

Sastra *Cyber*: Antusiasme Generasi Muda Indonesia terhadap *Alternative Universe* di Aplikasi *X*

Ni Nyoman Tri Gitayani
Universitas Udayana
trigitaayani@gmail.com

Ni Made Wedayani
Universitas Udayana
wedapink03@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi dalam dunia sastra menjadikan sastra digital atau sastra *cyber* sebagai salah satu produk yang menawarkan kemudahan bagi pembaca atau penikmat sastra ketika membaca dan mengakses karya sastra melalui peranti elektronik. Kemudahan akses yang ditawarkan oleh sastra *cyber* dan konten-konten menarik yang disajikan di dalamnya turut menjadi daya tarik bagi generasi muda untuk menikmati jenis karya sastra tersebut. Salah satu produk sastra *cyber* yang tengah menjadi tren di kalangan generasi muda Indonesia adalah *Alternative Universe* (AU). Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui antusiasme generasi muda terhadap AU di aplikasi *X* secara detail, terkait dengan rentang usia pembaca, genre cerita yang diminati, pun intensitas pembaca AU di aplikasi tersebut. Studi ini menggunakan metode kualitatif dengan menyebarkan kuesioner kepada 200 responden. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata pembaca AU berada di kategori usia remaja dan dewasa, dengan dominasi pembaca berada di usia 19 dan 23 tahun. Adapun genre yang dominan diminati oleh generasi muda berupa genre Romansa. Klasifikasi genre yang diminati responden selain Romansa, yaitu genre Fantasi, Misteri, Aksi, Komedi, *Slice of life*, *Thriller*, *Family*, *Friendship*, *Angst*, *NSFW*, serta genre Homoseksual. Sebagian besar responden menghabiskan waktu untuk membaca AU selama 1-3 jam dalam sehari. Sedangkan dalam seminggu, rata-rata pembaca AU membaca sekitar 1-3 hari secara rutin. Aktivitas membaca karya AU menjadi gambaran bagaimana literasi membaca generasi muda Indonesia saat ini telah menunjukkan angka yang cukup baik, dengan didukung adanya kesediaan gawai, internet, dan media sosial sebagai sarana penunjang.

Kata Kunci: *Alternative Universe*, antusiasme, sastra *cyber*, *X*

Abstract

The development of technology in the world of literature has made digital literature or cyber literature one of the products that offers convenience for readers or literature lovers while reading and accessing literary works through electronic devices. The ease of access provided by cyber literature and its interesting content also attracts the younger generation to enjoy this type of literature. One of the cyber literature products that has become a trend among Indonesian youth is *Alternative Universe* (AU). Based on this phenomenon, this research aims at finding out the enthusiasm of the younger generation toward AU in application *X* in detail, related to the age range of readers, the genre of stories they were interested in, as well as the intensity of AU readers in that application. This research used a qualitative method by distributing questionnaires to 200 respondents. The results showed that the average AU reader was

in the teenage and adult age categories, with the dominance of readers at 19 and 23 years old. The dominant genre of interest to the younger generation was the Romance. The classification of genres that respondents were interested in besides Romance, namely Fantasy, Mystery, Action, Comedy, Slice of life, Thriller, Family, Friendship, Angst, NSFW, and Homosexual genres. Most respondents spent time reading AU for 1-3 hours a day. Meanwhile, in a week, the average AU readers read around 1-3 days regularly. The activity of reading AU works illustrates how the reading literacy of Indonesia's young generation today has shown a fairly good number, supported by the availability of devices, the internet, and social media as supporting facilities.

Keywords: *Alternative Universe, cyber literature, enthusiasm, X*

1. Pendahuluan

Dinamika perkembangan sastra kian hari kian beragam seiring dengan perkembangan zaman. Di Indonesia, perkembangan karya sastra diyakini bermula dari sastra dalam bentuk lisan, kemudian berkembang menjadi sastra tulisan hingga masyarakat mengenal adanya sastra *cyber* sebagai bentuk perkembangan sastra yang terbaru (Yusanta & Wati, 2020). Kemunculan sastra *cyber* menjadi salah satu bentuk asimilasi sastra dalam ranah digital. Sastra *cyber* merupakan suatu alternatif baru bagi para sastrawan untuk memperkenalkan karyanya kepada masyarakat melalui sambungan internet. Ketersediaan internet dan pola hidup masyarakat yang tidak bisa jauh dari gawai menjadi alasan utama bagaimana sastra *cyber* dapat masuk ke lingkup generasi muda di era digital saat ini. Kehadiran sastra *cyber* dapat menjadi angin segar bagi generasi muda dan para sastrawan. Bagi generasi muda, sastra *cyber* dapat menjadi bentuk ketertarikan terhadap peningkatan literasi di kalangannya. Sementara itu, bagi para sastrawan, sastra *cyber* dapat menjadi wadah baru dalam berkarya dan memublikasikan karyanya agar sampai ke pembaca atau penikmat sastra tanpa harus mencetaknya dalam bentuk fisik.

