

PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP RANCANGAN CERITA DETEKTIF PENULIS PEREMPUAN KPPI BANDUNG

Lestari Manggong, Kamelia Gantrisia, Ida Farida

Departemen Susastra dan Kajian Budaya Universitas Padjadjaran

lestari.manggong@unpad.ac.id

Abstrak

Pembahasan dalam tulisan ini berfokus pada hasil kegiatan pelatihan bagi Komunitas Penulis Perempuan Indonesia (KPPI) Bandung untuk penulisan cerita detektif yang struktur alur ceritanya merujuk pada pola dalam cerita detektif Sherlock Holmes. Tujuan dari pembahasan ini adalah untuk meneorikan pengaruh media sosial terhadap rancangan cerita detektif penulis perempuan, yang dalam hal ini diwakili oleh anggota KPPI Bandung. Pembahasan yang dijabarkan dalam tulisan ini menggunakan metode kualitatif dengan metodologi observasional. Dari hasil *brainstorming* dan *clustering* yang dilakukan ketika pelatihan, diperoleh 6 daftar topik cerita. Dari daftar topik tersebut, 4 di antaranya mengemuka sebagai akibat dari pengaruh media sosial. Simpulan yang diperoleh dari pembahasan tentang hasil tersebut adalah bahwa dunia yang dikenal oleh partisipan pelatihan adalah dunia yang dipengaruhi kuat oleh keberadaan media sosial sehingga hal ini berpengaruh terhadap kecenderungan pengumpulan topik cerita.

Kata kunci: cerita detektif, media sosial, penulis perempuan, *brainstorming*, *clustering*.

Abstract

The discussion in this essay focuses on the workshop results conducted for the Indonesian Women's Writers Community (KPPI) Bandung for detective stories writing with storyline structure referring to Sherlock Holmes. The purpose of this discussion is to theorize the influence of social media on the design of female writers' detective stories, represented by members of KPPI Bandung. The discussion described in this essay uses qualitative methods with observational methodology. From the results of brainstorming and clustering, a list of 6 topics for the stories was obtained. From the list of topics, 4 emerged as a result of the influence of social media. The conclusion obtained from the discussion about these results is that the world known to participants attending the workshop is a world that is strongly influenced by the existence of social media, which causes an effect on the tendency in the topics of stories obtained.

Keywords: detective story, social media, women's writers, *brainstorming*, *clustering*.

I PENDAHULUAN

Satu hal sudah pasti: keberadaan cerita detektif di Indonesia yang ditulis oleh penulis perempuan masih sangat minim. Sebagai reaksi dari kondisi ini, maka sebagai bagian dari kegiatan penelitian yang sejalan dengan Pengabdian pada Masyarakat (PPM), diselenggarakanlah pelatihan penulisan cerita detektif bagi anggota Komunitas Penulis Perempuan Indonesia (KPPI) Bandung. Pelatihan ini mengadaptasi teknik deduksi Sherlock Holmes, yang berfungsi sebagai acuan untuk menulis karya fiksi detektif. Berangkat dari penelitian tentang deduksi Sherlock Holmes, pelatihan ini hadir sebagai upaya untuk memperkaya khasanah

bacaan di Indonesia dalam hal membantu penulis perempuan untuk dapat lebih mengasah kreatifitasnya menulis cerita detektif. Cerita detektif yang ditulis adalah yang bertema masalah domestik. Tema ini dipilih karena tema ini dekat dengan keseharian para penulis perempuan KPPI Bandung, yang sebagian besar adalah ibu-ibu yang telah berkeluarga. Atas dasar inilah maka tulisan ini secara umum menelaah hasil observasi dari kegiatan pelatihan menulis cerita detektif tersebut. Secara lebih spesifik, tulisan ini memfokuskan pada hasil observasi kegiatan *brainstorming* dan *clustering* dalam pelatihan, yang dilakukan untuk menentukan topik atau kasus sebagai modal awal rancangan cerita detektif yang akan ditulis.

Yang terpantau dari kegiatan *brainstorming* dan *clustering* ini adalah ada kecenderungan bahwa kasus-kasus yang dipilih dipengaruhi oleh postingan dari media sosial (selanjutnya disebut medsos). Hal ini menunjukkan indikasi bahwa keberadaan dan intensitas penggunaan medsos sangat berpengaruh terhadap pemilihan kasus untuk bahan cerita detektif. Tulisan ini, oleh karena itu, mengulas tentang evolusi teknologi digital yang dimulai sejak keberadaan Internet hingga munculnya budaya digital yang merupakan dampak dari keberadaan medsos. Ulasan tersebut kemudian direlevankan dengan kecenderungan pemilihan topik cerita yang dipilih oleh peserta pelatihan. Relevansi yang terlihat kemudian mengantar pada sebuah persepsi bahwa terdapat korelasi yang signifikan antara dunia yang didominasi oleh budaya digital dengan pilihan topik yang sebagian besar berasal dari dunia berbudaya digital tersebut.

Dalam membahas tentang pengaruh media sosial, tulisan ini menjabarkan konsep-konsep tentang digitalitas, teknologi digital, medsos, dan budaya digital. Sejalan dengan itu, dalam membahas tentang cerita detektif, tulisan ini menjabarkan konsep-konsep tentang strategi utama dalam menulis cerita, karya fiksi kriminal, novel detektif forensik, formula fiksi detektif, pentingnya narator dalam cerita detektif, dan fiksi detektif perempuan dan tubuh. Tujuan dari pembahasan ini adalah untuk meneorikan pengaruh media sosial terhadap rancangan cerita detektif penulis perempuan, yang dalam hal ini diwakili oleh anggota KPPI Bandung. Simpulan yang diperoleh dari pembahasan tentang hasil tersebut adalah bahwa dunia yang dikenal oleh partisipan pelatihan adalah dunia yang dipengaruhi kuat oleh keberadaan media sosial sehingga hal ini berpengaruh terhadap kecenderungan pengumpulan topik cerita. Ruang lingkup permasalahan yang dibahas dalam tulisan ini dibatasi pada hasil observasi kegiatan *brainstorming* dan *clustering* dalam pelatihan. Kegiatan *brainstorming* dan *clustering* ini dilakukan untuk menentukan topik atau kasus sebagai modal awal rancangan cerita detektif yang akan ditulis.

