
ARTIKEL PENELITIAN

Gambaran Transportasi Naratif pada Perempuan Dewasa Awal Pembaca Alternate Universe (AU) K-pop di Platform X

Tsuraya Mutiara Larashati & Bani Bacan Hacantya Yudanagara*
Fakultas Psikologi Universitas Airlangga

ABSTRAK

Dalam perkembangan teknologi, karya sastra fiksi digital mengalami perkembangan yang memunculkan jenis karya fiksi penggemar yaitu *Alternate Universe* (AU) K-pop. Karya tersebut dapat memicu adanya proses transportasi naratif pada pembaca AU K-pop. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana gambaran transportasi naratif dan aspek yang ada didalamnya pada pembaca *Alternate Universe* (AU) K-pop di platform X. Terdapat tiga aspek yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu aspek kognitif, afektif, dan imajeri. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus instrumental. Partisipan penelitian ini adalah tiga pembaca AU K-pop yang merupakan perempuan dewasa awal, berusia 18-25 tahun, dan memiliki pengalaman transportasi naratif saat membaca AU K-pop. Data diperoleh melalui metode wawancara dengan pedoman umum dan dokumentasi pribadi. Data dianalisis menggunakan analisis tematik. Keabsahan data diperkuat dengan metode triangulasi dan *member checking*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketiga partisipan mengalami proses transportasi naratif dan terdapat tiga aspek utama yaitu aspek kognitif, afektif, dan imajeri. Dalam aspek kognitif, partisipan tidak sepenuhnya dapat memfokuskan dirinya pada cerita AU K-pop yang sedang dibaca. Selain itu, ditemukan tema mengenai latar belakang partisipan membaca AU K-pop, preferensi bacaan, dan preferensi lingkungan.

Kata kunci: *Transportasi naratif, Alternate Universe (AU) K-pop, Platform X*

ABSTRACT

With technological advancements, digital fiction has evolved to include a new genre of fan fiction known as K-pop Alternate Universe (AU). Such works can trigger a narrative transport process in K-pop AU readers. This study aims to examine the nature of narrative transport and its constituent aspects among K-pop Alternate Universe (AU) readers on the X platform. There are three aspects to be examined in this study: cognitive, affective, and imaginal. This study employs a qualitative method using an instrumental case study approach. The research subjects are three AU K-pop readers who are young adult women, aged 18–25, and have experienced narrative transport while reading AU K-pop. Data were collected through semi-structured interviews and personal documentation. Data were analyzed using thematic analysis. Data validity was strengthened through triangulation and member checking. The results indicate that all three participants experienced the process of narrative transport, and three main aspects were identified: cognitive, affective, and imaginal. In the cognitive aspect, the subjects were not fully able to focus on the K-pop AU story they were reading. Additionally, themes regarding the subjects' background in reading K-pop AUs, reading preferences, and environmental preferences were identified.

Keywords: *Narrative transportation, Alternate Universe (AU) K-pop, Platform X*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi mengubah kebiasaan individu membaca karya sastra ke arah digital dan mendorong popularitas karya sastra fiksi digital. Survei yang dilakukan oleh Rakuten Insight pada tahun 2023 menunjukkan bahwa 83% pembaca di Indonesia menggunakan gawai sebagai media mereka untuk membaca buku (Muhammad, 2023). Perubahan ini mendorong popularitas dari karya sastra fiksi yang ditunjukkan dengan adanya data bahwa 50,6% pembaca yang menyukai genre sastra fiksi dengan tema yang beragam (Yonatan, 2025). Seiring dengan perkembangan teknologi, karya sastra fiksi mulai menjajah media sosial. Salah satu karya sastra fiksi yang terkenal adalah *fan fiction* atau fiksi penggemar. *Fan fiction* merupakan karya tulis dengan melibatkan tokoh di dunia nyata yang identitasnya telah dimodifikasi (Artrisdianti, 2023). Salah satu bentuk karya dari *fan fiction* yang semakin populer adalah *Alternate Universe* atau AU.

Alternate Universe atau AU mulai dikenal sebagai salah satu bentuk dari *fan fiction* sejak tahun 2000-an. Pada tahun 2020, AU menjadi semakin populer di media sosial. AU pertama kali mencapai popularitasnya saat dipublikasikan di X (Liputan 6, 2024). *Alternate Universe* (AU) merupakan salah satu jenis karya sastra fiksi digital dengan tokoh, latar, dan alur yang berbeda. AU termasuk ke dalam jenis cerita fiksi penggemar atau dikenal dengan sebutan *fan fiction*. *Alternate Universe* (AU) K-pop adalah karya yang trending di kalangan pembaca AU. AU K-pop merupakan cerita AU yang mengambil idol K-pop sebagai tokoh dalam ceritanya (Sapari dkk., 2025). *Alternate Universe* (AU) K-pop di X memberikan kemudahan pada pembaca dalam mengakses karya ini. AU K-pop di X dibentuk melalui kumpulan *tweet* atau *thread*. Cerita AU di X dikemas dalam bentuk tangkapan layar obrolan palsu atau *fake chat*. Selain itu, AU juga menyajikan media berbentuk narasi sama halnya dengan karya fiksi lainnya (Febriyanti & Ekomila, 2024).

Saat membaca *Alternate universe* (AU) K-pop, pembaca merasakan perasaan emosional dan motivasi yang kuat, dalam, serta konstan. Ketika pembaca membaca dan mendalami alur cerita dari AU K-pop, mereka merasakan perasaan emosional yang sama seperti yang dirasakan oleh tokoh didalam cerita. Penelitian mengungkapkan bahwa narasi yang diciptakan oleh *author* atau penulis cerita dapat membuat pembaca merasakan perasaan yang lebih nyata dan merasa memiliki kesamaan cerita dengan tokoh dalam AU tersebut. Narasi tersebut menimbulkan perasaan emosional yang dialami oleh pembaca (Komariyah & Rachmani, 2022).

