ bǐ'àn de yǒnghéng – lùn wǎngluò  
wénxué  
de lìshǐ, xiànzhuàng hé wèilái qūshì此岸的瞬间与彼岸的永恒 – 论网络  
文学的历史、现状和未来趋势National Social Science Database  
<http://www.nssd.org/>

Wáng lán王岚. 2017. Wǎngluò wénxué de chǎnyè huà fāzhǎn yánjiū网络文学的  
产业化发展研究<http://www.cnki.net>

Péng shào彭哨. 2010. Wǎngluò wénxué wǎngzhàn yíngxiāo cèlùè yánjiū  
网络文学网站营销策略研究 <http://www.cnki.net>

Yīnguò wén殷过文. 2010. Wǎngluò yuánchuàng wénxué hángyè fāzhǎn fēnxī  
网络原创文学行业发展分析<http://www.cnki.net>

Céng dí曾迪. 2012. Qǐdiǎn zhōngwén wǎng: Bǎ wǎngluò wénxué shāngyè huà  
起点中文网：把网络文学商业化<http://www.cnki.net>