Eksistensi media digital tentunya menjadi bagian dari penyebaran sastra *cyber* selaku perantara kehidupan nyata dan dunia maya masyarakat. Beberapa media digital yang berperan dalam mendukung penyebaran sastra *cyber* di antaranya berupa *blog*, *website*, *Facebook* hingga aplikasi *X* (yang dahulu dikenal sebagai *Twitter*) (Khusniyah, 2019). Namun, seiring dengan gaya hidup masyarakat kini, media yang paling akrab dengan generasi muda adalah aplikasi *X* atau yang sebelumnya disebut *Twitter* (Ramadhan & Wirajaya, 2024). Melalui lini masa di aplikasi *X*, tidak sedikit sastrawan *cyber* dapat dijumpai lewat utas karya, baik berupa rangkaian kata melankolis maupun karya fiksi penggemar.

Karya fiksi penggemar merupakan karya imajinatif penggemar yang mengidolakan karakter atau tokoh masyarakat terkenal di dunia nyata ataupun karakter fiksi yang terdapat dalam novel, film, komik, dan sebagainya, kemudian menjadikannya tokoh di dalam karya mereka (Ramadhan & Wirajaya, 2024). Karya sastra *cyber* berupa fiksi penggemar di aplikasi *X* yang sedang digandrungi kalangan anak muda masa kini, yakni berupa *Alternative Universe* (AU). Dalam mengenalannya, AU akan diawali dengan *prompt* yang merujuk pada gambaran alur cerita, *face claim* (klaim wajah karakter), dan *disclaimer* (peringatan terhadap konten yang dimuat) oleh penulis terhadap karyanya. Adanya AU dengan beragam genre cerita dan klaim tokoh yang sedang diminati generasi muda tentunya dapat dengan mudah menarik atensi pembaca. Umumnya, AU dapat berupa cerita pendek atau novel mini dengan tampilan bentuk *bubble chat* (gelembung obrolan) atau narasi, serta dibumbui visualisasi idola K-Pop atau karakter tokoh anime agar makin menarik minat pembaca.

Fleksibilitas mekanisme publikasi dan distribusi di aplikasi *X* memungkinkan karya AU segera menjangkau pembaca begitu diunggah oleh penulis. Penulis dapat secara aktif merekomendasikan karyanya melalui akun yang dimiliki ataupun melalui komunitas khusus pecinta AU. Sementara itu, pembaca dapat berperan aktif sebagai distributor karya sastra melalui fitur *likes*, *retweet*, dan *quote retweet* pada aplikasi *X* sehingga karya tersebut dapat dilihat di lini masa pengguna aplikasi secara luas. Karya AU merupakan salah satu jembatan bagi penulis muda, tanpa pengalaman sekalipun, untuk menciptakan karya yang diminati masyarakat dalam sekejap.

Eksistensi pengarang muda melalui karya AU seiring dengan antusiasme pembaca, tentunya turut mengalami beberapa perkembangan. Jika dahulu, penulis hanya berfokus menuangkan ide dan fantasinya dalam membuat suatu karya sastra, kini penulis AU bahkan sudah mengonsepskan alur secara detail dengan jadwal *update* yang lebih pasti sehingga pembaca yang menyukai karya tersebut tentunya akan terus mengikuti kelanjutan AU yang disukai. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Sirait *et al.* (2023), dituliskan bahwa karya AU memungkinkan suatu karya mencapai lapisan masyarakat yang lebih beragam. Makin banyak *like*, *retweet*, dan *bookmark* yang ada pada suatu karya AU dapat menjadi suatu peluang bagi penulis untuk mengomersialkan karyanya (Sirait *et al.*, 2023).

Antusiasme pembaca menjadi tolok ukur penulis dalam berkarya. Apabila suatu karya AU ramai pembaca, karya tersebut dapat menjadi sebuah pekerjaan sampingan bagi