Ketika pembaca membaca cerita *Alternate universe* (AU) K-pop, pembaca juga merasa terlibat secara mendalam dengan tokoh yang mereka temui di dalam cerita. Keterlibatan ini membuat pembaca mengaitkan tokoh fiksi tersebut dengan tokoh yang ada di dunia nyata. *Face claim* merupakan sebuah metode yang digunakan oleh penulis untuk memperkenalkan atau menggambarkan visual dari karakter yang dibuat oleh penulis (Wiratsih & Wahyuni, 2024). Fenomena ini terjadi dalam sebuah AU yang berjudul "Malioboro at Midnight" karya @Skyphire. Cerita ini menggunakan *face claim* dari idol K-pop yaitu Lee Jen0. Setelah cerita ini populer, banyak pembaca yang menganggap Lee Jen0 memiliki *vibes* yang sama seperti Malioboro (tokoh dalam AU). Fenomena ini menimbulkan konflik sosial yaitu perang wacana antara pembaca AU dengan penggemar dari tokoh nyata yang digunakan sebagai *face claim*. Konflik sosial muncul ketika terjadi ketidaknyamanan dari penggemar idol K-pop yang dijadikan *face claim*. Penggemar membenci apabila identitas dari idol mereka diubah dan merasa pembaca sedang mencuri identitas asli idola mereka. Hal ini yang menyebabkan penggemar membenci karya AU dengan *face claim* dari idola favorit mereka atau bias (Wiratsih & Wahyuni, 2024).

Fenomena keterlibatan pembaca dengan narasi yang sedang dibaca mendorong munculnya perasaan emosional dan juga mengaitkan karakter dalam cerita dengan tokoh di dunia nyata. Proses ini menunjukkan bahwa adanya kekaburan antara fiksi dan realitas. Fenomena ini mengindikasikan terdapat proses psikologis dalam kajian psikologi kognitif dan sosial yang dikenal sebagai transportasi naratif. Transportasi naratif dapat membuat pembaca merasakan emosi dan motivasi yang kuat terhadap cerita, meskipun pembaca mengetahui bahwa cerita tersebut adalah cerita fiksi (Green & Brock, 2000).

Pembaca *Alternate Universe* (AU) K-pop didominasi oleh perempuan berusia 18-25 tahun dan berasal

dari komunitas penggemar, seperti penggemar K-pop. Penelitian mengungkapkan bahwa pembaca perempuan merupakan individu yang gemar untuk membaca AU (Khalisa dkk., 2024). Aktivitas membaca cerita juga seringkali dikaitkan dengan aktivitas feminim yang dilakukan oleh perempuan. Penelitian transportasi naratif yang dilakukan oleh Green dan Brock (2000) melaporkan bahwa pembaca perempuan secara signifikan dapat tertransportasi dalam narasi daripada pembaca laki-laki terutama pada aspek keterlibatan emosional. Perempuan juga menunjukkan adanya aktivitas otak yang lebih tinggi pada area terkait *care-based reasoning* (area empati dan perasaan). Selain itu, karakteristik pembaca dipengaruhi dengan usia dan sifat pembaca sebagai seorang penggemar (Papalia & Martorell, 2021).

Pembaca berusia 18 - 25 tahun memiliki karakteristik eksplorasi identitas (Santrock, 2019; Arnett, 2023). Karakteristik ini mendorong pembaca untuk mengubah keyakinan atau sikap terhadap dunia nyata akibat dari membaca cerita (Green & Brock, 2000). Pada usia ini, pembaca juga menghubungkan pengalaman media mereka dengan identitas dirinya (Arnett, 2023). Pembaca memilih untuk membaca *Alternate Universe* (AU) K-pop untuk memenuhi kebutuhan emosi dan afeksi mereka sebagai penggemar. Kebutuhan ini mendorong pembaca untuk membaca berkaitan dengan apa yang mereka gemari dan dapat tertransportasi ketika membaca cerita (Saputra, 2022; Sapari dkk., 2025). Oleh karena itu, pembaca AU K-pop memiliki karakteristik eksplorasi identitas dan memenuhi kebutuhan sebagai penggemar dengan membaca cerita tersebut.

Berdasarkan penelitian yang telah ada, penelitian mengenai transportasi naratif pada perempuan dewasa awal pembaca *Alternate Universe* (AU) K-pop khususnya di platform X jarang ditemukan di Indonesia. Penelitian terdahulu menggunakan konteks karya fiksi digital lain dalam menjelaskan transportasi naratif dari pembaca karya tersebut (Habsari dkk., 2025; Savitri & Nuha, 2021). Selain itu, penelitian lain telah menggali konteks fenomena AU di X dengan teori yang berbeda (Sapari dkk., 2025). Tidak terdapat penelitian yang menggunakan konteks umum yaitu AU K-pop. Selain itu, tidak terdapat penelitian yang meneliti dengan partisipan penelitian perempuan dewasa awal. Oleh karena itu, peneliti ingin meneliti lebih lanjut dan memahami mengenai transportasi naratif pada perempuan dewasa awal pembaca *Alternate Universe* (AU) K-pop.

