

**THE INFLUENCE OF THE ALTERNATIVE UNIVERSE (AU)
TREND THEMED ON BALINESE FOLKLORE IN FOSTERING
TEENAGE READING INTEREST IN BALINESE FOLKLORE**

ABSTRACT

This research is motivated by the low reading interest of teenagers in Bali towards Balinese folklore, so researchers utilize the Alternative Universe (AU) trend with the theme of Balinese folklore which can be accessed through the TikTok application to see the effect of AU on increasing teenagers' interest in reading in Bali. The objectives in this study are, (1) Analyzing the AU trend with the theme of Balinese folklore can foster teenagers' interest in reading (2) Analyzing the effectiveness of AU trend with the theme of Balinese folklore can foster teenagers' interest in reading Balinese folklore. This research is expected to provide benefits for the community, other researchers, and the government. The method used in this research is quantitative method which was conducted from October - November 2024 at SMAN Bali Mandara. The subjects in this research are active teenagers who are social media users and have an interest in fictional stories, especially AU, while the object of this research is the empowerment of Balinese folklore through AU media as a means to increase reading interest. Data analysis was carried out by conducting an independent t-test and normality test. Based on the results of the respondent questionnaire above, it can be interpreted that the score on adolescents' interest in Balinese folklore in AU format is 71%, the frequency of adolescents reading Balinese folklore is 82%, the desire of adolescents to read more Balinese folklore is 84%, and adolescents' understanding of the content of Balinese folklore reaches 83%. While the questionnaire data and testing that has been done obtained the results of the Sig.0.021 value which is smaller than 0.05. This shows that the AU trend with the theme of Balinese folklore has a significant influence on increasing interest in reading and preserving Balinese folklore among teenagers.

Keywords:

*Alternative Universe,
Balinese Folklore,
Reading Interest,
Teenagers*

Corresponding Author:

**Komang Wahyuningsih¹, I Gede Sucipta Ariawan¹, Putu Widya Ayu Cahyani¹,
I Wayan Madiya S.Pd., M.Pd.²**

SMA Negeri Bali Mandara, Kubutambahan, Buleleng, Bali

E-mail: wahyuningsih221222@smanbalimandara.sch.id

PENDAHULUAN

Sastra merupakan wujud gagasan seseorang melalui pandangan terhadap lingkungan sosial, yang berada di lingkungan sekitar dengan menggunakan bahasa yang indah (Azizah, dkk, 2023). Sebagai karya fiksi, sastra memiliki pemahaman yang lebih mendalam dan bukan hanya sekedar cerita khayal atau angan dari pengarang saja. Lebih dari itu, sastra adalah wujud dari kreativitas manusia terhadap apa yang dirasakan, dipikirkan, dan dialaminya. Karya sastra Indonesia dikategorikan dalam berbagai kriteria, seperti bentuk, periode, dan fiksi ataupun nonfiksi. Berdasarkan periodenya karya sastra dibagi menjadi dua yakni, karya sastra lama dan karya sastra modern. Salah satu karya sastra lama adalah cerita rakyat Bali ataupun legenda yang kaya akan nilai-nilai karakter, seperti kejujuran, keberanian, kerja sama, dan tanggung jawab (Renaldo, 2024).

Seiring perkembangan era modernisasi yakni masuknya teknologi digital ke Indonesia munculah jenis sastra baru, yaitu sastra siber. Sastra siber adalah karya sastra yang terdiri dari berbagai jenis karya seperti novel, cerpen, puisi, pantun serta prosa lainnya yang disampaikan melalui media elektronik berbasis aplikasi (Hilaliyah, dkk, 2024). Adapun beberapa contoh aplikasi yang menyediakan sastra siber yakni, *Wattpad*, *Funfiction*, dan salah satunya adalah *Alternative Universe* (AU) yang sangat diminati para remaja saat ini. AU merupakan karya sastra digital yang sering diterbitkan di platform *TikTok* dengan narasi kreatif mengambil elemen tertentu dari cerita asli dan mengadaptasinya ke dalam konteks yang berbeda. Dalam AU karakter dan alur cerita sering dimodifikasi untuk menciptakan cerita baru yang relevan dengan audiens modern (Azzahra & Dewi, 2024).

Di sisi lain, akibat perkembangan teknologi, minat membaca generasi muda Indonesia terhadap cerita rakyat Bali dan sejarah menurun. Hal ini terlihat dari rendahnya konsumsi buku-buku sejarah dan cerita rakyat Bali di kalangan remaja. Menurut Hibatulloh, dkk, (2023), menyebutkan bahwa minat baca para remaja di Indonesia masuk ke dalam kategori terendah di dunia, diperkirakan sebanyak 10% remaja Indonesia termasuk ke dalam kategori gemar membaca, dan 90% masih belum mau membaca dan kurang budaya membaca.