penulisnya. Penulis dapat menyelipkan pranala berbayar ke dalam karyanya, mengomersialkan *merchandise* (dagangan) terkait tokoh AU, bahkan berkesempatan dilirik penerbit sehingga pembaca yang antusias terkadang rela mengeluarkan uang lebih untuk itu. Beberapa penelitian terkait dengan AU sudah pernah dibahas, di antaranya mengenai eksistensi penulis muda yang berkesempatan diterbitkan karyanya dalam bentuk buku dan film oleh Sirait *et al.* (2023), penelitian mengenai eksistensi AU dalam meningkatkan minat baca anak muda oleh Komariyah & Rachmani (2022), serta proses pembuatan AU di aplikasi *X* hingga proses cetaknya menjadi buku oleh Ramadhan & Wirajaya (2024). Penelitian tersebut tentunya beranjak dari popularitas beberapa karya yang sudah terkenal. Namun, penelitian mengenai bagaimana gambaran umum masyarakat terhadap eksistensi karya AU yang ada perlu dibahas secara detail. Kajian untuk mengetahui rentang usia pembaca karya AU di aplikasi *X*, genre cerita AU yang diminati serta intensitas pembaca AU di aplikasi *X* dapat menjadi suatu bentuk gambaran bagaimana sastra *cyber* masuk ke dalam lini literasi membaca anak muda masa kini. Ketiga hal tersebut nantinya dapat menjadi gambaran bagaimana dan seberapa besar sastra *cyber* berupa karya fiksi AU dapat memengaruhi gaya hidup generasi muda di era digital saat ini.

2. Metode

Studi mengenai antusiasme pembaca terhadap karya sastra *cyber* di aplikasi *X* berfokus pada generasi muda di Indonesia yang aktif membaca AU dan mengaksesnya melalui aplikasi tersebut. Pemilihan AU dan aplikasi *X* sebagai pendukung studi ini dikarenakan beragamnya akses visualisasi yang ditawarkan oleh aplikasi tersebut sehingga mampu menjadikan AU sebagai sebuah tren dengan banyak peminat di tahun 2024 (Ramadhan & Wirajaya, 2024). Studi ini dilakukan dengan menyebar kuesioner terbuka melalui *Google Form* untuk mempermudah dalam mengetahui tingkat antusiasme pembaca terhadap karya AU di aplikasi *X*.

Pemilihan informan diterapkan dengan menggunakan teknik *random sampling* pada anak muda Indonesia selaku pengguna aplikasi *X* yang pernah membaca AU hingga memperoleh sampel sebanyak 200 responden. Setelah mengumpulkan data melalui kuesioner terbuka secara daring, data dianalisis melalui metode kualitatif. Menurut Creswell & Creswell (2018:254), metode kualitatif merupakan langkah untuk menganalisis data dalam bentuk teks dengan pelbagai desain yang dapat digunakan untuk mengeksplorasi suatu fenomena sosial yang terjadi di masyarakat. Kemudian,

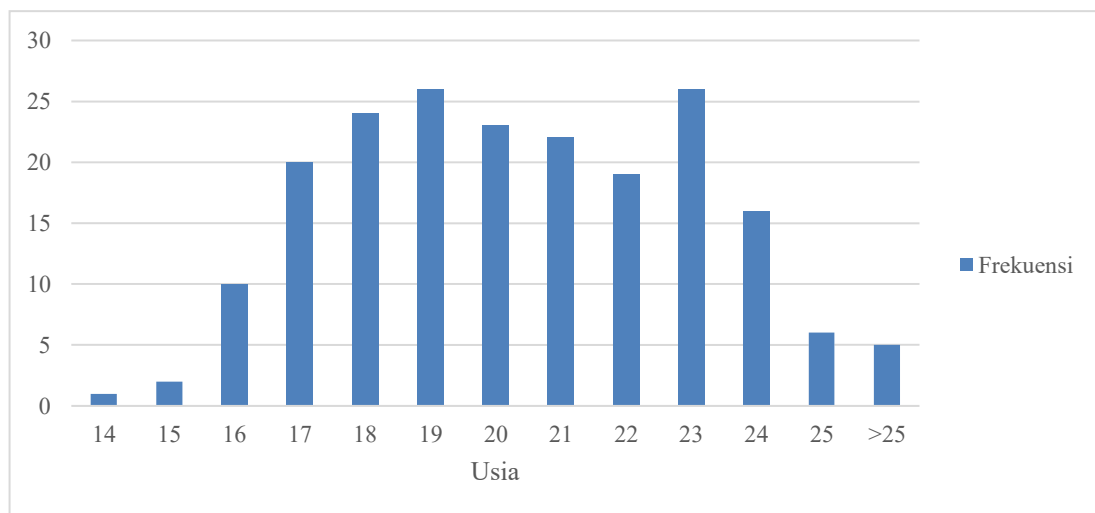
data disajikan dengan menggunakan metode formal dan informal untuk mendukung keabsahan studi. Metode formal mencakup penyajian data dalam bentuk diagram terkait hasil kuesioner yang telah disebar, sedangkan metode informal berkaitan dengan penyajian data dalam bentuk pembahasan studi secara deskriptif.

3. Hasil

Hasil penelitian ini menunjukkan data yang variatif terkait dengan rentang usia pembaca AU, genre AU yang umumnya diminati oleh pembaca hingga intensitas generasi muda membaca AU di aplikasi *X*. Tampilan data tersebut dapat dilihat pada diagram di bawah ini.