Ketika pembaca perempuan usia 18 - 25 tahun terlibat secara mendalam saat membaca *Alternate Universe* (AU) K-pop, pembaca mulai mengalami keterlibatan secara kognitif, afektif, dan imajeri. Proses transportasi naratif dalam AU K-pop dapat menimbulkan representasi mental yang membuat batas antara fiksi dan realitas dari pembaca menjadi kabur. Proses tersebut kemudian penting untuk diteliti karena berpotensi mempengaruhi cara individu untuk memersepsikan tokoh di dunia nyata, membentuk keyakinan, dan memengaruhi respon sosial terhadap tokoh tersebut. Penelitian ini memberikan kontribusi pada kajian psikologi kognitif dan psikologi sosial untuk meneliti proses transportasi naratif terhadap sebuah narasi atau cerita fiksi. Selain itu, dengan perkembangan teknologi dan juga kepopuleran dari AU K-pop, pembaca dapat dengan mudah mengakses cerita. Hal ini dapat berpotensi untuk meningkatkan proses transportasi naratif di kalangan pembaca AU K-pop. Fenomena diatas yang melatarbelakangi peneliti untuk mengkaji bagaimana gambaran transportasi naratif yang terjadi pada pembaca *Alternate Universe* (AU) K-pop di platform X.

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus instrumental. Studi kasus instrumental digunakan untuk mempelajari hal yang berada diluar kasusnya atau minat eksternal (Hadi dkk., 2021). Studi kasus instrumental dapat digunakan jika peneliti ingin memahami teori dalam konteks penelitian. Studi kasus instrumental digunakan pada penelitian ini, karena penelitian bertujuan untuk memahami teori transportasi naratif dari Green dan Brock (2000) melalui konteks pembaca *Alternate Universe* (AU) K-Pop. Unit analisis dari penelitian ini yaitu transportasi naratif dan dan pembaca *Alternate Universe* (AU) K-pop.

Partisipan

Partisipan penelitian ini merupakan perempuan yang berusia 18 - 25 tahun dan membaca *Alternate*

Universe (AU) K-pop di X. Pemilihan partisipan penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik sampling purposif atau *purposive sampling*. *Screening questionnaire* digunakan untuk penyaringan agar partisipan penelitian sesuai dengan kriteria yang diperlukan dengan menggunakan alat ukur dari Green dan Brock (2000). Hasil dari *screening questionnaire* akan diolah menggunakan kategorisasi. Norma kategorisasi diambil dari kelompok partisipan. Kemudian, peneliti memilih partisipan penelitian dengan skor atau nilai tertinggi ($47 \leq X$).

Strategi Pengumpulan Data

Peneliti melakukan pengumpulan data dengan metode wawancara dengan pedoman umum untuk membentuk wawancara yang mendalam dan bersifat fleksibel (Poerwandari, 2017). Peneliti menyusun pertanyaan berdasarkan pedoman wawancara terkait aspek kognitif, afektif, imajeri, dan interaksi ketiga aspek yang disusun berdasarkan teori transportasi naratif dari Green dan Brock (2000). Selain itu, peneliti juga menggunakan metode dokumentasi pribadi dari akun X partisipan sebagai data pendukung dan penguat wawancara. Dalam memastikan kredibilitas data, peneliti menggunakan metode *member check* untuk memastikan keakuratan hasil melalui partisipan penelitian dan triangulasi metode untuk memperoleh kejelasan dari data penelitian melalui cara yang berbeda.

Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode analisis data tematik theory-driven (Boyatzis, 1998) menggunakan tema-tema dari teori transportasi naratif Green dan Brock (2000).

HASIL PENELITIAN

Hasil temuan berdasarkan tema asal mula partisipan membaca cerita *Alternate Universe* (AU) K-pop menunjukkan adanya paparan konten AU dan ketertarikan terhadap budaya K-pop. Partisipan mulai mengenal AU akibat adanya paparan yang didorong oleh kepopuleran cerita tersebut di media sosial X dan tiktok pada masa COVID-19 dan masa sekolah. Selain itu, partisipan juga menunjukkan adanya dorongan untuk membaca AU diakibatkan adanya ketertarikan terhadap budaya K-pop itu sendiri yang mendorong partisipan untuk tergabung sebagai salah satu fandom atau penggemar K-pop.

Hasil temuan berdasarkan tema preferensi bacaan menunjukkan dorongan partisipan dalam memilih untuk membaca cerita *Alternate Universe* (AU) K-pop yang didasarkan pada faktor unsur cerita. Unsur pertama adalah tokoh dalam cerita, partisipan menyukai sebuah cerita dengan figur tokoh dari idol K-pop yang disukainya. Unsur kedua adalah dari segi genre dan alur cerita. Partisipan menyukai untuk membaca cerita dengan genre *romance*, *thriller*, dan horor. Selain itu, partisipan juga menyukai cerita AU K-pop yang menceritakan alur tentang kehidupan sehari-hari.

Hasil temuan berdasarkan tema preferensi lingkungan menunjukkan dorongan partisipan untuk memilih lingkungan membaca yang memberikan kenyamanan saat membaca cerita *Alternate Universe* (AU) K-pop. Partisipan memilih untuk membaca lingkungan yang sepi dan tenang. Selain itu, lingkungan tersebut harus minim dengan distraksi dari stimulus sekitar. Namun, partisipan juga menyukai untuk membaca sebuah cerita AU K-pop diiringi dengan musik yang tenang atau *slow*.

Hasil temuan berdasarkan tema kognitif adalah ketika partisipan membaca cerita *Alternate Universe* (AU) K-pop, partisipan dapat memfokuskan perhatiannya pada cerita yang ia baca. Namun, fokus tersebut dapat terdistraksi pada adanya stimulus lain dari lingkungan. Selain itu, saat partisipan membaca proses kognitif terjadi yaitu partisipan mulai mengikuti alur dari sebuah cerita dan perpindahan sudut pandang. Partisipan juga melakukan aktivitas penalaran sebab-akibat, mengingat kembali bagian dari cerita, dan memprediksi ending atau akhir dari sebuah cerita. Partisipan juga menggunakan pikirannya untuk mempertanyakan waktu dalam cerita. Selain itu, partisipan menghubungkan pemahaman dan pengalaman dalam pikiran mereka dengan bagian cerita yang telah dibacanya.