Pada saat ini para remaja lebih tertarik bermain gadget dibandingkan membaca. Hal tersebut merujuk pada data dari BPS tahun 2022, yang menunjukkan

bahwa pengguna gadget di Indoensia mencapai 67,88% atau sekitar 187 juta jiwa. Sebanyak 30 juta pengguna gadget didominasi oleh anak-anak remaja pada rentang usia 15-19 tahun. Faktanya penggunaan *gadget* banyak memengaruhi pola pikir dan hidup remaja usia 12-24 tahun, serta dapat menimbulkan kecanduan (Dewy, 2023).

Kecanduan pada *gadget* biasanya disebabkan oleh media sosial, seperti penggunaan aplikasi *TikTok*, *Snack Video*, *Instagram*, *YouTube*, *Twitter* dan lain-lain. Belakangan ini salah satu platform yang melejit penggunaannya adalah media sosial *TikTok*. Saat ini Indonesia merupakan pasar pengguna aplikasi *TikTok* terbesar kedua di dunia yakni sebanyak 109,9 juta dan sebesar 42% penggunaannya adalah Generasi Z (18-24 tahun) dengan rerata menggunakan aplikasi *TikTok* selama 58 menit perhari (Sinaga, 2023). Hal ini disebabkan karena aplikasi tersebut banyak menyajikan fitur-fitur seperti video, lagu, filter wajah, kolom komentar, dan salah satu trend yang sedang naik di *TikTok* adalah membaca cerita AU (Nurmala, 2022).

Menilik dari peluang AU sebagai media publikasi karya sastra, penulis tertarik membuat suatu inovasi yakni AU bertema cerita rakyat Bali sebagai media untuk meningkatkan minat baca para remaja. Meskipun sebelumnya penelitian serupa pernah dilakukan oleh (Maimun & Rachmani, 2022) yang menggali terkait pengaruh AU bertema fiksi romantis dalam meningkatkan minat baca remaja dan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Namun, dalam penelitian ini penulis menggunakan AU yang bertema cerita rakyat Bali dengan menggunakan deskriptif kuantitatif. Maka dari itu, penulis membuat sebuah karya tulis tentang “Pengaruh *Trend Alternative Universe* (AU) Bertema Cerita rakyat Bali Dalam Menumbuhkan Minat Baca Remaja Terhadap Cerita rakyat Bali.”

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas sebelumnya, dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut. 1) Apakah *trend Alternative Universe* (AU) bertema cerita rakyat Bali dapat menumbuhkan minat baca remaja? 2) Seberapa efektifkah *trend Alternative Universe* (AU) bertema cerita rakyat Bali dapat menumbuhkan minat remaja untuk membaca cerita rakyat Bali? Merujuk pada rumusan masalah yang telah disajikan, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu. 1) Menganalisis *trend Alternative Universe* (AU) bertema cerita rakyat Bali dapat menumbuhkan minat baca remaja. 2) Menganalisis

efektivitas *trend Alternative Universe* (AU) bertema cerita rakyat Bali dapat menumbuhkan minat remaja untuk membaca cerita rakyat Bali.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis. Secara teoritis, diharapkan mampu memberikan wawasan terkait sejarah ataupun cerita rakyat Bali di kalangan remaja. Sedangkan, manfaat praktis penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi: (1) Masyarakat, yakni dapat membantu dalam melestarikan sejarah dan cerita rakyat Nusantara; (2) Peneliti lain, yakni sebagai sumber informasi dan referensi terkait dengan pengaruh *Alternative Universe* (AU) terhadap minat baca para remaja; (3) Pemerintah, yakni dapat menjadikan penelitian ini sebagai masukan dan pertimbangan dalam meningkatkan minat baca remaja dan melestarikan budaya. Adapun hipotesis dari penelitian ini yaitu, H_0) *Trend Alternative Universe* (AU) bertema cerita rakyat Bali tidak memiliki pengaruh yang signifikan dalam menumbuhkan minat baca remaja terhadap cerita rakyat Bali. H_1) *Trend Alternative Universe* (AU) bertema cerita rakyat Bali memiliki pengaruh yang signifikan dalam menumbuhkan minat baca remaja terhadap cerita rakyat Bali.

Cerita rakyat Bali

Indonesia dikenal memiliki beragam kekayaan budaya dari ujung sabang hingga Merauke. Dalam upaya pelestarian kebudayaan, pemerintah mencetuskan Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan, sebagai wujud konkret perhatian pemerintah terhadap kebudayaan nasional sekaligus menjadi pemandu arah pembangunan nasional (Kemdikbud, 2018). Beragam kebudayaan yang dimiliki Indonesia diantaranya terdiri dari Tari, Lagu, hingga cerita rakyat Bali. Indonesia memiliki ratusan cerita rakyat Bali yang hidup dalam beragam etnis. Cerita rakyat Bali merupakan prosa klasik tertua yang ada di Nusantara. Dalam bahasa yang lebih umum cerita rakyat Bali dikenal juga dengan istilah dongeng (Sugiartia & dkk, 2022). Namun, cerita rakyat Bali tidak hanya dianggap sebuah bacaan yang digunakan sebagai hiburan semata. Akan tetapi, cerita rakyat Bali ataupun karya sastra dapat mengandung sebuah nilai, norma-norma, dan pandangan mengenai kehidupan masyarakat (Nisa & Andalas, 2021).