Pustaka yang dirujuk tentang penulisan cerita detektif adalah tulisan-tulisan yang membahas strategi utama dalam menulis cerita (Stone, 2009), tentang karya fiksi kriminal (Plain, 2008), tentang novel detektif forensik (Palmer, 2001), tentang formula fiksi detektif (Saar, 2008), tentang pentingnya narator dalam cerita detektif (Davis, 2015), dan tentang fiksi detektif perempuan dan tubuh (Mizejewski, 2004). Konsep yang dijabarkan dalam rujukan-rujukan tersebut berfokus pada faktor-faktor yang membangun penulisan cerita detektif. Yang membedakan tulisan ini dengan rujukan-rujukan tersebut adalah tulisan ini berfokus pada cerita detektif dengan tema masalah domestik. Masalah domestik yang dimunculkan dalam kegiatan *brainstorming* dan *clustering* adalah yang terkait dengan informasi atau berita yang sempat viral di medsos. Dari sinilah penelaahan berlanjut ke keberadaan teknologi dan budaya digital.

Pustaka yang dirujuk tentang teknologi dan budaya digital adalah tulisan-tulisan yang membahas tentang keberadaan Internet (Schreibman et al., 2008),

tentang digitalitas sebagai penanda budaya (Gere, 2008), tentang teknologi digital (Thumim, 2012), tentang medsos (Harrison, 2017; Potter and McDougal, 2017), dan tentang budaya digital (Gere, 2008; Thumim, 2012). Konsep yang dijabarkan dalam rujukan-rujukan tersebut hanya berfokus pada perkembangan teknologi digital hingga kemunculan budaya digital dan fenomena medsos. Tulisan ini menggunakan rujukan-rujukan tersebut untuk dijadikan landasan untuk melihat perkembangan dunia yang secara dominan dibentuk oleh budaya digital. Landasan inilah yang kemudian dipakai untuk mengkaji pengaruh medsos terhadap rancangan cerita detektif penulis perempuan peserta pelatihan.

II METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan untuk penelaahan ini adalah kualitatif, sebuah metode yang didefinisikan oleh Denzin dan Lincoln (2000) dalam Mertens (2010),

involves the studied use and collection of a variety of empirical materials – case study; personal experience; introspection; life story; interview; artifacts; cultural texts and productions; observational, historical, interactional, and visual texts – that describe routine and problematic moments and meanings in individuals' lives (Mertens, 2010: 225).

Dalam konteks ini, maka penelaahan ini menggunakan material empiris, yang dalam hal ini adalah *“personal experience”* dan *“life story”*. Jenis metodologi yang digunakan adalah metodologi observasional (Mertens, 2010: 16-19) yang didefinisikan sebagai *“the method of viewing and recording the actions and behaviors of participants”*¹. Merujuk pada contoh yang dijabarkan Cock (2008) dalam Mertens (2010) tentang strategi observasional (Mertens, 2010: 369), penelaahan ini dapat dideskripsikan sebagai berikut.

Observasi dilakukan pada satu kali kesempatan dalam kegiatan pelatihan menulis cerita detektif bagi anggot Komunitas Penulis Perempuan Indonesia (KPPI) Bandung. Observasi dilakukan sepanjang pelatihan, dari awal hingga akhir dengan durasi dua jam. Data utama diambil dari bagian kegiatan *brainstorming* dan *clustering* ide cerita. Hasil *brainstorming* dibuat menjadi sebuah daftar, hasil *clustering* dibuat menjadi sebuah pemetaan. Tujuan dari observasi ini adalah untuk menilai kecenderungan pemilihan topik untuk dijadikan kasus dalam rancangan cerita detektif yang akan ditulis.

Dalam proses observasi, partisipan ditempatkan dalam setting yang natural, yang sangat bergantung pada *“information gathered by actually talking directly to people and seeing them behave and act within their context”* (Creswell, 2014: 268). Reaksi partisipan diobservasi, begitu juga respons, pertanyaan, dan komentar yang dilontarkan terkait kata atau frase yang berhasil dikumpulkan dalam proses *brainstorming*. Observasi ini kemudian mengantar pada penelaahan tentang pengaruh media sosial dalam tendensi penentuan kasus dalam rancangan cerita detektif yang ditulis oleh penulis perempuan.

1 Sumber: https://cirt.gcu.edu/research/developmentresources/research_ready/descriptive/observational Diakses 19 Agustus, 2018.

III HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengantar tentang Formula Cerita Detektif

Keberadaan cerita detektif terkait dengan sejarah fiksi modernis (Levay, 2013: 19). Sebagai cerita detektif yang paling kanon, kisah-kisah Sherlock Holmes sering dijadikan acuan contoh cerita detektif. Sebuah cerita detektif sangat formulaik, yang berarti bahwa desain struktur ceritanya mengikuti konvensi yang tetap. Todorov (1977) dalam pengamatannya tentang tipologi fiksi detektif menggarisbawahi bahwa "[Whodunit] novel contains not one but two stories: the story of the crime and the story of the investigation" (Todorov, 1977: 44). Lebih khusus lagi, ia menjelaskan lebih lanjut bahwa "the first – the story of the crime – tells "what really happened," whereas the second – the story of the investigation – explains "how the reader (or the narrator) has come to know about it" (Todorov, 1977: 45). Yang diimplikasikan dari pengamatan Todorov adalah bahwa kedua cerita yang dihadirkan (cerita tentang kasus dan cerita tentang proses investigasi kasus tersebut) memiliki hubungan sebab-akibat; proses investigasi tidak akan ada jika tidak ada kasus.

Keberadaan narator merupakan hal penting dalam formula cerita detektif. Menurut Davis (2015), "A great detective and his admiring narrator became the standard way of setting up the mystery game" (Davis, 2015: 29). Narator yang berjarak dari pengusutan kasusnya adalah elemen yang membangun misteri dalam rangkaian ceritanya. Narator, sebagai pihak luar, disetarakan posisinya dengan pembaca agar pembaca bersama-sama narator dapat mencermati rangkaian pengusutan kasusnya. Narator dalam cerita Holmes, Dr. Watson, misalnya, juga berfungsi sebagai asisten, membantu Holmes melakukan pengusutan atas kasus yang ditangani mereka. Selain narator, elemen lain adalah "the story of the crime" dan "the story of the investigation". Dalam *A Study in Scarlet* misalnya tampak bahwa "the story of the crime" yang dimaksud Todorov adalah Bagian I, yang menjabarkan dua kasus pembunuhan dan menyingkap pelakunya. "The story of the investigation" terdapat di Bagian II, ketika pembaca diberikan informasi tentang apa yang melatarbelakangi Hope membunuh Stangerson dan Drebbler. Dalam plot cerita detektif, hal ini oleh Todorov disebut sebagai dualitas cerita dalam novel "whodunit" (*who has done it*). Cerita 1 menceritakan apa yang sesungguhnya terjadi, dan menurut pengamatan Todorov cerita ini tidak ada tapi nyata. Cerita 2 menjelaskan bagaimana narator mengetahui apa yang sesungguhnya terjadi, dan menurut pengamatan Todorov cerita ini ada, tapi tidak signifikan. Secara lebih rinci, menurut S. S. Van Dine (1928) dalam Todorov (1977), cerita detektif harus memiliki unsur-unsur sebagai berikut:

1. Harus terdapat 1 detektif, dan minimal 1 penjahat dan 1 korban.
2. Penjahatnya membunuh karena alasan pribadi.
3. Tidak ada percintaan dalam cerita detektif.
4. Penjahatnya memiliki pekerjaan ataupun posisi penting.
5. Segala sesuatunya harus dijelaskan secara rasional.
6. Tidak melibatkan analisis psikologis.
7. Mengikuti rumus: "author : reader = criminal ; detective"
8. Hindari menghadirkan situasi dan solusi yang mudah ditebak (Todorov, 1977: 49).