3.1 Klasifikasi Usia Pembaca AU di Aplikasi *X*

4.

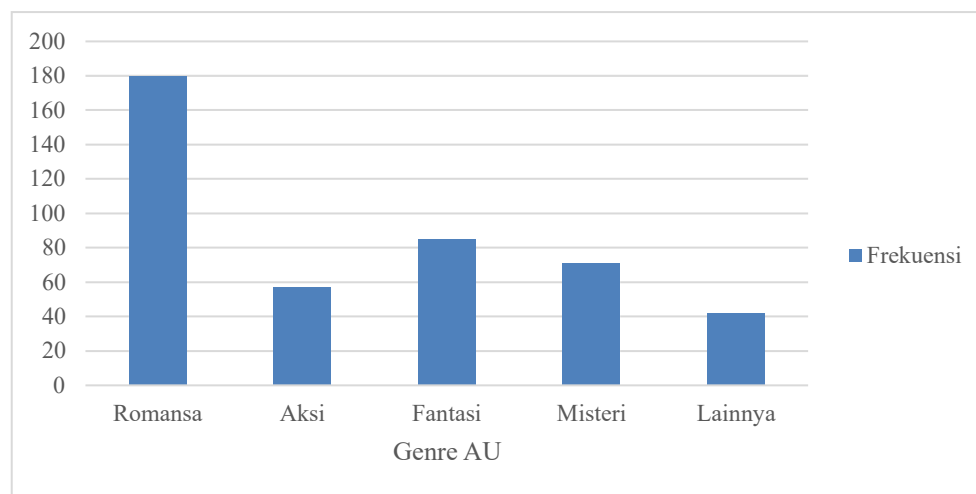


Gambar 1. Diagram Klasifikasi Usia Pembaca AU di Aplikasi *X*
Dokumentasi: pribadi, 2024

Diagram di atas menunjukkan kebervariasian usia pembaca AU di aplikasi *X* berdasarkan sebaran kuesioner yang diberikan kepada responden. Menurut pembagian kategori usia yang dikeluarkan oleh Kementerian Kesehatan RI (2024), kategori usia dibedakan menjadi bayi dan balita (<5 tahun), anak-anak (5-9 tahun), remaja (10-18 tahun), dewasa (19-59 tahun), dan lansia (60+ tahun). Berdasarkan diagram di atas, pembaca AU di aplikasi *X* sebagian besar berada pada kategori usia remaja dan dewasa. Dari 200 responden, terdapat 57 responden yang berada dalam rentang usia remaja dengan rincian terdapat satu responden yang berusia 14 tahun, dua responden yang berusia 15 tahun, 10 responden yang berusia 16 tahun, 20 responden yang berusia 17 tahun, dan sebanyak 24 responden berusia 18 tahun. Sedangkan dalam rentang usia dewasa, terdapat 143 responden yang membaca AU di aplikasi *X* dengan rincian

sebanyak 26 responden yang berusia 19 tahun, 23 responden berusia 20 tahun, 22 responden yang berusia 21 tahun, 19 responden yang berusia 22 tahun, 26 responden yang berusia 23 tahun, 16 responden yang berusia 24 tahun, enam orang responden yang berusia 25 tahun, serta sebanyak lima responden yang berusia >25 tahun. Secara keseluruhan, pembaca AU terbanyak berada pada rentang usia dewasa, yakni usia 19 dan 23 tahun.

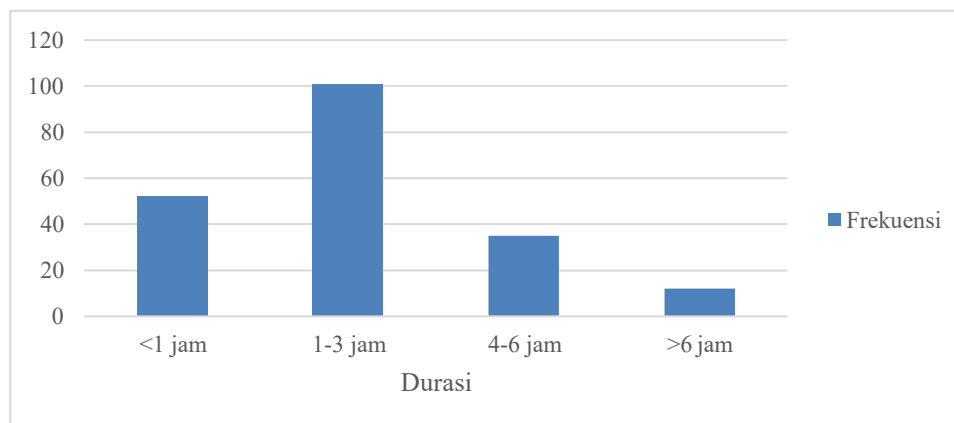
3.2 Minat Generasi Muda terhadap Genre AU yang Dibaca di Aplikasi X