Aplikasi *TikTok*

TikTok adalah platform media sosial berbasis video pendek yang memungkinkan penggunanya untuk membuat, berbagi, dan menemukan konten kreatif (Dewa & Safitri 2021). *TikTok* menjadi sangat populer di kalangan remaja karena menawarkan berbagai fitur seperti efek visual, musik, dan tantangan yang interaktif. Pada tahun 2021, jumlah pengguna *TikTok* di seluruh dunia mencapai 1,04 juta akun. Apps Business juga menemukan bahwa aplikasi *TikTok* diunduh 196 juta kali pada kuartal ketiga tahun 2022 (Padilah, dkk 2023). *TikTok* tidak hanya digunakan untuk hiburan, tetapi juga sebagai media edukasi dan penyebaran informasi. Konten kreatif berbasis edukasi seperti cerita sejarah, tutorial, dan cerita pendek mulai mendominasi platform ini. Penggunaan *TikTok* dalam penelitian ini relevan untuk memanfaatkan kebiasaan konsumsi media digital oleh remaja dalam mempromosikan cerita rakyat Bali dalam bentuk yang modern dan mudah diterima.

Sastra Siber

Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi di era modernisasi berbagai aspek ilmu pengetahuan maupun kebudayaan harus bisa mengikuti perkembangan zaman, termasuk ilmu sastra yang ada. Akibat kemajuan teknologi muncul suatu jenis sastra yang baru yakni Sastra Siber. Sastra siber merupakan suatu perkembangan sastra yang berhubungan dengan pemanfaatan teknologi, dengan kata lain sastra siber adalah sebuah karya sastra yang di publikasikan melalui internet atau media sosial (Anggraeni & Wati, 2020). Dari munculnya fenomena sastra siber ini, muncul berbagai platform, situs, dan aplikasi yang dapat memfasilitasi penulis untuk menuangkan ide-ide serta melahirkan berbagai karyanya, beberapa aplikasi yang terkenal yakni *Wattpad*, *Webtoon*, dan lain-lain. Selain aplikasi tersebut, platform media social seperti *Tiktok*, *X*, *Instagram* pun saat ini turut ikut serta berperan dalam penyebaran karya sastra. Sehingga fenomena sastra siber ini sering dianggap sebagai sarana yang mudah dalam mendistribusikan karya sastra (Anggraeni & Wati, 2020). Selain itu, studi menunjukkan bahwa penggunaan platform sastra siber membantu siswa belajar sastra, khususnya pembelajaran menulis cerpen (Fahmy, dkk, 2024).

Alternative Universe

Alternative Universe (AU) adalah suatu fiksi dari penggemar, yang mana dilakukannya perubahan elemen asli karakter tokoh yang terlibat pada ceritanya, sebagai contoh perubahan ras etnis, profesi, nama, dan status sosial. Dapat diartikan bahwa AU merupakan bentuk cerita ditransformasikan agar lebih mencerminkan perspektif imajinasi dan pengalaman (Azzahra, & Dewi 2024). Konsep AU populer di kalangan komunitas pembaca *fanfiction* dan pengguna media sosial seperti *Twitter* dan *TikTok*. AU memungkinkan penulis untuk mengeksplorasi ide-ide baru tanpa terikat pada cerita asli, sehingga memberikan kebebasan kreatif yang besar (Afrilia, dkk, 2024). Tren AU telah berkembang menjadi media *storytelling* yang efektif, terutama di platform digital. Dalam konteks penelitian ini, cerita rakyat Bali yang diadaptasi ke dalam format AU dapat memberikan daya tarik baru bagi generasi muda, terutama melalui pengemasan cerita dalam format modern seperti simulasi percakapan atau cerita berantai di media sosial.

Jenis Penelitian

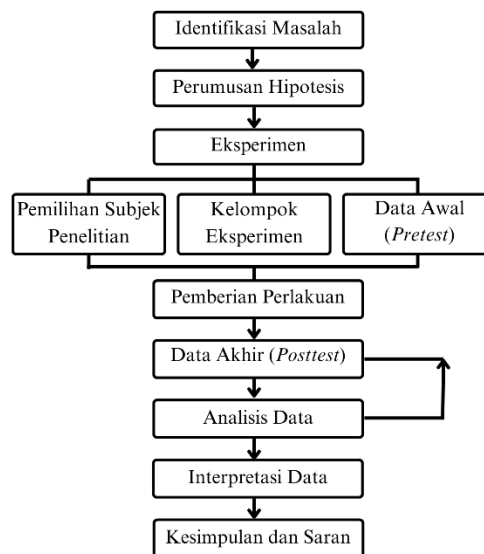
Jenis penelitian ini adalah eksperimental, karena untuk menganalisis pengaruh *trend Alternatif Universe* (AU) terhadap peningkatan minat baca remaja terhadap cerita rakyat Bali serta menggunakan metode pendekatan analisis campuran yaitu gabungan antara analisis kuantitatif dan analisis kualitatif.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 6 bulan dari bulan Juli-Desember 2024, bertempat di SMA Negeri Bali Mandara mulai dari pembuatan proposal penelitian, penyusunan instrumen sampai penyusunan laporan penelitian. Sedangkan pengambilan data dari responden dilakukan secara daring dengan metode *purposive sampling* terhadap remaja yang aktif di platform *TikTok* (platform yang digunakan untuk penyebaran AU).