Daftar tersebut merupakan "ramuan" yang dapat membantu menghasilkan cerita detektif yang bagus. Selain yang disebutkan di daftar tersebut, elemen-elemen penting lain yang juga perlu disertakan adalah:

1. Misteri: ada yang terselubung.
2. *Thriller*: plotnya seru, banyak kejutan.
3. *Suspense*: menggugah rasa penasaran.

Formula inilah yang diperkenalkan kepada partisipan pelatihan menulis cerita detektif, sebagai pengetahuan dasar untuk menulis cerita detektif.

Pengetahuan dasar tersebut menjadi landasan yang penerapannya akan menghasilkan cerita detektif yang berstruktur konvensional. Cerita detektif juga memiliki ragam varian, seperti akan dijabarkan dalam bagian berikut, yang pembahasannya juga akan mengarah pada fiksi detektif perempuan.

2. Cerita Detektif dan Fiksi Detektif Perempuan

Dalam menulis sebuah cerita, seorang penulis perlu memiliki rasa penasaran atau keingintahuan yang tinggi. Hal ini diperlukan agar ketika dalam proses penulisan, bagian-bagian yang awalnya telah dicoba untuk disusun kemudian dilepas lagi satu per satu dan dicocokkan kembali dengan bagian yang lain. Menurut Stone (2009), bagian-bagian yang dilepas tersebut seperti *"a big puzzle that somebody else has finished, except that some of the pieces are missing and others are jammed in where they don't quite fit. I need to take it apart and put it back together for myself, examining each piece and deciding where it best goes given what I learn along the way"* (Stone, 2009: 20). Stone kemudian melanjutkan bahwa untuk dapat mencocokkannya kembali di bagian yang lain, ada kalanya bagian tersebut perlu dilihat dari sudut yang berbeda. Detail-detail yang terlihat dari berbagai sudut yang berbeda itulah yang menjadi materi penting dalam sebuah cerita. Stone mengibaratkannya dengan pernyataan berikut: *"Pull out the piece that has been crammed into the puzzle, repair its edges, and refit it properly"* (Stone, 2009: 21). Hal inilah yang kemudian dapat membuat sebuah cerita menjadi utuh. Pengibaran keping *puzzle* ini serupa dengan alur kisah dalam cerita detektif, yang ternyata memiliki ragam genre.

Varian pertama cerita detektif adalah fiksi kriminal. Bagi Plain (2008), fiksi kriminal merupakan 'kontaminan kultural', dan dalam argumentasinya, ia menyatakan bahwa *"Crime fiction is not just about violation, it also embodies it, boasting a proud history as a 'cultural contaminant'"* (Plain, 2008: 3). Yang dapat disarikan dari pernyataan tersebut adalah bahwa istilah 'kontaminan kultural' dilekatkan pada fiksi kriminal karena jenis fiksi ini merupakan sebuah pelanggaran. Ia adalah sebuah pelanggaran yang dinikmati oleh pembacanya dan kondisi ini menyebabkannya menjadi sebuah kontaminan; karena ia adalah hal yang seharusnya tidak diterima (karena ia adalah pelanggaran), tetapi ia dinikmati. Lebih lanjut Plain mengargumentasikan kembali bahwa ada sisi baik dari kontaminasi ini. Menurutnya, *"Contamination evokes cross-fertilisation and constructive exchange. To contaminate is also to communicate, and crime fiction communicates the deepest fears and anxieties that underpin our society"* (Plain, 2008: 14). Karena tindak kontaminasi juga merupakan tindak komunikasi, keberadaan fiksi kriminal berfungsi mengomunikasikan rasa takut dan cemas. Dari argumentasi tersebut, dapat dikatakan bahwa postulasi yang dituju Plain adalah kontaminan yang dihadirkan di hadapan pembaca membuat pembaca mau tidak mau harus menghadapi hal yang selama ini ada (rasa takut dan cemas tadi), dan selama itu pula berusaha dihindari.

Varian kedua cerita detektif adalah novel detektif forensik. Sebagai varian yang memfokuskan pada sisi forensik, novel detektif jenis ini banyak berfokus pada tubuh korban. Dalam alur cerita, korban biasanya dimunculkan di awal karena, seperti dikemukakan (Saar, 2008: 152), struktur cerita detektif sudah ajeg: kisah tentang

peristiwa kriminalnya, dan setelah itu kisah tentang pemecahan kasusnya. Di awal kisah, *"the victim is introduced and various reasons are presented as to why this person is going to end up with poison in his arteries or a dagger in his heart"* (Davis, 2015: 23-24). Dalam telaahnya, Palmer (2001) memproblematisasi keberadaan tubuh korban yang di satu sisi merupakan objek penting dalam alur cerita, tetapi di sisi lain difetisisasi dan statusnya difeminisasi serta dipandang erotis. Dalam tulisannya, Palmer menyediakan tandingan dari *'male gaze'* yaitu *'female gaze'*, untuk mengemukakan argumentasi bahwa dalam novel detektif forensik yang menghadirkan dokter ahli forensik perempuan, cara pandang berbasis gender semacam itu menimbulkan subversi atau pergeseran dalam paradigma cara pandang tersebut. Dengan kata lain, ketika dokter ahli forensiknya adalah perempuan, fetisisasi jasad korban menjadi hilang karena *gaze* yang dilakukan sifatnya empiris dan investigatif (Palmer, 2001: 55).

Varian ketiga cerita detektif adalah fiksi detektif perempuan. Mizejewski (2004) dalam telaahnya tentang fiksi detektif perempuan, menyediakan pengantar etimologis atas kata *'detektif'*. Kata *'detektif'*, menurut pengamatannya, *"is itself pictured and sexed by its slang term, dick"* (Mizejewski, 2004: 12). Lebih lanjut, Mizejewski menjelaskan: *"For centuries, this slang word meant "fellow" or "man," but was also used as a verb meaning "to watch." In the late nineteenth century, the word came into vulgar usage as both "penis" and "police officer/detective" (the man who watches, or the man on the watch)"* (Mizejewski, 2004: 12). Dari pengamatan tersebut, kata *'detektif'* itu sendiri, oleh karenanya, sangat seksis. Profesi detektif cenderung dilekatkan pada laki-laki. Mizejewski mengkritik kecenderungan cerita detektif yang ada, yang menghadirkan perempuan sebagai *"a body – if not the victim, then the seductress or suspect"* (Mizejewski, 2004: 12-13).