Hasil temuan berdasarkan tema afektif adalah ketika partisipan membaca cerita *Alternate Universe* (AU) K-pop, partisipan merasakan perasaan emosional dalam bentuk perasaan emosi negatif dan positif. Selain itu, perasaan emosional ini juga dipengaruhi ketika partisipan merasakan perasaan yang sama

dengan tokoh dalam cerita tersebut. Selain itu, cerita AU K-pop memberikan partisipan dampak setelah membaca yaitu adanya perubahan identitas, sikap, pengalaman membaca, dan pandangan pada lingkungan sekitar.

Hasil temuan berdasarkan tema kognitif adalah ketika partisipan membaca cerita *Alternate Universe* (AU) K-pop, partisipan dapat membayangkan gambaran mengenai fisik dari tokoh dalam cerita tersebut. Selain itu, partisipan juga dapat membayangkan gambaran dari latar tempat dan waktu yang digunakan dalam cerita. Partisipan juga dapat membayangkan rangkaian peristiwa dalam cerita.

Hasil temuan menunjukkan hubungan antara ketiga aspek yang terlihat saat partisipan RR memahami cerita *Alternate Universe* (AU) K-pop yang berjudul @Butterfly. Partisipan menggunakan proses berpikir untuk memahami cerita dengan memfokuskan perhatiannya pada cerita tersebut dari awal sampai akhir. Kemudian, partisipan juga merasakan pengalaman dan perasaan dari tokoh hingga memberikan dampak pada perubahan sikap yang positif. Selain itu, partisipan juga membayangkan gambaran dari unsur dalam cerita.

Hasil temuan menunjukkan bahwa partisipan menyukai X sebagai fitur yang memberikan kemudahan dalam membaca cerita *Alternate Universe* (AU) K-pop. Partisipan menyukai fitur *thread* yang dapat membuat mereka mengikuti alur cerita tanpa terputus. Selain itu, partisipan juga dapat membayangkan gambaran dari kombinasi media yang ada. Partisipan juga lebih menyukai X karena adanya fitur *likes* dan tidak adanya fitur penambahan musik seperti di aplikasi TikTok dan Instagram.

DISKUSI

Hasil penelitian menunjukkan tema tentang latar belakang partisipan ketika mulai membaca cerita *Alternate Universe* (AU) K-pop. Subtema pertama menunjukkan bahwa ketiga partisipan mulai terpapar konten AU K-pop saat cerita itu mulai populer di X. Hal ini sesuai dengan penelitian yang menyebutkan bahwa terdapat banyaknya konten tentang cerita AU K-pop di X (Agustine dkk., 2022). Kepopuleran ini yang membuat partisipan sebagai pembaca mulai terpapar konten AU K-pop. Selain itu, subtema kedua menunjukkan bahwa partisipan memulai untuk membaca AU K-pop didasarkan pada ketertarikannya sebagai penggemar budaya K-pop itu sendiri. Sapari dkk., (2025) menjelaskan bahwa AU K-Pop dapat menarik perhatian pembaca dikarenakan pembaca menggemari idol dari K-pop itu sendiri. Kegiatan membaca AU K-pop dapat mendorong pembaca sebagai penggemar untuk melakukan kegiatan membaca hal yang digemarinya.

Hasil data penelitian menemukan tema aspek kognitif. Subtema pertama pada aspek ini menunjukkan kemampuan fokus perhatian partisipan terhadap cerita *Alternate Universe* (AU) K-pop. Faktor pertama pada subtema fokus perhatian adalah narasi dengan plot yang menarik. Partisipan menunjukkan kecenderungan untuk tidak terdistraksi saat membaca bagian cerita *Alternate Universe* (AU) K-pop yang mengasyikkan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Bezdek dan Gerrig (2016). Penelitian ini menguji fokus perhatian partisipan saat menonton bagian cerita dengan peristiwa yang tegang maupun seru disebut dengan *'hot spot'* dan bagian cerita dengan peristiwa yang tenang disebut dengan *'cold spot'*. Hasil eksperimen tersebut menunjukkan bahwa partisipan lebih sering gagal merespon stimulus eksternal dikarenakan partisipan larut atau memfokuskan perhatiannya dalam momen *'hot spot'* tersebut. Hal ini juga sesuai dengan temuan pada narasi tulis yaitu cerita AU K-pop. Faktor kedua pada subtema fokus perhatian adalah lingkungan pembaca yang memberikan kenyamanan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketiga partisipan dapat memfokuskan perhatiannya di tempat dan situasi yang memberikan kenyamanan serta kurang dari distraksi. Hasil tersebut juga menunjukkan hasil penelitian dengan tema preferensi partisipan dalam memilih lingkungan untuk membaca cerita *Alternate Universe* (AU) K-pop. Penelitian yang dilakukan oleh Xu dkk. (2025) meneliti tentang perhatian pembaca di lingkungan yang berbeda. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa lingkungan yang sederhana dan cenderung statis (tidak terdapat banyak stimulus) seperti asrama dan perpustakaan mengurangi gangguan perhatian pada partisipan saat membaca. Sama halnya dengan lingkungan partisipan saat membaca cerita AU K-pop yang minim dari distraksi dan adanya stimulus eksternal.