Alur Penelitian

Penelitian eksperimental yang peneliti gunakan ada delapan langkah yaitu Identifikasi masalah, perumusan hipotesis, eksperimen, pemberian perlakuan, pengumpulan data akhir, analisis data, sintesis, kesimpulan dan saran. Delapan langkah penelitian eksperimental ditunjukkan pada Gambar 1.



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar 1 Bagan tiga tahap proses dan tujuh langkah penelitian

Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari remaja melalui penyebaran kuisisioner di media sosial untuk mengukur pengaruh cerita *Alternatif Universe* (AU) berbasis cerita rakyat Bali terhadap minat baca mereka. Data sekunder diperoleh dari penelitian literatur, artikel, dan referensi tentang cerita rakyat Bali, *trend* AU, dan penggunaan media sosial sebagai alat komunikasi.

Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

- 1 *Smartphone* dengan kapasitas penyimpanan minimal 64 GB untuk mengakses aplikasi dan mengunggah konten di media sosial.
- 2 Aplikasi *i-Fake Chat* untuk membuat simulasi percakapan berbasis cerita rakyat Bali.
- 3 Aplikasi *Twinote* untuk menyusun dan membagikan cerita rakyat Bali dalam format utas cerita berbasis AU.
- 4 Aplikasi *Pinterest* dan *Google* sebagai sumber ilustrasi visual dan latar cerita.
- 5 Aplikasi *Microsoft Excel* dan *SPSS* untuk analisis data hasil kuisisioner.

Subjek dan Objek Penelitian

1 Subjek Penelitian

Remaja yang aktif menggunakan media sosial dan memiliki ketertarikan terhadap cerita fiksi, terutama AU. Sampel diambil menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan responden remaja usia 12-21 tahun yang aktif menggunakan platform *Tiktok*. Jumlah minimal 40 responden untuk mendapatkan hasil yang representatif.

2 Objek Penelitian

Pengaruh *Trend Alternative Universe* (AU) bertema cerita rakyat Bali terhadap minat baca remaja terhadap cerita rakyat Bali.

Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada instrumen pada penelitian ini menggunakan Data diperoleh berdasarkan 1) Telaah pustaka (literatur), untuk mendapatkan pemahaman akan AU dan cerita rakyat Bali. 2) soal *pre test* dan *post test*. 3) *Treatment* diperuntukkan untuk kelompok eksperimen dengan media AU. Setelah dilakukan *treatment* barulah dilakukan tes kembali yaitu *posttest* dengan soal yang sama pada *pretest*.

Variable Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu, variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (*independent variable*) adalah *Trend Alternative Universe* (AU) bertema cerita rakyat Bali, sedangkan variabel terikat (*dependent variable*) adalah minat baca remaja terhadap cerita rakyat Bali. Minat baca remaja diukur melalui beberapa indikator, yaitu: ketertarikan terhadap cerita rakyat Bali dalam format AU, frekuensi membaca cerita rakyat Bali, keinginan untuk membaca lebih banyak cerita rakyat Bali, dan pemahaman isi cerita rakyat Bali.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis campuran yaitu gabungan antara analisis kuantitatif dan analisis kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui angket yang mengukur empat indikator utama, yaitu: 1) Ketertarikan terhadap cerita rakyat Bali dalam format AU. 2) Frekuensi membaca cerita rakyat Bali. 3) Keinginan untuk membaca lebih banyak cerita rakyat Bali. 4) Pemahaman isi cerita rakyat Bali.

Data yang didapatkan selanjutnya dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut. Validasi dilakukan dengan rumus: $P = \frac{f}{n} \times 100\%$

Keterangan: P = persentase skor; f = jumlah skor yang diperoleh; n = jumlah skor maksimum. Hasil persentase validasi dikualitatifkan ke dalam kriteria penilaian skala likert seperti pada tabel 1.

Tabel 1 Rentang Persentase dan Kriteria Kualitatif Validasi Produk

Sumber: (Rosmiati, dkk, 2024)

Rentan Persentase (%)	Kriteria Kualitatif
$81 < P \leq 100$	Sangat Layak
$62 < P \leq 81$	layak
$43 < P \leq 62$	Kurang Layak
$25 < P \leq 43$	Tidak Layak