Penulisan cerita detektif oleh anggota KPPI Bandung diproyeksikan menjadi bagian dari ketiga varian tersebut. Terutama untuk varian yang ketiga, cerita detektif yang ditulis oleh anggota KPPI Bandung menawarkan kekhasan, yaitu menyajikan tema masalah domestik. Dalam proses penulisan yang masih berlangsung hingga tulisan ini ditulis, topik yang dipilih oleh ibu-ibu peserta pelatihan juga berkisar tentang kasus kematian korban yang dikaitkan dengan penggunaan racun, seperti tampak dalam obrolan di grup WhatsApp berikut:



Gambar 1. Obrolan di grup WhatsApp tentang racun dalam cemilan

(Sumber: Grup WhatsApp Cerpén Detektif)

Seperti tampak dalam Gambar 1, unsur yang erat dengan keseharian adalah keberadaan cemilan. Cemilan, sebagai panganan yang bagi sebagian keluarga merupakan bagian dari kebutuhan sehari-hari, dijadikan medium untuk melakukan pembunuhan. Sebelum tahap penulisan dapat dimulai, para partisipan diberi latihan *brainstorming* dan *clustering* ide. Hasil dari dua kegiatan ini adalah cikal bakal kasus yang dapat dianggap sebagai bahan mentah untuk merancang ceritanya.

3. *Brainstorming* dan *Clustering* serta Hasilnya

Karena 9 dari 10 partisipan adalah ibu-ibu, topik yang muncul dalam *brainstorming* erat dengan urusan domestik atau urusan rumah tangga. Secara rinci, hasil *brainstorming* topik untuk rancangan cerita detektif yang dikumpulkan adalah sebagai berikut:

1. Pelakor (perselingkuhan).
2. Pencurian barang-barang di rumah (misalnya *tupperware*).
3. Anak-anak:
 - a. Kenakalan anak-anak.
 - b. Penculikan anak.
4. Gosip, rumor, atau hoaks.
5. Penyebaran penyakit.
6. Uang (misalnya uang belanja).

Dari daftar topik ini, 4 dari 6 (topik nomor 1, 2, 3b, dan 4) terkait dengan viralnya berita ataupun informasi yang diperoleh partisipan dari medsos. Topik nomor 1 hampir secara serempak dinyatakan oleh partisipan. Topik ini mengemuka terkait adanya berita yang pada awalnya sempat viral di bulan Februari 2018 perihal video Bu Dendy yang menyawer sahabatnya yang juga dituding olehnya sebagai pelakor suaminya.²



Gambar 2. Berita video viral pelakor disawer

(Sumber: Koran daring
Tribun News Bogor)

2 Sumber: http://bogor.tribunnews.com/2018/02/20/viral-video-bu-dendy-sawer-sahabat-yang-rebut-suaminya-klarifikasi-akun-si-pelakor-bikin-kesal?page=all&_ga=2.26217275.728424464.1544281706-532782325.1544281706
Diakses 10 November 2018.

Topik nomor 2 dikaitkan dengan *tupperware* karena musibah kehilangan barang dikaitkan dengan kehilangan *tupperware*, yang bagi ibu-ibu merupakan barang berharga. Nama *tupperware* dan asosiasinya dengan barang berharga milik seorang ibu mengemuka sejak maraknya *memes* yang pada awalnya sempat viral di bulan Januari 2017 perihal kemurkaan ibu-ibu/mamah-mamah/mamak-mamak akibat anaknya menghilangkan *tupperware* miliknya.³



Gambar 3. Meme mamak murka akibat *tupperware* hilang

(Sumber: Laman daring Brilio.net)

Topik tentang penculikan anak erat kaitannya dengan maraknya berita tentang penculikan anak dan himbuan agar ibu-ibu selalu waspada memantau anaknya. Isu penculikan anak kemudian berkembang menjadi berita hoaks, yang marak diliput pada bulan Oktober 2018.⁴



Gambar 4. Berita tentang kabar hoaks penculikan anak

(Sumber: Koran daring Kompas)

3 Sumber: <https://www.brilio.net/ngakak/10-meme-kocak-jaga-tupperware-emak-ini-bikin-jantung-deg-degan-170118j.html> Diakses 10 November 2018.

4 Sumber: <https://megapolitan.kompas.com/read/2018/10/27/11581781/maraknya-kabar-hoaks-penculikan-anak-dalam-sepekan> Diakses 11 November 2018.

BBPOM Pastikan Minuman Torpedo Tak Terbukti Mengandung Narkoba

Selasa, 2 Oktober 2018 13:53

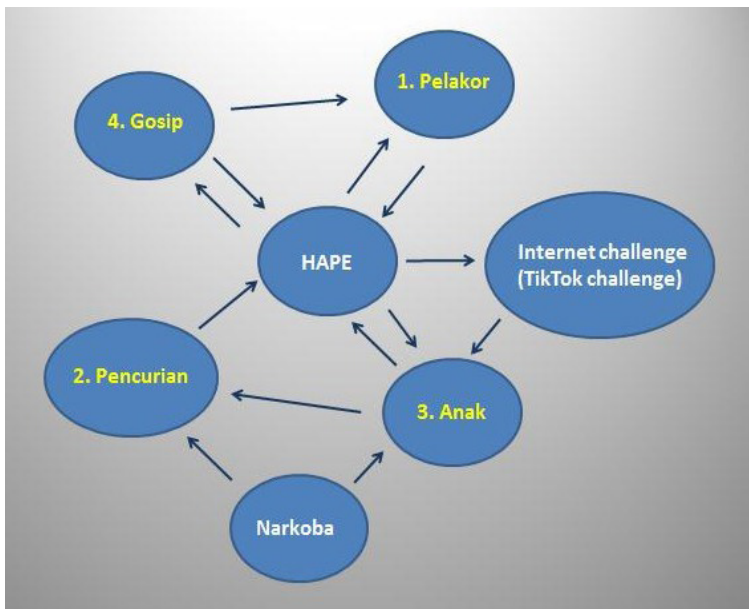


Gambar 5. Klarifikasi BBPOM tentang minuman *Torpedo*

(Sumber: Koran daring *Tribun News Jogja*)

Topik nomor 4 mengemuka karena adanya berita yang pada awalnya sempat viral di bulan Februari 2018 perihal minuman *Torpedo* yang mengandung narkoba. Berita ini dipastikan hoaks setelah ada pernyataan resmi dari BBPOM bahwa minuman tersebut tidak terbukti mengandung narkoba.⁵

Daftar topik yang berhasil dibuat tersebut kemudian dijadikan materi untuk tahap kegiatan berikutnya, yaitu *clustering*, yang intinya adalah mengelompokkan kata atau frase yang dapat digabungkan menjadi sebuah kategori. Dalam tahap *clustering*, topik 1 hingga 6 tersebut menjadi lingkaran-lingkaran kecil di sekeliling, yang muncul akibat keberadaan lingkaran utama di tengah. Lingkaran utamanya, menurut persepsi partisipan, adalah Hape (atau *smartphone* atau *gadget*). Jika diilustrasikan, wujud *clustering* adalah sebagai berikut:



Gambar 6. Ilustrasi hasil *clustering*

5 Sumber: <http://jogja.tribunnews.com/2018/10/02/bbpom-pastikan-minuman-torpedo-tak-terbukti-mengandung-narkoba> Diakses 11 November 2018.

