

**PENGEMBANGAN NOVEL :
IT'S WRONG BUT I STILL WANT IT**

Jenia Puspita Ajni Pratistha¹
Yustinus Windrawanto², Adhi Krisna Maria Agustin³
^{1,2,3}Bimbingan dan Konseling, FKIP, Universitas Kristen Satya Wacana
Jeniaajni96@gmail.com¹, yustinus.windrawanto@uksw.edu²,
adhi.agustin@uksw.edu³

ABSTRACT

Friendship is currently done online through dating apps. The average user of dating apps is a teenager and is often known as Friend's With Benefit (FWB). Teenagers know Friend's With Benefit (FWB) through digital novels (wattpad). This study is a research on the development of novels as educational media and uses the Research and Development (R&D) method from Borg and Gall modified by Sugiyono (2008:275) which consists of seven stages. The data analysis technique uses a 4-point Likert Scale instrument. Expert testing uses 3 expert BK teachers to test the feasibility of the novel used. The results of the novel development are that teenagers can make decisions not to do FWB.

Keywords: friend's with benefit, and wattpad

ABSTRAK

Pertemanan pada saat ini dilakukan secara *daring* melalui aplikasi kencan (*dating app*). Pengguna aplikasi kencan rata – rata berusia remaja dan sering dikenal dengan *Friend's With Benefit* (FWB). Remaja mengetahui *Friend's With Benefit* (FWB) melalui novel *digital* (*wattpad*). Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan novel sebagai media edukasi dan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dari Borg and Gall modifikasi Sugiyono (2008:275) yang terdiri tujuh tahap. Teknik Analisa data menggunakan instrumen *Skala Likert* 4 poin. Uji ahli menggunakan 3 ahli guru BK untuk menguji kelayakan novel yang digunakan. Hasil pengembangan novel yaitu remaja dapat mengambil keputusan tidak melakukan FWB.

Kata Kunci: *friend's with benefit* dan *wattpad*

A. Pendahuluan

Manusia merupakan makhluk sosial dimana dalam kehidupan manusia membutuhkan teman. Pertemanan manusia tidak hanya dilakukan secara bertatap muka

namun dapat dilakukan secara *daring* melalui media sosial karena dengan adanya media sosial manusia dapat menemukan teman diberbagai wilayah. Menurut Bahfiarti (2012) proses komunikasi secara dua arah

merupakan proses pengiriman dan penerimaan pesan diantara dua orang atau lebih melalui jejaring media sosial. Pertemanan secara daring pada saat ini menggunakan aplikasi kencan (*dating app*) dan pengguna aplikasi ini di Indonesia menurut data survei (2021) sebesar 35% berusia 18 – 24 tahun yaitu remaja dan dewasa muda.

Pertemanan yang dilakukan secara *daring* pada saat ini sering disalahgunakan oleh penggunanya untuk mencari sebuah keuntungan berupa kebutuhan seksual dan tanpa adanya komitmen satu sama lain fenomena ini disebut *Friend's With Benefit* (FWB). Huges *et al*, (2005) *Friend's With Benefit* (FWB) merupakan hubungan yang mengkombinasikan intimasi psikologis pada pertemanan dan intimasi seksual pada hubungan romantis tanpa melibatkan komitmen. Hubungan ini biasanya tidak hanya berupa hubungan seksual namun dapat juga berupa hubungan fisik setelah adanya pertemuan seperti berciuman, pelukan, dan sebagainya. Aisyah dan Cici (2020) hubungan *Friend's With Benefit* (FWB) tidak hanya selalu tentang seks melainkan hubungan fisik merupakan sebuah

keuntungan setelah adanya pertemuan. Jenis pertemanan ini banyak dilakukan oleh remaja sebagai pelaku *Friend's With Benefit*.

Pelaku *Friend's With Benefit* (FWB) di Indonesia sekitar 4,5% remaja laki – laki dan 0,7% remaja perempuan berusia 15 – 19 tahun mengaku pernah melakukan hubungan seksual pranikah Rian (2023). Sedangkan menurut data survei dari Dinas Kesehatan Provinsi Bandar Lampung sebesar 23% remaja berusia 15-24 tahun melakukan hubungan seksual Ashaf (2020). BKKBN (2023) remaja berusia 16-17 tahun sebanyak 60 %, usia 19-20 tahun sebanyak 20%, dan usia 14-15 tahun sebanyak 20% memberikan data terbaru mengenai hubungan seksual yang dilakukan oleh remaja.