Analisis

Merujuk dari latar belakang masalah, ada beberapa permasalahan yang dapat dianalisis, yaitu; 1) Minat baca remaja Indonesia terhadap sastra tradisional, khususnya cerita rakyat Bali, cenderung menurun seiring perkembangan teknologi dan digitalisasi. Menurut Hibatulloh, dkk, (2023), menyebutkan bahwa minat baca para remaja di Indonesia masuk ke dalam kategori terendah di dunia, diperkirakan sebanyak 10% remaja Indonesia termasuk ke dalam kategori gemar membaca, dan 90% masih belum mau membaca dan kurang budaya membaca. 2) Pada saat ini para remaja lebih tertarik bermain gadget dibandingkan membaca. Hal tersebut merujuk pada data dari BPS tahun 2022, yang menunjukkan bahwa pengguna gadget di Indonesia mencapai 67,88% atau sekitar 187 juta jiwa. Sebanyak 30 juta pengguna gadget didominasi oleh anak-anak remaja pada rentang usia 15-19 tahun. Faktanya penggunaan *gadget* banyak memengaruhi pola pikir dan hidup remaja usia 12-24 tahun, serta dapat menimbulkan kecanduan (Dewy, 2023). 3) Belakangan ini salah satu platform yang melejit penggunaannya adalah media sosial *TikTok*. Saat ini Indonesia merupakan pasar pengguna aplikasi *TikTok* terbesar kedua di dunia yakni sebanyak 109,9 juta dan sebesar 42% penggunaannya adalah Generasi Z (18-24 tahun) dengan rerata menggunakan aplikasi *TikTok* selama 58

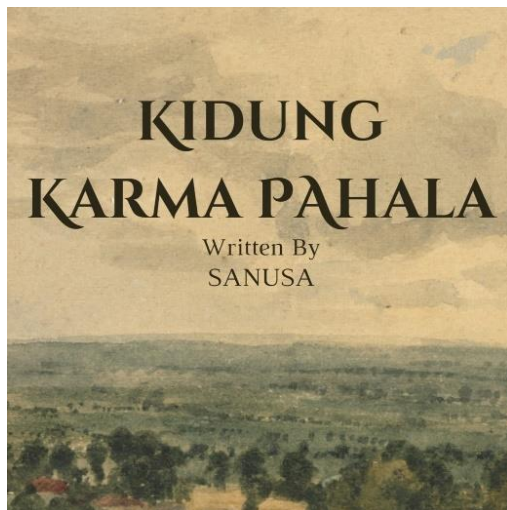
menit perhari (Sinaga, 2023). Belakangan ini, salah satu trend yang sedang naik di *TikTok* adalah membaca cerita AU (Nurmala, 2022).

Fenomena *Alternative Universe* (AU) bertema cerita rakyat Bali yang populer di *TikTok* menawarkan peluang menarik untuk menghidupkan kembali minat baca remaja terhadap cerita rakyat Bali. AU, yang merupakan karya sastra digital dengan narasi kreatif yang mengadaptasi elemen cerita asli ke dalam konteks modern, dapat menarik perhatian remaja dengan cara yang lebih interaktif dan relevan. Meskipun tantangan utama terletak pada format konten yang singkat dan kecenderungan remaja terhadap hiburan instan, solusi dapat ditemukan dengan meningkatkan kualitas konten AU agar tetap mempertahankan nilai budaya Bali, serta mengintegrasikan AU dalam kurikulum pendidikan untuk memperkenalkan sastra tradisional dengan cara yang menyenangkan dan modern.

Sintesis

Menganalisis *Trend Alternative Universe* (AU) Bertema Cerita Rakyat Bali Dapat Menumbuhkan Minat Baca Remaja

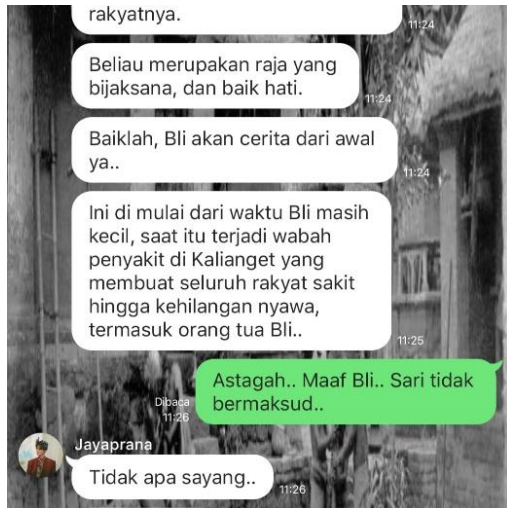
Alternative Universe (AU) bertema cerita rakyat Bali dengan nama *platform TikTok @sanusa.production*. Desain dari AU bertema cerita rakyat Bali dapat dilihat pada Gambar 2.