Dari Gambar 6 terlihat bahwa Hape sebagai pusat, menjadi alat tersebarnya gosip (nomor 4) yang salah satunya adalah gosip tentang pelakor (nomor 1). Pada saat yang sama, Hape juga secara langsung menyebar berita tentang pelakor. Hape juga memengaruhi anak (nomor 3) sebagai pengguna. Selain itu, Hape juga menyebarkan info tentang *Internet challenge* yang salah satunya melalui *TikTok Challenge*. Narkoba, sebaliknya, tampak digambarkan sebagai unsur yang tidak memiliki relasi langsung dengan Hape. Sebagai unsur yang datang dari luar, narkoba memengaruhi anak, sehingga memicu pencurian (nomor 2) karena anak membutuhkan uang banyak dan instan untuk membeli narkoba. Tampak dalam Gambar 6 bahwa yang memengaruhi anak berpotensi mencuri adalah *Internet Challenge* dan Narkoba. Persepsi bahwa *Internet Challenge* berpotensi memicu anak untuk mencuri karena, misalnya, itu adalah tantangannya, menunjukkan kecenderungan cara pandang baru. Yang perlu diwaspadai dalam hal ini bukan hanya narkoba, tetapi juga *Internet Challenge*.

Sejalan dengan perkembangan dari rancangan yang tercermin dalam Gambar 6, dalam proses penulisannya, terlihat bahwa kecenderungan kasus yang diungkap adalah tentang pembunuhan, penipuan, aksi kekerasan, dan perselingkuhan. Kasus pembunuhan misalnya diangkat dalam cerita yang berjudul "Lelaki dan Mawar Merah", kasus penipuan diangkat dalam "Kisah di Sebuah Linimasa", kasus kekerasan diangkat dalam "Karambit", dan kasus perselingkuhan diangkat dalam "Rahasia Hati Karenina". Topik tentang penculikan anak dielaborasi dalam cerita berjudul "Menyingkap Tabir Rahasia Pengemis Jalanan" dengan latar eksploitasi anak-anak yang diculik dan dipaksa menjadi pengemis jalanan. Sementara itu, topik tentang kenakalan anak-anak dieksplorasi dalam "Samurai dan Keripik Pedas", cerita yang menggabungkan aksi kekerasan anak remaja yang ada kaitannya dengan konsumsi keripik pedas. Dalam pemaparan ceritanya, topik-topik ini erat kaitannya dengan pengetahuan yang banyak diperoleh dari medsos. Dengan kata lain, ada pengaruh besar keberadaan medsos dalam pemilihan dan pemaparan topik-topik tersebut. Hal ini secara lebih cermat akan dibahas dalam bagian 4 berikut.

4. Meneorikan Pengaruh Media Sosial terhadap Rancangan Cerita Detektif Penulis Perempuan

Bagian ini akan memaparkan evolusi teknologi Internet hingga kemunculan medsos, serta pengaruh keberadaan medsos dalam budaya digital. Pada bagian awal akan disediakan ulasan tentang evolusi teknologi Internet dan bagian berikutnya akan lebih berfokus pada ragam dampak keberadaan medsos bagi budaya manusia kini, sebagaimana ditunjukkan dalam kecenderungan pemetaan topik cerita detektif yang dirancang oleh penulis perempuan anggota KPPI Bandung.

Dunia pertama kali mengenal teknologi Internet ketika *browser* grafis pertama bernama Mosaic diciptakan pada tahun 1993 (Schreibman et al., 2008: 31). Kini, Internet dapat dikatakan merupakan kebutuhan primer bagi sebagian besar masyarakat yang memiliki kemudahan dan keleluasaan menggunakan teknologi. Tanpa Internet, banyak pekerjaan yang sulit untuk dapat dilakukan atau bahkan diselesaikan. Internet menyediakan kepraktisan dalam melakukan pekerjaan. Keberadaan Internet terkait erat dengan istilah 'digital' karena, menurut Gere (2008), "*In technical terms [the word 'digital'] is used to refer to data in the form of discrete elements*" (Gere, 2008: 15). Data yang ada dalam Internet masuk dalam kategori ini sehingga Internet kerap dikaitkan erat dengan digitalitas. Dalam tulisannya, Gere mengaitkan digitalitas

dengan perkembangan budaya yang ada sekarang. Menurutnya, *"Digitality can be thought of as a marker of culture because it encompasses both the artefacts and the systems of signification and communication that most clearly demarcate our contemporary way of life from others"* (Gere, 2008: 16). Sebagai pemarkah budaya yang melampaui artefak dan sistem signifikasi dan komunikasi yang mendemarkasi cara hidup kontemporer individu yang satu dengan yang lain, digitalitas berpotensi memunculkan evolusi budaya lain.

Digitalisasi membutuhkan *'big data'*, istilah yang semakin mengemuka sejak dimulainya era *Internet of Things (IoT)*. *Big data* didefinisikan sebagai *"larger, more complex data sets, especially from new data sources. These data sets are so voluminous that traditional data processing software just can't manage them"*⁶. Data yang ditampung dan disimpan dalam jaringan Internet sedemikian besarnya sehingga penyimpanan data dalam perangkat keras sudah tidak mungkin lagi dilakukan. Menanggapi masalah ini, muncullah *open-source framework* yang dibuat khusus untuk menyimpan dan menganalisis sejumlah set *big data*⁷. Dengan kata lain, dibuatlah program baru yang mampu menyimpan data program-program yang ada dalam jaringan Internet. Program baru ini tentunya juga menghasilkan data baru yang justru menambah keberadaan data yang sudah sangat banyak ada di dalam jaringan. Maka, muncullah relasi dari mesin ke mesin, dari program ke program. Menanggapi keberadaan *big data*, Coté (2012) membangun sebuah konsep tandingan yang disebutnya *'big social data'* (BSD). Lebih dari *big data*, BSD, menurut Coté

delineates the social and cultural realm of data: every time we go online, every smartphone interaction, every app we use, and all our clicks and purchases. BSD also includes machine-to-machine data, but only in the form of the metadata that mobile devices continuously generate, tracing the who, where, and when of the 'digital human' (Coté, 2012: 130).