Fenomena *Friend's With Benefit* (FWB) selain dapat dijumpai melalui aplikasi *dating* remaja mulai mengetahui melalui novel digital yaitu *wattpad*. *Wattpad* merupakan *platform daring* yang dapat memungkinkan penggunanya untuk membaca atau menulis cerita. Usia pengguna *wattpad* menurut dari *website wattpad* yaitu minimal berusia 13 tahun. Remaja lebih senang membaca novel dengan *genre* dewasa. Lestari (2019)

menunjukkan hasil *wattpad* pada *genre* dewasa mempunyai pengaruh sebesar 58,8%. Selain itu *wattpad* memiliki dampak yang baik karena dapat meningkatkan kemampuan literasi peserta didik Sekar (2023). Peningkatan kemampuan literasi pada peserta didik dapat membuat pembaca akan berimajinasi dan menganggap dirinya berada dalam cerita tersebut. Ramadhani (2021) mengatakan bahwa pembaca berimajinasi sebagai tokoh yang berada dalam novel.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan novel yang berjudul *IT'S WRONG BUT I STILL WANT IT* sebagai media edukasi dalam membantu remaja mengambil keputusan untuk tidak melakukan *Friend's With Benefit* (FWB).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2013) penelitian ini adalah penelitian yang menghasilkan produk dan dapat diuji keefektifan dari produk. Langkah – langkah yang digunakan terdiri dari 7 tahap menurut Borg and Gall dengan

modifikasi Sugiyono (2008 : 275) yaitu :

Gambar 1. Langkah – langkah Penelitian



1. Potensi dan Masalah

Potensi masalah yang ada pada peserta didik kurangnya pemahaman mengenai *Friend's With Benefit* (FWB) dan peserta didik hanya memahami secara umum melalui media sosial.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan *studi literature*.

3. Desain Produk

Merancang desain produk dengan menentukan judul, mengumpulkan materi, membuat *cover* novel, membuat inti *chapter* dan mengembangkan inti *chapter*.

4. Validasi Desain

Validasi desain dilakukan untuk menguji novel yang dikembangkan layak atau tidak layak digunakan. Pada tahap ini membutuhkan para ahli untuk menilainya penulis menggunakan tiga ahli guru bimbingan dan konseling.

5. Revisi Desain

Tahap ini penulis merevisi dari masukan oleh para ahli.

6. Uji Coba Produk

Uji coba dilakukan dalam dua tahap yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas dilakukan oleh peserta didik dan uji coba luas dengan menggunggah novel di *platform wattpad*.

7. Revisi Desain

Tahap ini dilakukan apabila dalam uji coba terbatas dan uji coba luas memberikan masukan atau kritik melalui kolom komentar yang berada di aplikasi *wattpad*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan novel sebagai media edukasi bagi remaja diberikan kepada ahli dan hasil dari uji ahli diberikan melalui instrumen. Instrumen berisi tentang tiga aspek yaitu aspek materi, aspek kebahasaan, dan aspek tampilan. Hasil uji pengembangan novel dari setiap ahli mendapatkan skor yang berbeda – beda. Jumlah skor dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2 Hasil Uji Ahli 1

No	Aspek penilaian	Pernyataan	Skor Validasi			
			1	2	3	4
1	Materi	1. Kesesuaian materi pada novel dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.				√
		2. Kesesuaian materi pada novel dengan tujuan pengembangan.				√
		3. Kebenaran konsep dan materi				√
		4. Materi dalam novel mudah dipahami				√
2	Kebahasaan	1. Kejelasan bahasa yang digunakan				√
		2. Keseluruhan bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik				√
		3. Ketepatan tata bahasa dan ejaan				√
		4. Penggunaan bahasa komunikatif dan interaktif				√
3	Tampilan	1. Tampilan novel menarik dan mudah dipahami				√
		2. Desain layout (tata letak) rapi				√
		3. Pemilihan font pada novel sudah proporsional				√
		4. Pemilihan komposisi warna menarik				√
		5. Ilustrasi (gambar, teks) sudah sesuai dengan materi				√
		Jumlah				47

Tabel 3 Hasil Uji Ahli 2

No	Aspek penilaian	Pernyataan	Skor Validasi			
			1	2	3	4
1	Materi	5. Kesesuaian materi pada novel dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.				√
		6. Kesesuaian materi pada novel dengan tujuan pengembangan.				√
		7. Kebenaran konsep dan materi				√
		8. Materi dalam novel mudah dipahami				√
2	Kebahasaan	5. Kejelasan bahasa yang digunakan				√
		6. Keseluruhan bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik				√
		7. Ketepatan tata bahasa dan ejaan				√
		8. Penggunaan bahasa komunikatif dan interaktif				√
3	Tampilan	6. Tampilan novel menarik dan mudah dipahami				√
		7. Desain layout (tata letak) rapi				√
		8. Pemilihan font pada novel sudah proporsional				√
		9. Pemilihan komposisi warna menarik				√
		Jumlah				44