Faktor ketiga pada subtema fokus perhatian adalah narasi yang menggunakan bahasa sehari-hari. Hasil

penelitian mengungkapkan bahwa partisipan dapat memfokuskan perhatiannya saat membaca cerita *Alternate Universe* (AU) K-pop yang menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa sehari-hari partisipan. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dolgunsöz (2018) mengenai efek kata yang familiar dalam membaca dengan Bahasa Inggris sebagai bahasa asing. Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa kosakata baru atau kata yang tidak familiar membutuhkan waktu dan perhatian yang lebih lama bagi pembaca. Hal ini menuntut beban kognitif pada pembaca. Oleh karena itu, fokus perhatian pembaca dapat teralihkan pada kosakata tersebut.

Namun, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa fokus perhatian ketiga partisipan ketika membaca cerita *Alternate Universe* (AU) K-pop dapat berkurang tergantung adanya distraksi atau gangguan lain dari lingkungan. Gangguan ini dapat membuat fokus perhatian partisipan berpindah secara sementara. Sejalan dengan penelitian Xu dkk. (2025), penelitian ini menjelaskan bahwa lingkungan yang kompleks dan dinamis (terdapat banyak stimulus) dapat menyebabkan gangguan perhatian yang lebih besar dibandingkan dengan lingkungan yang sederhana dan statis. Pada tema ini ketiga partisipan menunjukkan bahwa mereka tidak sepenuhnya dapat memfokuskan perhatiannya pada narasi atau cerita AU K-pop.

Hasil data penelitian menemukan subtema kedua mengenai aspek kognitif yang menunjukkan bahwa partisipan melakukan representasi kognitif. Representasi kognitif pertama adalah partisipan mengikuti alur peristiwa dan perpindahan sudut pandang dari cerita *Alternate Universe* (AU) K-pop. Hasil penelitian menunjukkan bahwa partisipan mengikuti rangkaian alur yang ada dalam narasi cerita AU K-pop. Proses ini menggunakan mekanisme memahami sebuah narasi. Proses ini akan sama ketika individu memahami narasi lainnya dari berbagai jenis cerita dan platform digital lainnya (Green dkk., 2003). Cerita AU K-pop juga menyajikan perpindahan sudut pandang (POV) antar tokoh dalam sebuah cerita. Ketika partisipan GVS membaca cerita AU K-pop tersebut, partisipan juga dapat mengikuti perpindahan POV. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan dengan menggunakan novel yang menyajikan dua sudut pandang. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa partisipan dalam penelitian dapat mengidentifikasi pergeseran sudut pandang dan cara ini membutuhkan waktu membaca yang lama dan upaya untuk memproses perpindahan tersebut juga lebih banyak (Cui, 2017).

Representasi kognitif kedua adalah partisipan melakukan aktivitas penalaran sebab-akibat. Saat membaca cerita *Alternate Universe* (AU) K-pop, partisipan melakukan aktivitas penalaran sebab-akibat. Partisipan menghubungkan kejadian yang menyebabkan peristiwa lainnya dalam cerita AU K-pop. Dalam teori transportasi naratif, terdapat penjelasan mengenai pemahaman tentang naratif. Salah satu aspek yang dibahas adalah *situation model* atau model situasi. Model ini menjelaskan bahwa rantai kausal (sebab-akibat) akan diingat lebih jauh oleh pembaca daripada bagian cerita yang detail. Oleh karena itu, pembaca dapat mengetahui mengenai peristiwa yang menyebabkan maupun mengakibatkan peristiwa lainnya. Meskipun, pembaca tidak mengingat sepenuhnya detail dari peristiwa tersebut (Green dkk., 2003).

Representasi kognitif ketiga adalah partisipan melakukan proses mengingat kembali informasi yang telah dibaca dalam cerita *Alternate Universe* (AU) K-pop. Saat membaca cerita AU K-pop partisipan mengingat kembali informasi yang ditemukan pada narasi/*part* sebelumnya. Pembaca dapat merepresentasikan makna dari sebuah cerita melalui aktivitas mengingat kembali informasi dari memori jangka panjang. Model situasi menjelaskan bahwa sebagian besar pembaca biasanya menganggap bahwa episode atau bagian berikutnya terjadi setelah episode sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa pembaca mengasumsikan urutan waktu dari sebuah narasi/cerita, dimana otak kemudian akan membentuk ekspektasi lanjutan (Green dkk., 2003). Model ini juga sesuai untuk menjelaskan asumsi dari representasi kognitif keempat yang menjelaskan bahwa ketiga partisipan memprediksi akhir dari sebuah cerita AU ketika tengah membaca cerita tersebut.

Hasil data penelitian menemukan subtema ketiga mengenai aspek kognitif yang menunjukkan bahwa partisipan melibatkan pikirannya dalam membaca cerita *Alternate Universe* (AU) K-pop. Temuan pertama menunjukkan bahwa partisipan menanyakan hal spesifik tentang waktu di cerita AU K-pop. Dalam konsep transportasi naratif, pembaca dapat menjawab pertanyaan mengenai hal spesifik dalam cerita yang diambil dari hubungan kausal maupun peristiwa dalam cerita (Green dkk., 2003).

Temuan kedua menunjukkan bahwa partisipan melibatkan pikirannya tentang pengalaman dan pemahaman dan menghubungkannya dengan cerita *Alternate Universe* (AU) K-pop. Hal ini sejalan dengan konsep *causal generalization* dalam teori transportasi naratif. Konsep ini menjelaskan tentang 'the reminding data'. Data ini menunjukkan mengenai detail cerita dalam dunia fiksi memiliki kaitan dengan ingatan pribadi yang unik (pemahaman dan pengalaman) dari setiap pembaca. Hal ini dapat memperkuat dampak dari sebuah cerita (Green dkk., 2003). Oleh karena itu, ketika partisipan membaca cerita AU K-pop dan memiliki situasi yang sama dengan tokoh, mereka kemudian menghubungkan situasi tersebut dengan situasi pribadi mereka sendiri.