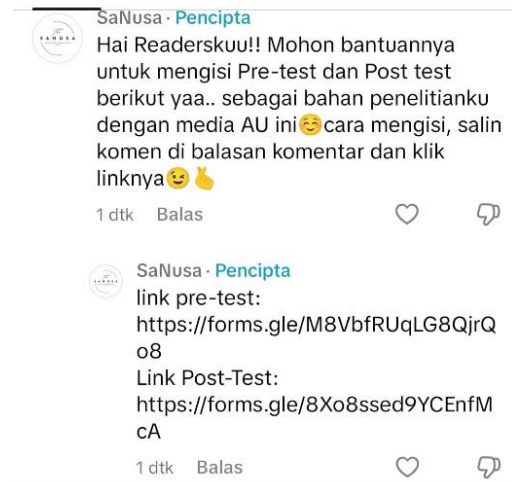
(a)



(b)



(c)



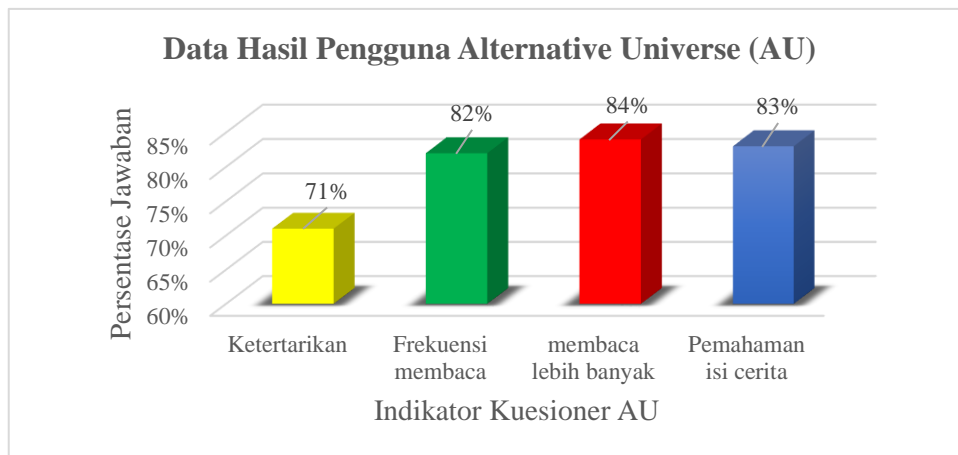
(d)

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar 2 a) Sampul Depan AU; b) Desain Spoiler AU; c) Desain Cerita AU; d) Penyebaran Kuesioner melalui Platform *TikTok*

Untuk mendapatkan gambaran lebih jelas mengenai persentase penggunaan media AU bertema cerita rakyat Bali dalam meningkatkan minat baca remaja, peneliti melakukan pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner kepada responden yang sesuai dengan kategori usia dan kebiasaan penggunaan media sosial.

Berdasarkan hasil kuesioner yang disebar kepada 40 remaja berusia 12-21 tahun yang aktif menggunakan platform *TikTok*, didapatkan data seperti pada Gambar 3.



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar 3 Data Hasil Pengguna *Alternative Universe (AU)*

Berdasarkan hasil kuesioner responden pada Gambar 3, dapat diinterpretasikan bahwa skor pada ketertarikan remaja terhadap cerita rakyat Bali

dalam format AU sebesar 71%, frekuensi remaja membaca cerita rakyat Bali sebesar 82%, Keinginan remaja untuk membaca lebih banyak cerita rakyat Bali sebesar 84%, dan Pemahaman remaja terhadap isi cerita rakyat Bali mencapai sebesar 83%. Dapat disimpulkan bahwa, persentase yang diperoleh sudah memenuhi rentang persentase dari uji kelayakan penerapan sehingga layak dan sangat layak untuk diterapkan kepada para remaja. Berdasarkan data hasil responden remaja yang menyatakan AU bertema cerita rakyat Bali memiliki konten yang menarik dan mudah dipahami sehingga dapat meningkatkan minat baca remaja terhadap cerita rakyat Bali di era digital.

Menurut Penelitian oleh Dewi, (2024). menunjukkan bahwa format AU (*Alternative Universe*) bertema fiksi romantis berhasil menarik minat baca remaja dengan pendekatan naratif yang interaktif di media sosial. Sebuah studi lain oleh Chandra, (2023). membahas sastra siber sebagai medium yang efektif untuk pembelajaran sastra, menunjukkan bahwa platform seperti *TikTok* dapat digunakan untuk menyampaikan cerita dengan cara yang lebih menarik bagi generasi muda. Menurut Girsang, (2020) tren AU yang berkembang di media sosial memungkinkan pengemasan ulang cerita menjadi lebih relevan untuk audiens modern. AU sering memanfaatkan elemen cerita tradisional namun dengan pengubahan latar dan karakter, sehingga audiens merasa lebih terhubung dengan narasi.

Dalam penelitian ini, hasil *pretest* menunjukkan bahwa hanya 5% remaja yang memiliki minat membaca cerita rakyat Bali sebelum pengenalan AU. Setelah penerapan AU, *posttest* menunjukkan bahwa 71% responden mulai tertarik membaca cerita rakyat Bali dalam format AU. Hal ini membuktikan bahwa AU memberikan pendekatan baru yang mampu menumbuhkan minat baca remaja terhadap cerita rakyat tradisional. Peningkatan ini sebagian besar didukung oleh desain konten yang menarik dan relevan dengan preferensi remaja, seperti penggunaan ilustrasi, simulasi percakapan, dan narasi yang diunggah di *TikTok*. Budiarti, (2023) menyatakan bahwa *TikTok* memiliki potensi besar untuk menyebarkan konten edukatif karena popularitasnya di kalangan remaja. Dengan format yang mudah diakses, AU menjadi media yang tidak hanya menghibur tetapi juga edukatif. Adapun inovasi dari penelitian ini mengadaptasi cerita rakyat Bali ke dalam format AU di *TikTok* memberikan kesempatan baru untuk menyampaikan

nilai-nilai budaya dengan cara yang relevan dan interaktif. Selain itu, *TikTok* sebagai platform dengan pengguna yang mayoritas remaja, telah terbukti efektif untuk menyampaikan cerita.