Gambar 2. Diagram Genre AU yang Digemari Generasi Muda di Aplikasi X
Dokumentasi: pribadi, 2024

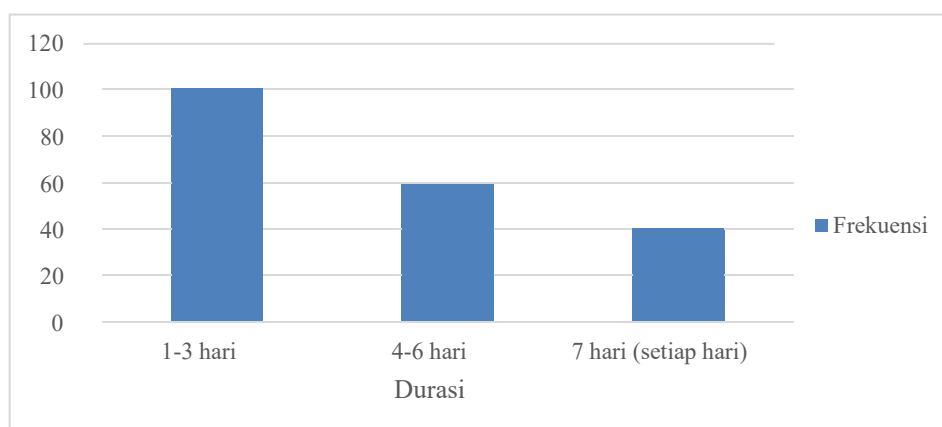
Diagram di atas menunjukkan beragam genre yang tengah digemari oleh generasi muda ketika membaca AU di aplikasi X. Melalui sebaran kuesioner yang memperbolehkan responden memilih lebih dari satu genre bacaan yang disukai, genre Romansa menjadi pilihan terbanyak generasi muda saat ini, yang diikuti oleh genre Fantasi, Misteri, Aksi, dan Lainnya. Untuk genre Lainnya, sebagian besar responden menyantumkan genre AU yang pernah mereka baca secara variatif, seperti genre Komedi, *Slice of life* (kehidupan sehari-hari), *Thriller* (seru, menegangkan), *Family* (keluarga), *Friendship* (persahabatan), *Angst* (cemas, menyedihkan), *NSFW* (memuat konten 18+), hingga AU yang bergenre Homoseksual.

3.3 Intensitas Generasi Muda Membaca AU di Aplikasi X



Gambar 3. Diagram Intensitas Generasi Muda Membaca AU di Aplikasi X dalam Sehari
Dokumentasi: pribadi, 202

Berdasarkan diagram di atas, intensitas generasi muda membaca AU di aplikasi X dalam sehari menunjukkan frekuensi yang beragam. Intensitas membaca AU tersebut dikelompokkan ke dalam empat kategori durasi, yakni <1 jam, 1-3 jam, 4-6 jam, dan >6 jam per harinya. Data yang ditampilkan oleh Gambar 3 memperlihatkan setengah dari jumlah keseluruhan responden, yakni sebanyak 101 orang menghabiskan waktu selama 1-3 jam dalam sehari untuk membaca AU di aplikasi X. Selanjutnya, sebanyak 52 responden membaca AU <1 jam dalam sehari, diikuti sebanyak 35 responden yang menggunakan aplikasi X selama 4-6 jam untuk membaca AU per harinya. Sementara itu, terdapat pula 12 responden yang membaca AU selama >6 jam per harinya melalui aplikasi tersebut.



Gambar 4. Diagram Intensitas Generasi Muda Membaca AU di Aplikasi X dalam Seminggu
Dokumentasi: pribadi, 2024

Selain menampilkan intensitas membaca AU dalam sehari, berdasarkan sebaran kuesioner yang diberikan kepada responden, didapatkan data mengenai intensitas generasi muda membaca AU

di aplikasi *X* dalam seminggu. Dari diagram di atas, terlihat intensitas generasi muda yang membaca AU melalui aplikasi *X* dikelompokkan ke dalam tiga kategori durasi, yakni 1-3 hari dalam seminggu, 4-6 hari dalam seminggu, dan 7 hari (setiap hari). Sebanyak 101 responden cenderung membaca AU selama 1-3 hari dalam seminggu, diikuti sebanyak 58 responden yang menghabiskan waktu selama 4-6 hari dalam seminggu untuk membaca AU yang disukai di aplikasi *X*. Sementara itu, terdapat pula 41 responden yang menyatakan diritelah membaca AU selama tujuh hari atau setiap hari dalam satu minggu. Data tersebut menunjukkan bagaimana kegiatan membaca AU telah menjadi rutinitas wajib bagi generasi muda untuk menyempatkan diri guna menggiatkan literasi membaca dalam seminggu.