Tabel 4 Hasil Uji Ahli 3

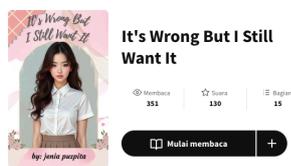
No	Aspek penilaian	Pernyataan	Skor Validasi			
			1	2	3	4
1	Materi	9. Kesesuaian materi pada novel dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.				√
		10. Kesesuaian materi pada novel dengan tujuan pengembangan.				√
		11. Kebenaran konsep dan materi				√
		12. Materi dalam novel mudah dipahami				√
2	Kebahasaan	9. Kejelasan bahasa yang digunakan				√
		10. Keseluruhan bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik				√
		11. Ketepatan tata bahasa dan ejaan				√
		12. Penggunaan bahasa komunikatif dan interaktif				√
3	Tampilan	11. Tampilan novel menarik dan mudah dipahami				√
		12. Desain layout (tata letak) rapi				√
		13. Pemilihan font pada novel sudah proporsional				√
		14. Pemilihan komposisi warna menarik				√
		15. Ilustrasi (gambar, teks) sudah sesuai dengan materi				√
		Jumlah				39

Setelah melakukan uji ahli kepada ketiga guru Bimbingan dan Koseling maka pengembangan novel pada ahli pertama menyatakan bahwa novel mendapatkan jumlah 47 dan layak untuk digunakan tanpa revisi. Ahli kedua menyatakan bahwa novel layak digunakan dengan revisi dan total skor 44. Penilaian ahli kedua lebih condong terhadap alur cerita dari novel tersebut. Ahli ketiga menyatakan bahwa novel layak digunakan dengan revisi dan total skor 39. Penilaian ahli ketiga lebih memperhatikan dalam *layout* novel.

Pengembangan novel setelah mendapatkan revisi dari ahli maka penulis melakukan revisi dan

melanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu melakukan uji coba terbatas dan uji coba luas. Sebelum disebarakan penulis mengunggah novel pada platform *wattpad*. Novel yang telah diunggah mendapatkan hasil yang dapat dilihat dari gambar berikut :

Gambar 2 Hasil Novel yang Diunggah



Berdasarkan gambar diatas bahwa pengembangan novel berjudul *IT'S WRONG BUT I STILL WANT IT* mendapatkan suara sebanyak 130 yang terdiri dari 15 bagian dan pembaca sebanyak 351. Hasil dari uji terbatas dan hasil uji coba luas menyatakan bahwa pengembangan novel ini dapat membuat pembaca menjadi lebih memahami tentang *Friend's With Benefit* (FWB) dan pembaca dapat mengambil keputusan dengan tepat untuk tidak melakukan *Friend's With Benefit* (FWB).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan pengembangan novel *It's Wrong But I Still Want It* bahwa remaja dapat

mengambil keputusan untuk tidak melakukan *Friend's With Benefit* (FWB) melalui novel *digital* (*wattpad*) sebagai media edukasi. Pengembangan novel dapat digunakan untuk membantu peserta didik meningkatkan kemampuan literasi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Destiara Anggita Putri. (2022). 3 Cara Daftar Wattpad Berdasarkan Perangkat Yang Dimiliki. <https://katadata.co.id/lifestyle/varia/63ad4730a02a6/3-cara-daftar-wattpad-berdasarkan-perangkat-yang-dimiliki-pada-tanggal-16-Februari-2024>
- Dewi, P. Y. T., & Sumantri, M. A. (2020). Menguji kepuasan hubungan melalui intimasi dan perasaan cemburu pada pelaku hubungan *friends with benefits*. *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan*, 10(2), 114-126.
- Elok Nuri. (2023). Cara Menulis Cerita di Wattpad Paling Mudah dan Terbaru. <https://narasi.tv/read/narasi-daily/cara-menulis-cerita-di-wattpad-paling-mudah-dan->

-
- terbaru pada tanggal 16 Februari 2024
- Fitriyani, A. D., & Iswahyuningtyas, C. E. (2020). *Online Dating dalam Relasi Percintaan Friends with Benefit di Media Sosial Whisper*. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 18(3), 340-351
- Haryati, S. (2012). *Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam*
- Labibah, S. (2021). *Analisis Sosiologi Sastra Pada Nilai Soisal dalam Novel Sawitri dan Tujuh Pohon Kelahiran Karya Mashdar Zainal dan Pemanfaatannya Dalam Pembelajaran Membaca Novel di SMA Kelas XII (Doctoral*
- dissertation, Tadris Bhs. Indonesia IAIN Syekh Nurjati Cirebon).
- Muhammad Rian H. (2023). *Trend Friends With Benefit (FWB) Ala Remaja Cerdas*. https://issuu.com/teknokra/docs/tabloid_teknokra_edisi_166/s/26622936 pada tanggal 18 Februari 2024
- Nanda Akbar Gumilang. (2023). *Macam – Macam Novel*. <https://www.gramedia.com/best-seller/genre-novel/> pada tanggal 12 Februari 2024.
- Ulayya, S. P. (2023). *Perancangan Informasi Dampak Hubungan Friends With Benefits Melalui Media Aplikasi Interaktif (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia)*.