Menganalisis Efektivitas *Trend Alternative Universe* (AU) Bertema Cerita Rakyat Bali Dalam Menumbuhkan Minat Remaja Untuk Membaca Cerita Rakyat Bali

Setelah dilakukan pengolahan data pada kuesioner, untuk mendapatkan gambaran lebih jelas mengenai efektivitas penggunaan media AU bertema cerita rakyat Bali dalam meningkatkan minat baca remaja, peneliti melakukan pengukuran uji normalitas, uji *paired statistic t-test* dan uji *paired sample test*. Untuk mengukur pengaruh AU bertema cerita rakyat Bali terhadap minat baca remaja, peneliti melakukan uji kepada 40 remaja rentang usia 12-21 tahun yang aktif menggunakan sosial media terkhususnya *Tiktok*. Pengujian ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi apakah media AU bertema cerita rakyat Bali lebih efektif dan berdampak lebih signifikan dibandingkan dengan media yang lainnya.

Uji Normalitas dilaksanakan untuk mengetahui apakah hasil *posttest* dan *pretest* berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan kriteria data dinyatakan normal jika Sig. > 0,05 dan dikatakan tidak normal jika Sig. < 0,05 (Pangesti, dkk, 2020).

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.185	40	.001	.947	40	.061
Posttest	.105	40	.200*	.948	40	.064

Berdasarkan data uji normalitas pada *Shapiro-Wilk* didapatkan bahwa nilai Sig. pada *Pretest* sebesar 0,061 sedangkan nilai Sig. pada *Posttest* sebesar 0,064. Sehingga dapat dikatakan bahwa hasil *pretest* dan *posttest* lebih besar dari 0,05, maka data di atas merupakan data yang berdistribusi normal.

Adapun uji *Paired sample t-test* merupakan bagian dari uji hipotesis komparatif. Data yang digunakan dalam pengujian *paired sample t-test* yakni berupa skala rasio. Uji *paired sample t-test* bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata antara dua sampel yang saling berpasangan atau

berhubungan (Prameswari & Rahayu, 2020). Berikut merupakan data hasil uji *paired statistic t-test*.

Tabel 3 Uji *Paired Statistic T-Test*.

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Sebelum pembacaan novel mini AU (<i>Pretest</i>)	72.5000	40	13.53059	2.13937
Sesudah pembacaan novel mini AU (<i>Posttest</i>)	79.8250	40	13.90792	2.19903

Pada Tabel 3 diperoleh ringkasan data hasil uji statistik deskriptif dari dua sampel yang diteliti yaitu *Pretest* dan *Posttest*. Nilai rata-rata yang dihasilkan *Pretest* yaitu 72.5000 dan nilai rata-rata yang dihasilkan *Posttest* yaitu 79.8250.

Setelah melakukan uji normalitas pada *Shapiro-Wilk* dan uji *paired statistic t-test* maka dilanjutkan dengan uji *Paired Sample test*. Hasil uji *Paired Sample test* dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4 Data uji *Paired Sample test*

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval Of The Difference				
				Lower	Upper			
<i>Pretest</i> AU–	-	19.22390	3.03957	-13.47310	-1.17690	-	39	.021
<i>Posttest</i> AU	7.32					2.41		
	500					0		

Berdasarkan hasil analisis data pada Tabel 4 dapat diketahui bahwa nilai Sig. $0,021 < 0,05$ sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil minat baca *pretest* dengan *posttest* dan terdapat pengaruh signifikan penggunaan novel mini AU bertema cerita rakyat Bali terhadap minat baca remaja.

Menurut penelitian oleh Fahmy, (2024) sastra siber memberikan ruang kreativitas yang besar bagi penulis untuk mengeksplorasi cerita tradisional dengan format modern. Disisi lain, penelitian Utama, (2022) juga menyoroti bahwa AU menjadi sarana yang efektif untuk menjangkau generasi muda yang lebih akrab dengan teknologi digital. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai Sig. 0,021, yang berarti terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan AU terhadap minat baca remaja.