Hasil data penelitian menemukan tema aspek afektif. Subtema pertama pada aspek ini menunjukkan bahwa ketiga partisipan mengalami perasaan emosional saat sedang membaca cerita *Alternate Universe* (AU) K-pop. Hal ini sejalan dengan konsep konsekuensi dalam teori transportasi naratif. Konsekuensi ketika individu tertransportasi secara naratif adalah mereka dapat merasakan perasaan yang kuat, meskipun mereka mengetahui bahwa cerita itu tidak nyata (Green & Brock, 2000).

Subtema respon emosional memiliki hubungan dengan tema berikutnya yaitu preferensi bacaan partisipan. Hasil penelitian menemukan bahwa partisipan memilih untuk membaca cerita sesuai dengan alur dan genre yang mereka gemari. Hal ini yang mengakibatkan emosi partisipan keluar secara sukarela. Partisipan sebagai pembaca dapat memutuskan untuk tidak membaca dan memutuskan untuk berhenti membaca saat emosi tersebut datang (Green dkk., 2003). Oleh karena itu, emosi sendiri muncul akibat preferensi bacaan yang dipilih oleh partisipan.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa partisipan mengalami perasaan emosional negatif yaitu bersedih ketika membayangkan situasi yang dialami oleh tokoh. Hal ini sejalan dengan efek emosi yang muncul pada pembaca. Efek ini menjelaskan ketika pembaca menempatkan diri sebagai pengamat dari sebuah cerita, ia kemudian akan mengalami perasaan emosional. Perasaan ini bergantung pada situasi yang dibayangkan akan dialami oleh tokoh (Green dkk., 2003). Sama halnya dengan partisipan yang membayangkan situasi dari tokoh dalam cerita AU K-Pop dan kemudian merasakan perasaan yang sama.

Hasil data penelitian juga menemukan subtema kedua mengenai aspek afektif yang menunjukkan bahwa ketiga partisipan mengalami resonansi emosional saat membaca cerita *Alternate Universe* (AU) K-pop. Penelitian menyatakan tiga bentuk dari transportasi naratif. Salah satunya adalah bentuk keadaan ketika pembaca bertransportasi fiksi secara emosional. Kondisi tersebut membuat pembaca merasakan perasaan yang sama seperti yang dirasakan oleh salah satu tokoh dalam cerita yang sedang dibaca (Habsari dkk., 2022).

Hasil data penelitian menemukan subtema ketiga mengenai aspek afektif yang menunjukkan bahwa ketiga partisipan mengalami dampak yang berbeda setelah membaca cerita *Alternate Universe* (AU) K-pop. Partisipan melaporkan adanya perubahan identitas dan pandangan pada sekitarnya setelah membaca cerita tersebut. Hal ini sejalan dengan konsep teori transportasi naratif. Green dkk. (2003) menjelaskan bahwa sebuah karya sastra dapat mempengaruhi diri tentang sekitarnya dan berpotensi mengubah identitas pembaca ketika emosi muncul dan menyentuh pembaca tersebut. Partisipan juga memaknai cerita dengan cara yang berbeda setelah membaca kembali cerita tersebut. Penelitian menjelaskan bahwa ketika pembaca membaca ulang sebuah cerita, pembaca akan meningkatkan pemahamannya tentang bacaan yang sedang ia baca. Hal ini membuat partisipan dapat memaknai secara berbeda bacaan tersebut karena terdapat perhatian baru pada beberapa bagian cerita (Xu dkk., 2025).

Dampak dorongan motivasi dan perasaan setelah membaca cerita *Alternate Universe* (AU) K-pop dirasakan oleh partisipan. Partisipan menemukan motivasi setelah membaca cerita. Hal ini sejalan dengan konsep aspek afektif pada teori transportasi naratif. Green & Brock (2000) menjelaskan bahwa pembaca bisa mendapatkan motivasi dan perasaan yang kuat setelah membaca narasi yang dapat mempengaruhi pembaca tersebut.

Dampak mengenai pandangan tentang tokoh di dunia nyata tidak dirasakan oleh partisipan. Partisipan menyebutkan bahwa mereka tidak menyamakan pandangan tentang tokoh fiksi dan tokoh yang dijadikan *face claim* di dunia nyata. Hal ini tidak sejalan dengan konsep bentuk transportasi naratif.

Habsari dkk. (2022) menjelaskan dimana pembaca dapat berfantasi secara aktif setelah membaca sesuatu. Sebagai contoh penggemar akan merasa bahwa sosok yang digemari memiliki sifat yang ditunjukkan di media. Ketika terdapat orang lain yang menyatakan bahwa sifat sosok tersebut tidak sama, penggemar akan merasa tidak terima. Hal ini tidak sejalan dengan konsep tersebut dikarenakan partisipan tidak pernah menyamakan sifat maupun karakter dari tokoh dalam cerita AU meskipun tokoh tersebut menggunakan *face claim* idol yang mereka gemari. Namun, *face claim* idol K-pop menjadi dorongan bagi partisipan untuk membaca sebuah cerita AU K-pop.