BSD memungkinkan terciptanya *"digital human"* ("manusia digital") yang keberadaannya dominan di dalam jaringan. Dengan adanya IoT, *"more objects and devices are connected to the internet, gathering data on customer usage patterns and product performance"* (ORACLE). BSD menyimpan, membaca, dan menganalisis data yang muncul setiap kali kita menggunakan *smartphone*. Digitalisasi, berdasarkan pengamatan ini, memunculkan yang dapat disebut sebagai teknologi digital. Teknologi digital membentuk individu yang bergantung pada interaksi maupun kegiatan dalam jaringan, yang dilakukan menggunakan *smartphone*.

Gere (2008) mencatat bahwa *"we are arriving at a point where digital technologies are no longer merely tools, but increasingly participants in our increasingly participatory culture, for better or worse"* (Gere, 2008: 224). Sepemahaman dengan ini, Harrison (2017) menyatakan bahwa *"The phone is no longer a phone – a device for talking to other humans – but a portal into many worlds and many lives. It is our personal wormhole, a mobile and magical time-suck that enables to do both good and evil to ourselves and others"* (Harrison, 2017: 17). *Smartphone*, menurut kedua pernyataan tersebut, menjadi partisipan, bukan lagi medium, dalam budaya kita yang kini semakin partisipatoris. *Smartphone*

6 Sumber: <https://www.oracle.com/big-data/guide/what-is-big-data.html> Diakses 12 November 2018.

7 Sumber: <https://www.oracle.com/big-data/guide/what-is-big-data.html> Diakses 12 November 2018.

merupakan portal yang menghubungkan penggunanya dengan banyak dunia dan kehidupan lain. Kedua pernyataan tersebut secara sinkron menggarisbawahi bahwa kecenderungan ini dapat membawa dampak baik maupun buruk. Dunia yang dihubungkan oleh *smartphone* semakin mudah diselancari melalui medsos. Medsos, sebagai salah satu produk dari teknologi digital, memberi pengaruh sangat signifikan dalam kehidupan manusia.

Medsos dapat didefinisikan sebagai *“the total of websites, networks, and apps that allow people to connect, create content, and share information”* (Harrison, 2017: 20). Menurut pengamatan Harrison, fitur dan keuntungan yang ditawarkan medsos *“enable and magnify cognitive biases, prejudices, and high levels of irrational belief—perhaps more than any form of media ever has before”* (Harrison, 2017: 60). Bias kognitif, prasangka, dan keyakinan irasional yang disebutkan Harrison ini dipicu oleh *posting* pengguna medsos. Kecenderungan memampang foto dan kisah di balik foto tersebut dan menarasikan kegiatannya kepada publik netizen di medsos oleh Potter dan McDougall (2017) diistilahkan sebagai *“impuls refleksif”*. Medsos seperti Facebook, Twitter, Instagram, dan WhatsApp misalnya merupakan ruang-ruang yang terbatas hanya dapat dilihat oleh keluarga atau teman, dan bahkan *followers*. Yang terjadi kemudian, menurut Potter dan McDougall, adalah

Users of such spaces gather collections of links and media made by others, often alongside media they make themselves, and they ‘share’ this with the world. At the same time, they also freely share their memories and photographs as ‘data’ to be harvested by the corporations which lie behind those online sharing sites. Increasingly the algorithms which provide the digital data infrastructure to the corporations who own large social media spaces, are capable of arranging the artefacts for users in new ways and then suggesting them to the profile holder in a message at login (Potter dan McDougall, 2017: 65-66).

Dengan kata lain, data yang terus menerus dibagikan dan dimultiplikasi ada kalanya dimanipulasi oleh penyedia platform medsos yang digunakan. Salah satu hasil manipulasinya adalah terpampangnya pilihan *thread* yang dipilih oleh sistem berdasarkan hasil analisis kecenderungan jenis berita atau informasi yang sering diintip pemilik akun medsos, seperti dijelaskan dalam kutipan berikut:

The media they put together shares references in some way with all the other things they’ve posted, shared and assembled. In this way skilled users of social media know how the media they display alongside each other work together to tell stories in new ways. Placing their work alongside something made by someone else changes the meaning of both texts and makes something new (Potter dan McDougall, 2017: 66).

Kondisi ini memunculkan informasi atau teks baru, dan kemunculan teks baru ini bukanlah tanpa pengaturan atau proses seleksi. Dalam media teknologi, dikenal istilah kurasi, yang didefinisikan sebagai *“an umbrella, meta-level activity that subsumes collecting, cataloguing, arranging and assembling for exhibition and which, to some degree, subsumes smaller editorial acts of selection within it”* (Potter dan McDougall, 2017: 67). Informasi atau teks baru tersebut kemudian berevolusi menjadi makna baru. Dalam

proses kurasi dalam medsos, perubahan yang dibuat bergantung pada *"spaces that frame the content in question, the nature of the audience, the context of previous posts and more"* (Potter dan McDougall, 2017: 67).

Keberadaan Internet, yang menghasilkan teknologi digital, membentuk *"production and consumption of images, texts and sounds across culture"* (Thumim, 2012: 12). Sejak diaplikasikannya *filter bubbles*, penyebaran gambar, teks, dan suara tersebut terseleksi dan menjadi *customized* untuk masing-masing individu. Penyebaran informasi semacam ini menurut Harrison (2017) *"places the recipient at a risk of developing a distorted worldview on one or many issues"* (Harrison, 2017: 69). Netizen menjadi ibarat kuda yang wawasan penglihatannya terbatas karena kacamata kuda yang dipasangkan di kanan-kiri matanya. Netizen dikondisikan hanya melihat hal-hal yang berkenaan dengan minat atau karakteristik mereka. Kondisi ini tentunya menghalangi netizen melihat dunia secara utuh, dan inilah yang menyebabkan distorsi cara pandang terhadap dunianya. Jika cara pandangnya sudah terdistorsi, sulit untuk menilai apa yang dilihat atau dibacanya secara objektif karena wawasannya terbatas hanya pada informasi yang diterimanya saja, yang sudah *customized*. Dampak dari kurasi dalam medsos berupa kemunculan teks baru dengan makna baru merupakan penyebab adanya 'naratif multi-varian' (istilah Ryan, 2008). Rangkaian peristiwa yang dialami dan disaksikan dalam hidup dapat dipersepsi sebagai bentuk naratif. Seperti dinyatakan oleh Ryan, *"life may possess narrative potential – what we may call "narrativity"'"* (Ryan, 2008: 466). Narativitas seseorang seolah memiliki sudut pandang yang terarah. Sehingga, merupakan hal yang lazim jika narativitas berupa rancangan cerita yang dibuat berdasarkan topik yang diseleksi oleh penulis perempuan KPPI Bandung juga sangat dipengaruhi oleh arahan-arahan yang telah ada dalam sistem jaringan.