4. Pembahasan

4.1 Rentang Usia Pembaca Karya AU di Aplikasi *X*

Berdasarkan sebaran kuesioner sebelumnya, dapat diketahui bahwa klasifikasi usia pembaca AU menunjukkan rentang usia yang bervariasi. Para pembaca yang mengisi kuesioner dapat dikelompokkan dalam dua kategori, yaitu kategori remaja dan dewasa. Jumlah responden remaja, yakni sebanyak 57 responden (28,5%) telah mengakses aplikasi *X* dan membaca karya AU melalui aplikasi tersebut. Sedangkan sisanya, sebanyak 143 responden (71,5%) termasuk dalam rentang usia dewasa dan aktif menikmati karya AU yang ada di aplikasi *X*. Secara spesifik, dominasi usia pembaca AU di aplikasi *X* berada pada usia 19 tahun dan 23 tahun yang masing-masing terdiri atas 26 responden. Secara keseluruhan, para responden rata-rata mulai bergabung dalam dunia AU di aplikasi *X* semenjak merebaknya kasus COVID-19 di Indonesia, yakni dari tahun 2019 hingga 2022. Akibat terbatasnya aktivitas di luar ruangan, kegiatan membaca AU menjadi media penghibur generasi muda Indonesia di kala itu.

Terlepas dari kemudahan akses yang didukung oleh gawai, tingginya minat generasi muda berusia di awal 20 tahun-an dalam membaca AU tidak bisa dihindari dari pengaruh *coming-of-age* yang dialaminya. Terminologi tersebut merujuk pada fenomena masa peralihan yang dialami remaja menuju kedewasaan sepenuhnya. Dalam masa ini, generasi muda akan berusaha mengeksplorasi berbagai hal yang belum pernah dialami sebelumnya, mulai dari segi percintaan hingga kehidupan pribadi (Gitayani, *etal.*, 2023). Adanya kemiripan antara genre AU yang dibaca dan realitas kehidupan yang dimiliki serta bumbu-bumbu pengalaman imajinatif yang memanjakan pembaca di masa *coming-of-age* tersebut tentunya mempermudah mereka untuk membayangkan situasi yang digambarkan penulis AU melalui

karyanya. Hal tersebut terfalisitasi oleh penulis melalui penyajian AU dengan genre dan alur menarik yang dikemas dengan penokohan karakter yang tak kalah menariknya.

Para pembaca AU dengan berbagai latar belakang berbeda dan rentang usia yang beragam memiliki satu kesamaan secara garis besar, yakni mulai membaca AU ketika menemukan *prompt* yang menarik, tentunya dengan visualisasi idola yang diminati. Visualisasi idola K-Pop, aktor hingga karakter anime yang sedang digandrungi oleh generasi muda menjadi suatu daya tarik bagi para pembaca AU (Khalisa *et al.*, 2024). Dengan kecanggihan teknologi yang ditawarkan aplikasi *X* saat ini, ketika kita mulai tertarik pada suatu topik atau seorang idola maupun karakter tokoh tertentu dan melakukan pencarian tentangnya, maka hal-hal yang berkaitan dengan topik, idola maupun karakter tersebut akan langsung memenuhi lini masa aplikasi *X* pengguna untuk jangka waktu yang lama.

4.2 Genre Cerita AU yang Diminati

Beberapa genre AU yang diminati oleh pembaca berdasarkan sebaran kuesioner tersebut di antaranya berupa Romansa, Fantasi, Misteri, Aksi, Komedi, *Slice of life* (kehidupan sehari-hari), *Thriller* (seru, menegangkan), *Family* (keluarga), *Friendship* (persahabatan), *Angst* (cemas, menyedihkan), *NSFW* (memuat konten 18+), serta genre Homoseksual. Genre-genre tersebut umumnya cukup akrab di kalangan para pembaca ataupun penulis AU, dengan genre utama yang paling banyak diminati tentunya adalah genre Romansa. Kisah percintaan dengan latar anak sekolahan, kuliah hingga kantoran memiliki daya tarik tersendiri bagi pembaca. Pembaca yang tidak selalu memiliki pengalaman terkait cinta-cintaan dapat menikmati kisah romansa manis dan menggemaskan sehingga menjadikan pembaca kian menggemari kegiatan membaca AU melalui aplikasi *X* tersebut. Sedangkan untuk pembaca dengan genre *NSFW* atau yang berbau homoseksual, tentunya genre tersebut merupakan jenis bacaan yang tidak bisa disebut biasa saja. Para penggemar cerita *Boys Love* (BL) tidak dapat dianggap sedikit. Banyak pembaca (dominan perempuan) yang menyukai utas AU bertemakan BL, sekalipun tema ini terasa tabu di kalangan masyarakat. Kecintaan para pembaca AU terhadap tema-tema tertentu tersebut dapat dikaitkan dengan teori hiperrealitas Jean Baudrillard. Teori tersebut menjelaskan terkait dunia hiperrealitas, yakni objek asli merupakan hasil produksi yang bergumul menjadi satu dengan objek *hyperreal* hasil reproduksi dimana realitas-realitas *hyper* tersebut adalah media

massa. Realitas yang dihasilkan teknologi baru telah mengalahkan realitas yang sebenarnya dan menjadi model acuan baru bagi masyarakat (Hidayat, 2019).