Hasil data penelitian menemukan tema tentang aspek imajeri. Pada aspek ini, hasil penelitian menunjukkan bahwa ketiga partisipan dapat membayangkan mengenai unsur-unsur narasi pada cerita *Alternate Universe* (AU) K-pop. Hal ini sesuai dengan konsep imajeri dalam teori transportasi naratif. Green dkk. (2003) menjelaskan bahwa imajeri merupakan representasi mental yang dibangkitkan oleh narasi melalui penglihatan pembaca. Imajeri itu sendiri dapat muncul selama pembaca terpapar maupun setelah pembaca terpapar narasi tersebut. Hal ini juga sejalan dengan teori *mental imagery* dalam Sternberg (2011) yang menjelaskan mengenai gambaran yang ada dipikiran individu. Pembaca menggambarkan objek dan peristiwa yang tidak dapat dirasakan dalam pikirannya. Gambaran ini disampaikan melalui media gambar (foto, video, dan *fake chat*) dan narasi. Kemudian, melalui media tersebut pembaca dapat menggambarkan peristiwa, latar cerita, dan juga fisik dari tokoh dalam cerita tersebut

Hasil data penelitian juga menemukan hubungan antara tiga aspek dalam teori transportasi naratif. Saat membaca cerita *Alternate Universe* (AU) K-Pop, pembaca menggunakan proses berpikirnya yang menghasilkan *output* berupa keterlibatan secara emosional dan dampaknya pada sikap serta gambaran mental. Hal ini sejalan dengan konsep teori transportasi naratif yang menjelaskan proses dari ketiga aspek tersebut. Proses ini menjelaskan ketika pembaca tertransportasi ke dalam cerita maka mereka akan memfokuskan perhatian pada cerita tersebut dan pembaca akan merasakan perasaan emosional yang kuat serta gambaran mental tentang cerita tersebut (Frank & Falzone, 2021). Hal ini juga sejalan dengan teori *Elaboration Likelihood Model* (ELM) dalam Hogg dan Vaughan (2017). Teori ini memberikan penjelasan saat pembaca membaca sebuah pesan, maka pesan tersebut akan masuk diproses melalui jalur *central*. Pembaca kemudian akan memproses cerita, memahami isi cerita, dan memfokuskan perhatiannya pada cerita tersebut. Kemudian, narasi akan menghasilkan *output* pada perubahan sikap dari individu itu sendiri.

Hasil data penelitian menemukan tema tentang kelebihan X sebagai platform untuk membaca cerita *Alternate Universe* (AU) K-Pop. Hasil penelitian menunjukkan bahwa partisipan merasakan bahwa fitur *thread* membantu partisipan untuk mengikuti alur cerita AU K-pop yang tidak terputus. Hal ini memberikan partisipan pengalaman membaca yang lebih terstruktur dan fleksibel. Hasil ini sejalan dengan penjelasan dari Febriyanti dan Ekomila (2024). AU di X memberikan kemudahan bagi pembaca untuk mengakses konten ini dikarenakan penggunaan fitur *thread* yang dikemas dengan berbagai bentuk media seperti tangkapan layar obrolan, foto, video, dan narasi cerita (Febriyanti dan Ekomila, 2024).

SIMPULAN

Hasil dan pembahasan penelitian ini menemukan gambaran transportasi naratif pada perempuan dewasa awal pembaca *Alternate Universe* (AU) K-pop di platform X. Penelitian ini menemukan aspek kognitif, afektif, dan imajeri sebagai aspek utama yang dijelaskan melalui konsep teori transportasi naratif. Selain itu, penelitian ini menjelaskan hubungan dari interaksi ketiga aspek pada pembaca. Penelitian ini juga menemukan tema pendukung yaitu preferensi bacaan dan preferensi situasi lingkungan yang disukai oleh pembaca saat membaca cerita *Alternate Universe* (AU) K-pop. Selain itu, penelitian ini menemukan tema latar belakang pembaca memulai membaca cerita *Alternate Universe* (AU) K-pop dan alasan pembaca memilih platform X sebagai media untuk membaca AU tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Allah SWT, Bani Bacan Hacantya Yudanagara, S.Psi., M.Si.

sebagai dosen pembimbing penulis, keluarga, teman-teman, ketiga partisipan penelitian, dan seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan artikel ilmiah.

DEKLARASI POTENSI TERJADINYA KONFLIK KEPENTINGAN

Tsuraya Mutiara Larashati & Bani Bacan Hacantya Yudanagara tidak bekerja, menjadi konsultan, memiliki saham, atau menerima dana dari perusahaan atau organisasi mana pun yang mungkin akan mengambil keuntungan dari diterbitkannya naskah ini.