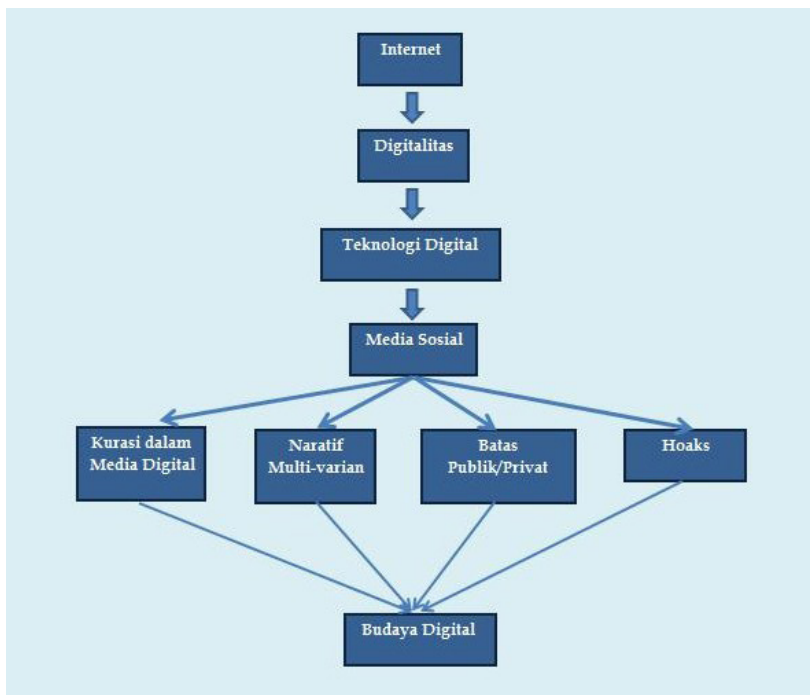
Narativitas yang mewujud dalam jaringan Internet menimbulkan masalah lain yang juga serius, yaitu: baurnya batas publik dan privat. Ruang publik dalam jaringan yang dapat secara leluasa diakses mampu mengembangkan praktek kebebasan berpendapat. Kebebasan berpendapat yang juga merupakan wujud dari konsep demokrasi ini (Manggong, 2017: 222) dapat menimbulkan perkara serius dalam hal membaurnya ruang publik dan privat. Berdasarkan pengamatan Liu dan Kang (2017),

Although public intimacy has been found as inappropriate, we found that having public negative self-disclosure directed to someone could make it more desirable as it provides extra interpersonal explanations and therefore excuses the inappropriateness of the message sender. However, directedness, given its interpersonal nature, implies exclusiveness, and from the third-person perspective, too much exclusiveness might not be desirable given the sender has already created an exclusive context with other strategies (Liu and Kang, 2017: 73).

Dengan kata lain, dari kutipan tersebut dapat dipahami bahwa penyingkapan informasi negatif atas seseorang lebih menarik perhatian netizen daripada penyingkapan informasi positif. Kemudian, selain itu, kegablengan juga lebih dipilih karena sifatnya yang lebih interpersonal atau intim dan tidak eksklusif atau berjarak. Efek domino dari kondisi semacam ini adalah kemunculan hoaks. Karena informasi negatif lebih menarik perhatian, informasi negatiflah yang berpotensi

mudah viral, dan salah satunya dalam wujud Hoaks. Dalam cerita berjudul “Kisah di Sebuah Linimasa”, misalnya, praktik Hoaks dielaborasi sebagai cara menjatuhkan kredibilitas seorang ustadz daring. Brodie (2018), merujuk pada Jan Harold Brunvand (1963) dalam Brodie (2018), mendefinisikan cerita hoaks sebagai “*jokes [that] defraud the listener into believing that he is hearing a true narrative and then suddenly turn out to be all nonsense*” (Brodie, 2018 :43). Pengaruh hoaks sedemikian besarnya sehingga majalah daring bernama *Onion* yang berbasis di Amerika yang mendeklarasikan diri sebagai majalah berita yang satir dan, karena itu, berita-beritanya pun hoaks juga tetap dipercaya oleh sejumlah kelompok (Harrison, 2017; Brodie, 2018). Hoaks sangat mudah viral, dan viralnya hoaks inipun juga berpengaruh terhadap narativitas yang dialami dan ceritanya sedang disusun oleh para penulis KPPI Bandung.

Jika dibuat skemanya, penjabaran tentang keberadaan dan perkembangan Internet serta relevansinya terhadap budaya digital di bagian-bagian sebelumnya dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 7. Skema terbentuknya budaya digital

Dari Gambar 7, tampak bahwa 4 cabang yang merupakan dampak dari keberadaan medsos melahirkan budaya digital, yang keberadaannya sekarang ini sangat memengaruhi cara persepsi dan cara menilai masyarakat. Kondisi inilah yang kemudian dapat menjelaskan mengapa rancangan cerita yang disusun oleh penulis perempuan KPPI Bandung sangat dipengaruhi oleh keberadaan medsos. Hal ini mengakibatkan kecenderungan pemilihan topik domestik yang kasus-kasusnya sempat viral di medsos.