Para pembaca memiliki imajinasi dan keterkaitan tersendiri dengan genre AU yang dipilihnya. Tidak jarang penulis menempatkan pembaca sebagai tokoh utama (*original character*/OC). Kehadiran OC sering digambarkan sebagai sosok dengan *face claim* seseorang (umumnya anonim) yang khas sehingga penulis AU mengharapkan pembaca dapat membayangkan bagaimana wajah dan tampilan pemeran utama dalam karya AU tersebut. Karya AU yang dituliskan dengan *face claim* pasangan idola K-Pop dan OC sebagai pemeran utama tersebut mampu menjadikan pembaca seakan ikut terhanyut dalam cerita AU yang dibacanya. Namun, tidak menutup kemungkinan, tokoh utama AU merupakan pasangan idola remaja yang sedang naik daun lewat karya aktingnya sehingga para penggemar menginginkan interaksi lebih dari para idola tersebut dalam suatu realitas hubungan sesuai dengan keinginan fans. Hal inilah yang menjadi daya tarik tersendiri bagi pembaca AU.

4.3 Intensitas Pembaca AU di Aplikasi X

Peningkatan penggunaan aplikasi X secara pesat berawal dari masa pandemi COVID-19 (Rihhadatul'aisyi *et al.*, 2021) dan menjadi makin meningkat hingga pascapandemi saat ini. Peningkatan jumlah pengguna X turut berpengaruh pada peningkatan pengguna dalam membaca karya AU di aplikasi tersebut. Berdasarkan kuesioner yang telah disebar sebelumnya, dapat diketahui bahwa dalam sehari, rata-rata pengguna X terbanyak menghabiskan waktu 1-3 jam untuk membaca AU. Namun, terdapat pula pengguna yang mengakses X dan membaca AU lebih dari 4 jam dalam sehari. Para pembaca umumnya memiliki hari-hari tertentu yang berkaitan dengan *update* penulis untuk sambungan cerita AU yang disuguhkan. Oleh karena itu, berdasarkan sebaran kuesioner, para pembaca AU dominan menyatakan bahwa kecenderungan mereka dalam membaca AU adalah berkisar 1-3 kali dalam seminggu, mengikuti jadwal *update* dari para penulis AU tersebut. Namun, bagi pembaca yang mengikuti lebih dari satu cerita AU, intensitas membaca dapat meningkat menjadi tujuh hari atau setiap hari dalam satu minggu.

Tingginya minat baca AU tentunya dapat menjadi gambaran dari minat baca anak muda masa kini. Minat baca menurut Herman Wahadaniah adalah perhatian kuat dan mendalam disertai dengan rasa senang terhadap kegiatan membaca yang

mangarahkanseseorang untuk membaca dengan kemauannya sendiri tanpa dorongan dari siapa pun. Minat membaca adalah keinginan atau minat seseorang dalam membaca yang memotivasi dirinya untuk mempelajari lebih lanjut atau mempelajari subjek lebih lanjut(Komariyah & Rachmani, 2022).

Data pada diagram yang ditampilkan terkait intensitas responden yang membaca AU di aplikasi *X* menunjukkan bahwa minat baca generasi muda Indonesia dalam kategori remaja maupun dewasa tergolong cukup baik, terlebih dengan kondisi perkembangan zaman yang makin canggih dan ketersediaan internet sebagai salah satupenunjang gaya hidup mereka. Anak muda kini lebih banyak memanfaatkan media sosial sebagai alternatif dalam berliterasi. Kebanyakan generasi muda masa kini menatap layar selama ± 9 jam sehari. Dalam hal ini, dapat disimpulkan bahwa gawai telah menjadi media baca yang lebih menarik dibandingkan dengan buku (Komariyah & Rachmani, 2022).

5. Kesimpulan

Penelitian ini telah menjawab pertanyaan terkait antusiasme generasi muda terhadap AU sebagai bentuk karya sastra *cyber* di aplikasi *X*. *Alternative Universe* (AU) telah menjadi alternatif baru bagi pembaca maupun sastrawan *cyber* untuk menikmati karya sastra pun memublikasikannya secara efisien melalui perangkat digital. Eksistensi AU tersebut mendapat respons yang baik dari generasi muda selaku pembacakarya fiksi penggemar. Dari penelitian yang telah dilakukan, rata-rata pembaca AU berada di kategori usia remaja dan dewasa, dengan dominasi pembaca berada di usia 19 dan 23 tahun.