PUSTAKA ACUAN

- Agustine, A., Jeanza, A. D., Pambudi, D. T., & Pandin, M. G. R. (2022). Analysis on alternate universe popularity's effect on digital-era society's reading habit in philosophical perspective. <https://doi.org/10.31219/osf.io/j7ukz>
- Arnett, J. J. (2023). *Emerging adulthood: The winding road from the late teens through the twenties*. Oxford University Press.
- Artrisdiyanti, R. O. (2023, Juni 15). 2 Jenis Cerita Penggemar Fiksi (Fanfiction). *KOMPAS.com*. <https://www.kompas.com/skola/read/2023/06/15/090000369/2-jenis-cerita-penggemar-fiksi-fanfiction->
- Bezdek, M. A., & Gerrig, R. J. (2016). When narrative transportation narrows attention: changes in attentional focus during suspenseful film viewing. *Media Psychology*, 20(1), 60–89. <https://doi.org/10.1080/15213269.2015.1121830>
- Boyatzis, R. E. (1998). *Transforming qualitative information: Thematic analysis and code development*. Sage Publications.
- Cui, Y. (2017). Reader responses to shifts in point of view: An empirical study. *Language and Literature International Journal of Stylistics*, 26(2), 122–136. <https://doi.org/10.1177/0963947017704727>
- Dolgunsöz, E. (2018). Word familiarity effects in EFL reading: An eye tracking study. *International Online Journal of Education and Teaching (IOJET)*, 5(2), 252–265. <http://iojet.org/index.php/IOJET/article/view/383/233>
- Febriyanti, A., & Ekomila, S. (2024). Fenomena cerita alternative universe (au) bertema homoseksual di media sosial twitter (studi etnografi virtual pada akun base @aubxbfess). *Al-Mabsut : Jurnal Studi Islam dan Sosial*, 18(1), 1–14. <https://doi.org/10.56997/almabsutjurnalstudiislamdansosial.v18i1.1194>
- Frank, L. B., & Falzone, P. (2021). *Entertainment-Education behind the scenes: Case Studies for Theory and Practice*. Springer Nature. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-63614-2>
- Gerrig, R. J. (1993). *Experiencing narrative worlds*. New Haven, CT: Yale University Press.
- Green, M. C., & Brock, T. C. (2000). The role of transportation in the persuasiveness of public narratives. *Journal of Personality and Social Psychology*, 79(5), 701–721. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.79.5.701>
- Green, M.C., Strange, J.J., & Brock, T.C. (2003). *Narrative impact : social and cognitive foundations*
- Habsari, S. K., Kristina, D., Primasita, F. A., Kurniawan, Y., & Kusciati, K. P. (2022). Kajian poetika kognitif keterlibatan pembaca terhadap fiksi digital (The Study of Cognitive Poetics to the Readers'

- Engagement with Digital Fiction). *Kandai*, 18(2), 299. <https://doi.org/10.26499/jk.v18i2.4129>
- Hadi, A., Asrori, & Rusman. (2021). *Penelitian kualitatif studi fenomenologi, case study, grounded theory, etnografi, biografi*. CV. Pena Persada.
- Hogg, M. A., & Vaughan, G. M. (2017). *Social Psychology*. Pearson Higher Ed.
- 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. <https://doi.org/10.31004/jn.v8i2.28227>
- Komariyah, E. K. M., & Rachmani, T. N. (2022). Pengaruh fiksi penggemar: Alternate Universe (AU) dalam meningkatkan minat baca remaja Indonesia (studi kasus pembaca Alternate Universe pada fandom treasure makers). *Dialektika Jurnal Bahasa Sastra Dan Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(1), 37–56. <https://doi.org/10.15408/dialektika.v8i1.25284>
- Liputan 6. (2024, Desember 13). Apa Itu AU: Mengenal Lebih Dalam Tentang Alternate Universe—Page 4—Feeds *Liputan6.com*. <https://www.liputan6.com/feeds/read/5833866/apa-itu-au-mengenal-lebih-dalam-tentang-alternate-universe?page=4>
- Muhamad, N. (2023, September 21). Survei: Mayoritas orang Indonesia lebih suka baca buku lewat smartphone. *Katadata*. <https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/fa04246cf1ef375/survei-mayoritas-orang-indonesia-lebih-suka-baca-buku-lewat-smartphone>
- Papalia, D. E., & Martorell, G. (2021). *Experience human development*. McGraw Hill Education.
- Poerwandari, E. K. (2017). *Pendekatan kualitatif untuk penelitian perilaku manusia*. LPSP3 Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.
- 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. <http://dx.doi.org/10.25157/literasi.v8i1.12940>
- Santrock, J. W. (2019). *Life-span development* (17th ed.). McGraw-Hill Education
- Sapari, Y., Suhara, R. B., Ri'aeni, I., & Rahma, S. (2025). Fenomena penggemar Alternate Universe di twitter (studi kasus fenomenologi pada fangirl penggemar AU di twitter). *Jurnal Ilmu Komunikasi Network Media*, 8(1), 254–265. <https://doi.org/10.46576/jnm.v8i1.5333>
- Saputra, F. H. (2022). Pengaruh Narasi dalam Konten Vlog Channel Youtube “Menjadi Manusia” Terhadap Sikap dalam Menjaga Kesehatan Mental. *Jurnal ISIP: Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 19(1), 11–22. <https://doi.org/10.36451/jisip.v19i1.66>
- Savitri, S. I., & Nuha, F. K. (2021). The Role of Narrative Format in Improving Narrative Transport and Empathy among Fiction and Non Fiction Readers. *Jurnal Psikologi*, 20(2), 152–162. <https://doi.org/10.14710/jp.20.2.152-162>
- Sternberg, R. (2011). *Cognitive Psychology*. Cengage Learning.
- Wiratsih, W., & Wahyuni, A. K. T. (2025). Media transformation of alternate universe (au) using k-pop artists' visual claims into novel. *LATTE a Journal of Language Culture and Technology ISSN 3063-0754*, 2(2). <https://doi.org/10.24002/lj.v2i2.10465>
- Xu, S., Xu, M., Kang, Q., & Yuan, X. (2025). Mobile Reading Attention of college students in different reading

Environments: An Eye-Tracking Study. *Behavioral Sciences*, 15(7), 953.
<https://doi.org/10.3390/bs15070953>

Xu, Y., Liang, M., Jin, Y., Wang, L., Gao, W., & Tao, T. (2025). Assessing the rereading effect of digital reading through eye movements using artificial neural networks. *Frontiers in Psychology*, 16, 1576247.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1576247>

Yonatan, A. Z. (2025, Desember 29). Survei GoodStats: Masih Gemarkah Publik Indonesia Baca Buku di Era Digital? *GoodStats*. <https://goodstats.id/article/survei-goodstats-masih-gemarkah-publik-indonesia-baca-buku-di-era-digital-b2rh0>