IV PENUTUP

Dari rangkaian pembahasan di atas, tampak bahwa keberadaan medsos sangat berpengaruh terhadap pilihan tema domestik dalam rancangan cerita detektif penulis perempuan anggota KPPI Bandung. Hal ini mengindikasikan adanya korelasi antara isu-isu yang sedang viral di medsos dengan topik yang dipilih, yang erat dengan ranah domestik. Korelasi ini, karena itu, mewujudkan teori bahwa dunia yang dikenal oleh partisipan pelatihan (anggota KPPI Bandung) adalah dunia yang dipengaruhi kuat oleh keberadaan media sosial sehingga hal ini berpengaruh terhadap kecenderungan pengumpulan topik cerita. Maka, dapat dikatakan bahwa dari contoh kasus ini, tampak bahwa budaya digital telah membentuk individu-individu yang persepsi tentang dunianya dibentuk oleh arahan-arahan informasi yang sudah *customized* ditujukan kepada mereka. Penelusuran tentang keberadaan internet dan terciptanya budaya digital yang dijabarkan dalam tulisan ini dapat dijadikan acuan untuk tulisan-tulisan lain yang ada kaitannya dengan topik perihal dunia dan generasi digital yang kita alami kini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terimakasih kepada Universitas Padjadjaran atas Hibah Internal Unpad (HIU) yang merupakan sumber pendanaan kegiatan Pengabdian pada Masyarakat (PPM) yang ditelaah dalam tulisan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arthur, Paul Longley dan Katherine Bode. 2014. *Advancing Digital Humanities: Research, Methods, Theories*. England: Palgrave Mcmillan.
- Center for Innovation in Research and Teaching (CIRT), "Observational Method", diakses dari: https://cirt.gcu.edu/research/developmentresources/research_ready/descriptive/observational tanggal 19 Agustus 2018.
- Coté, Mark. 2014. "iResearch: What Do Smartphones Tell Us about the Digital Human?" dalam *Advancing Digital Humanities: Research, Methods, Theories*. Paul Longley Arthur dan Katherine Bode (eds.). England: Palgrave Mcmillan.
- Creswell, John W. 2014. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. U.S.A.: SAGE Publication.
- Davis, J. Madison. 2015. "Playing by the Rules". *World Literature Today*, Mei-Agustus 2015, hlm. 29-31.
- Davis, J. Madison. "Bring Out the Bodies". *World Literature Today*, September/Oktober 2015, hlm. 23-25.
- Febrianti, Vivi, 2016, "Viral Video Bu Dendy Sawyer Sahabat yang Rebut Suaminya, Klarifikasi Akun si Pelakor Bikin Kesal". *Tribun News Bogor*, diakses dari: <http://bogor.tribunnews.com/2018/02/20/viral-video-bu-dendy-sawer-sahabat-yang-rebut-suaminya-klarifikasi-akun-si-pelakor-bikin-kesal>

[kesal?page=all&_ga=2.26217275.728424464.1544281706-532782325.1544281706](https://www.kesal.id/?page=all&_ga=2.26217275.728424464.1544281706-532782325.1544281706)
tanggal 10 November 2018.

Flanders, Reshmi D. 2014. "Concealment and Revelation: An Interdisciplinary Approach to Reader Suspense" dalam *Style*. Vol. 48 Nomor 2. Summer 2014, hlm. 219-242.

Gere, Charlie. 2008. *Digital Culture*. London: Reaktion Books Ltd.

Harrison, Guy P. 2017. *Think before You Like: Social Media's Effect on the Brain and the Tools You Need to Navigate Your Newsfeed*. New York: Prometheus Books.

Hockey, Susan. 2008. "The History of Humanities Computing" dalam *A Companion to Digital Humanities*. Susan Schreibman, Ray Siemens, dan John Unsworth (eds.). England: Blackwell Publishing.

Ian Brodie. 2018. "Pretend News, False News, Fake News: The *Onion* as Put-On, Prank, and Legend" dalam *Journal of American Folklore*. Vol. 131 Nomor 522, hlm.451-459.

Levay, Matthew. 2013. "Remaining a Mystery: Gertrude Stein, Crime Fiction and Popular Modernism" dalam *Journal of Modern Literature*. Vol. 36 Nomor 4. Summer 2013, hlm. 1-22.

Liu, Bingjie dan Jin Kang. 2017. "Publicness and Directedness: Effects of Social Media Affordances on Attributions and Social Perceptions" dalam *Computers in Human Behavior*. Vol 75, hlm. 70-85.

Ryan, Marie-Laure. 2008. "Multivariant Narratives" dalam *A Companion to Digital Humanities*. Susan Schreibman, Ray Siemens, dan John Unsworth (eds.). England: Blackwell Publishing.

Manggong, Lestari. 2017. "Konsep Demokrasi Walt Whitman di MasaKepresidenan Donald Trump" dalam *Metahumaniora*. Vol. 7 Nomor 2, hlm. 221-233.

Mertens, Donna M. 2010. *Research and Evaluation in Education and Psychology*. California: SAGE Publications, Inc.

Mizejewski, Linda. 2004. *Hardboiled and High Heeled: The Woman Detective in Popular Culture*. New York and London: Routledge.

Nurohmah, Aprilia, 2017, "10 Meme Kocak 'Jaga Tupperware Emak' Ini Bikin Jantung Deg-degan". Brilio.net, diakses dari: <https://www.brilio.net/ngakak/10-meme-kocak-jaga-tupperware-emak-ini-bikin-jantung-deg-degan-170118j.html> tanggal 10 November 2018.

ORACLE, "What id Big Data?" ORACLE, diakses dari: <https://www.oracle.com/>

big-data/guide/what-is-big-data.html tanggal 12 November 2018.

- Palmer, Joy. 2001. "Tracing Bodies: Gender, Genre, and Forensic Detective Fiction" dalam *South Central Review*. Vol. 18 Nomor 3/4. Autumn-Winter 2001, hlm. 54-71.
- Permata, Aulia Dian, 2018, "BBPOM Pastikan Minuman Torpedo Tak Terbukti Mengandung Narkoba". *Tribun Jogja.com*, diakses dari: <http://jogja.tribunnews.com/2018/10/02/bbpom-pastikan-minuman-torpedo-tak-terbukti-mengandung-narkoba> tanggal 11 November 2018.
- Plain, Gill. "From 'The Purest Literature We Have' to 'A Spirit Grown Corrupt' : Embracing Contamination in Twentieth-Century Crime Fiction" dalam *Critical Survey*. Vol. 20 Nomor 1, hlm. 3-16.
- Potter, John dan Julian McDougall. 2017. *Digital Media, Culture, and Education: Theorising Third Space Literacies*. London: Palgrave Macmillan.
- Purba, David Oliver, 2018, "Maraknya Kabar Hoaks Penculikan Anak dalam Sepekan". *Megapolitan Kompas.com*, diakses dari: <https://megapolitan.kompas.com/read/2018/10/27/11581781/maraknya-kabar-hoaks-penculikan-anak-dalam-sepekan> tanggal 11 November 2018.
- Saar, Doreen Alvarez. 2008. "Writing Murder: Who is the Guilty Party?" dalam *Journal of Modern Literature*. Vol. 31 Nomor 3. Spring 2008, hlm. 150-158.
- Smelstor, Marjorie dan Carol Weiher. "Using Popular Culture to Teach Composition" dalam *The English Journal*. Vol. 65 Nomor 3. Maret 1976, hlm. 41-46.
- Stone, Tanya Lee. "The Quest for Authenticity: A Writer Reveals How She Finds the Heart of a Story" dalam *School Library Journal*. Februari 2009, hlm. 20-21.
- Thumim, Nancy. 2012. *Self-Representation and Digital Culture*. England: Palgrave Macmillan.
- Todorov, Tzvetan. 1977. "The Typology of Detective Fiction" dalam *The Poetics of Prose* (Tzvetan Todorov and Richard Howard). Oxford: Blackwell.