Terlepas dari rentang usia pembaca, genre AU yang dibaca pun umumnya sangat bervariasi, dengan dominasi genre Romansa sebagai jenis AU yang paling diminati oleh generasi muda. Selain genre tersebut, pembaca juga memiliki minat tinggi pada genre Fantasi, Misteri, Aksi, Komedi, *Slice of life*, *Thriller*, *Family*, *Friendship*, *Angst*, *NSFW*, serta genre Homoseksual. Variasi genre seperti *NSFW* dan homoseksual yang dibaca oleh generasi muda tidak terlepas dari teori hiperrealitas akibat perkembangan teknologi baru yang mampu mengalahkan realitas yang sebenarnya dan menjadi modelacuan baru bagi masyarakat.

Antusiasme generasi muda dalam membaca AU juga tampak dari intensitas pembaca karya AU di aplikasi *X* yang menunjukkan hasil beragam dengan dominasi waktu yang dihabiskan untuk membaca AU, yakni selama 1-3 jam dalam sehari. Sedangkan dalam seminggu, rata-rata pembaca AU membaca sekitar 1-3 hari secara rutin. Dalam kategori yang lebih tinggi, sebagian responden dapat menghabiskan waktulebih dari 4 jam dalam sehari untuk membaca AU tersebut. Aktivitas membaca karya AU menjadi gambaran bagaimana literasi membaca generasi

muda Indonesia saat ini telah menunjukkan angka yang cukup baik, terlebih dengan kesediaan gawai dan media sosial sebagai medium untuk meningkatkan minat literasi membaca di Indonesia.

6. Daftar Pustaka

- Creswell, J. W. & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and MiX Methods Approaches 5th ed.* Los Angeles: SAGE.
- Gitayani, N. N. T., Beratha, N. L. S., & Maharani, S. A. I. (2023). Deixis in Conan Gray's "Wish You Were Sober" and "Checkmate" Song Lyrics. *Humanis: Journal of Arts and Humanities*, 27(4). 379-391. DOI: <https://doi.org/10.24843/JH.2023.v27.i04.p01>
- Hidayat, M. A. (2019). Menimbang Teori-teori Sosial Postmodern: Sejarah, Pemikiran, Kritik dan Masa Depan Postmodernisme. *Journal of Urban Sociology*, 2(1). 42-64.
- Kementrian Kesehatan RI. (2024). Kategori Usia. Diambil dari laman <https://ayosehat.kemkes.go.id/kategori-usia> pada tanggal 31 Agustus 2024.
- Khalisa, H., Ningrum, D., & Haryeti, P. (2024). Hubungan antara Kebiasaan Membaca *Alternative Universe* Sebelum Tidur dengan Kualitas Tidur pada Dewasa di Media Sosial X. *Jurnal Ners*, 8(2). 1950-1958.
- Khusniyah, A. (2019). Perkembangan Puisi *Cyber* Sastra di Indonesia. *Prosiding Seminar Literasi IV*, Semarang: 14 November 2019. 41-46. <http://conference.upgris.ac.id/index.php/snl/article/view/775>
- Komariyah, E. K. M., & Rachmani, T. N. (2022). Pengaruh Fiksi Penggemar : *Alternative Universe* (AU) dalam Meningkatkan Minat Baca Remaja Indonesia (Studi Kasus Pembaca *Alternative Universe* pada Fandom *TreasureMakers*). *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(1), 37-56. DOI: <https://doi.org/10.15408/dialektika.v8i1.25284>
- Ramadhan, D. A., & Wirajaya, A. Y. (2024). *Alternative Universe* (AU) Sebuah Novel Mini sebagai Era Baru Sastra. *Literasi: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya*, 8(1), 99-110.
- Rihhadatul'aisyi, N., Muthmainnah, S., Zahra, H. P., Putri, T. W., & Febrian, F. T. (2021). Efek Twitter di Masa Pandemi COVID-19 pada Sikap dan Perilaku. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 19(2). 205-220. DOI: <https://doi.org/10.31315/jik.v19i2.4178>
- Sirait, K. M., Sari, N. D., Simbolon, H. P., & Daulay, M. A. J. (2023). Eksistensi Pengarang Muda Melalui Fiksi Penggemar: *Alternative Universe* (AU) dalam *Cybersastra*. *MITITA JURNAL PENELITIAN*, 1(3), 85-90.
- Yusanta, F. B. & Wati, R. (2020). Eksistensi Sastra *Cyber*: Webtoon dan Wattpad menjadi Sastra Populer dan Lahan Publikasi bagi Pengarang. *Jurnal LITERASI*, 4(1). 1-7.