

## INTISARI

Novel *Gerbang Dialog Danur* (GDD) karya Risa Saraswati, *Keluarga Tak Kasat Mata* (KTKM) karya Bonaventura Genta, *KKN di Desa Penari* (KKNdDP) dan *Sewu Dino* (SD) karya Simpleman, *Pocong Gundul* (PG) karya Kisah Tanah Jawa, dan *Kuyang* karya Achmad Benbela merupakan novel dengan cerita hantu yang diadaptasi dari cerita viral di platform *online* seperti Twitter, Kaskus, Wattpad, dan Blog. Selain diadaptasi dalam bentuk novel, cerita-cerita ini juga berhasil menembus layar lebar dan diangkat menjadi sebuah film.

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap yang *pertama*, komodifikasi cerita hantu di dalam novel beserta komodifikasi audiens dan tenaga kerja kreatif (pengarang) yang menjadi elemen-elemen yang mengelilingi teks utama. *Kedua*, mengungkap implikasi dari setiap proses komodifikasi. *Ketiga*, melihat spesialisasi dilakukan untuk mengatasi batasan ruang dan waktu dalam menjangkau audiens/khalayak.

Penelitian ini memanfaatkan teori ekonomi politik media Vincent Mosco. Jenis penelitian ini adalah kualitatif. Teknik pengumpulan data dengan teknik simak dan dokumentasi. Teknis analisis menggunakan teknik analisis isi, analisis kritis dengan teori ekonomi politik media Vincent Mosco.

Hasil dari penelitian ini sebagai berikut. *Pertama*, komodifikasi cerita hantu dalam keenam novel tersebut terbagi dalam dua kategori besar, yaitu hantu populer Indonesia beserta variannya yang berasal dari daerah perkotaan dan cerita hantu lokal dari pedesaan. Cerita-cerita hantu tidak hanya menjadi hal yang memiliki nilai guna di masyarakat tetapi telah diubah menjadi komoditas yang dapat menghasilkan keuntungan material bagi kapitalis. Komodifikasi audiens dilakukan dengan berbagai cara, terutama melalui media sosial. Penerbit mengubah audiens menjadi bagian integral dari sistem produksi nilai dalam industri penerbitan dan menjadikan audiens sebagai bagian dari siklus ekonomi media. Kemudian komodifikasi tenaga kerja kreatif (pengarang) membuat pengarang tidak hanya menjual tulisan, tetapi juga diri mereka sendiri: suara, pengalaman, identitas, bahkan waktu pribadi. *Kedua*, proses komodifikasi ini berimplikasi pada penguatan dan normalisasi cerita sebagai komoditas populer, simplifikasi cerita dan sensasionalisme, reduksi nilai budaya dan dekontekstualisasi cerita rakyat, terbukanya peluang bagi pengarang baru dan literasi horor, adanya transformasi audiens menjadi komunitas konsumen, ambivalensi identitas pengarang, dan eksploitasi diri pengarang sebagai narasi. *Ketiga*, spesialisasi dilakukan dengan berbagai strategi, baik dalam ruang digital maupun ruang nyata yang menjadi sebuah arena kapitalisasi sastra. Ruang-ruang ini memproduksi makna dan nilai karya sastra yang tidak lagi murni dari karya sastra sebagai hasil estetika pengarang, melainkan menjadi ruang spasial tempat makna sastra diproduksi, dinegosiasikan, dan dipertarungkan dalam bingkai nilai pasar dan logika kapitalisme. Proses komodifikasi dan spesialisasi membentuk strukturasi yang terjadi antara pengarang, penerbit, media sosial, dan audiens.

**Kata Kunci: Sastra Populer, Komodifikasi, Spasialisasi, Vincent Mosco, Hantu**

## **ABSTRACT**

*The novels Gerbang Dialog Danur (GDD) by Risa Saraswati, Keluarga Tak Kasat Mata (KTKM) by Bonaventura Genta, KKN di Desa Penari (KKNdDP) and Sewu Dino (SD) by Simpleman, Pocong Gundul (PG) by Kisah Tanah Jawa, and Kuyang by Achmad Benbela are novels featuring ghost stories adapted from viral stories on online platforms such as Twitter, Kaskus, Wattpad, and blogs. In addition to being adapted into novels, these stories have also made it to the big screen and been turned into films.*

*This study aims to reveal, first, the commodification of ghost stories in novels, along with the commodification of audiences and creative labor (authors), which are elements surrounding the main text. Second, it aims to reveal the implications of each commodification process. Third, it examines the spatialization employed to overcome spatial and temporal limitations in reaching the audience/public.*

*This study utilizes Vincent Mosco's media political economy theory. The research type is qualitative. Data collection techniques include observation and documentation. Analysis techniques use content analysis and critical analysis with Vincent Mosco's media political economy theory.*

*The results of this research are as follows. First, the commodification of ghost stories in the six novels is divided into two major categories: popular Indonesian ghosts and their variants originating from urban areas, and local ghost stories from rural areas. Ghost stories are not only valued for their practical use in society but have been transformed into commodities that generate material profits for capitalists. The commodification of audiences is carried out in various ways, particularly through social media. Publishers transform audiences into an integral part of the value production system within the publishing industry, making audiences a component of the media's economic cycle. Additionally, the commodification of creative labor (authors) results in authors not only selling their writings but also themselves: their voices, experiences, identities, and even their personal time. Second, this commodification process has implications for the strengthening and normalization of stories as popular commodities, the simplification of stories and sensationalism, the reduction of cultural value and the decontextualization of folk tales, the opening of opportunities for new authors and horror literature, the transformation of audiences into consumer communities, the ambivalence of authors' identities, and the exploitation of authors as narratives. Third, spatialization is carried out through various strategies, both in digital spaces and real spaces that become arenas for literary capitalization. These spaces produce the meaning and value of literary works that are no longer purely the result of the author's aesthetic creation but become spatial spaces where literary meaning is produced, negotiated, and contested within the framework of market values and capitalist logic. The processes of commodification and spatialization form a structuration between the author, publisher, social media, and audience.*

**Keywords: Popular Literature, Commodification, Spatialization, Vincent Mosco, Ghost**