Pada penelitian ini, data *pretest* menunjukkan bahwa hanya 12% remaja yang sering membaca cerita rakyat Bali. Setelah penerapan AU, data *posttest*

mengungkapkan bahwa 82% responden mulai membaca cerita rakyat Bali lebih sering. Selain itu, format AU juga membantu meningkatkan pemahaman remaja terhadap cerita. Sebanyak 83% responden menyatakan bahwa mereka lebih memahami isi cerita rakyat Bali setelah membaca AU. AU bertema cerita rakyat Bali telah terbukti meningkatkan minat baca dan pemahaman budaya. Penelitian ini menambahkan bukti empiris tentang bagaimana media digital dapat digunakan untuk mengintegrasikan literasi dan pelestarian budaya. Format AU memungkinkan pembaca untuk lebih terlibat dalam cerita melalui visualisasi kreatif dan simulasi interaktif. Saputro, (2024) menyatakan bahwa cerita dengan elemen interaktif memiliki daya tarik lebih besar dibandingkan teks tradisional. Penelitian ini tidak hanya menunjukkan peningkatan minat baca dalam jangka pendek tetapi juga potensi untuk melestarikan cerita rakyat Bali sebagai bagian dari budaya lokal yang hidup. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa, H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah didapatkan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. *Trend Alternative Universe* (AU) bertema cerita rakyat Bali memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat baca, yang dibuktikan dari hasil angket minat baca melalui *post-test* pada indikator 1 mendapatkan hasil 71% yang mana lebih tinggi dibandingkan dengan hasil *pre-test* yakni sebesar 5%.
2. *Trend Alternative Universe* bertema cerita rakyat Bali memiliki pengaruh yang efektifitas terhadap menumbuhkan minat remaja untuk membaca cerita rakyat Bali. Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis data yang telah dilakukan, dimana menunjukkan nilai Sig. 0,021, yang lebih kecil dari 0,05 menandakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan AU terhadap minat baca remaja.

Saran

Mengacu pada temuan-temuan penelitian ini, adapun beberapa saran yang disampaikan adalah sebagai berikut.

1. Terkait publikasi AU diharapkan kedepannya bisa dipublikasikan di *platform* media sosial lain, dan diharapkan cerita yang di buat lebih luas mencakup seluruh cerita rakyat Nusantara.

2. Untuk peneliti selanjutnya, dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi untuk mengetahui pengaruh *trend Alternative Universe* (AU) terhadap minat baca dan pelestarian cerita rakyat Bali dikalangan remaja, serta mampu mengembangkan penelitian ini menjadi lebih baik lagi.

REFERENSI

- Anggraeni, S. R., & Wati, R. (2020). Sastra Misterius Dalam Dunia Siber Masa Kini. *Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Negeri Sebelas Maret*, 4, 8-14. Retrieved Desember 14, 2024, From <https://jurnal.unigal.ac.id/literasi/article/view/3082>
- Bulele, Y. N. (2020, November). Analisis fenomena sosial media dan kaum milenial: studi kasus tiktok. In *Conference on Business, Social Sciences and Innovation Technology* (Vol. 1, No. 1, pp. 565-572).
- Budiarti, A. L., Alviyah, E. N., Triana, I., Lestari, N. A., Jamilah, R., Saptaji, S. A. P., & Hyangsewu, P. (2023). Analisis Dakwah TikTok terhadap Tingkat Religiusitas Mahasiswa: Studi Kasus pada Pengguna Aktif TikTok di Kalangan Mahasiswa UPI. *FENOMENA*, 15(2), 136-151.
- Chandra, M. A. (2023). *Strategi Komunikasi Content Creator Rian Fahardi (Presiden Gen Z) Dalam Membahas Isu-Isu Politik Di Sosial Media TikTok* (Bachelor's thesis, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Dewy, T. S. (2023). Pengaruh Konseling Kelompok Cognitive Behavioral Therapy(CBT) Terhadap Tingkat Kecanduan Gadgetpada Remaja Usia 12-16 Tahun Di SMPN 8 Satap Mantewe. *Jurnal Keperawatan Dan Kesehatan*, 64.
- Dewi, R. A. S., Hikmat, A., & Amalia, N. (2024). Resepsi Pembaca Novel Teentlit dalam Aplikasi Goodreads dan Implementasinya dalam Pembelajaran Sastra SMA. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 10(2), 2226-2238.
- Fahmy, Z., & Dkk. (2024, Januari). Pembelajaran Menulis Cerpen Berbasis Platform Sastra Siber Di Indonesia: Selera Industri atau Kebutuhan Seni? *Paedagogia : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 15, 46-56. Doi:10.31764
- Girsang, C. N. (2020). Pemanfaatan micro-influencer pada media sosial sebagai strategi public relations di era digital. *Ultimacomm: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 12(2), 206-225.
- Maimun , E. K., & Rachmani, T. N. (2022, Juni). Pengaruh Fiksi Penggemar: Alternative Universe (Au) Dalam Meningkatkan Minat Baca Remaja Indonesia. *DIALEKTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 37-38.
- Nisa, I. N., & Andalas, E. F. (2021, Oktober 27). Motif “Jaka Tarub” Dan Objektivitas Perempuan Dalam Cerita rakyat Bali (The Motives Of "Jaka Tarub" And The Objectivity Of Women In The Folklores Of The Archipelago). *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan*

- Pengajarannya*, 7, 439-441.
Doi:<https://doi.org/10.22219/kembara.v7i2.17984>
- Nurmala, M. D. (2022, Mei). Dampak Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa. *Hermeneutika: Jurnal Hermeneutika*, 2.
- Pangesti, W. A., & Dkk. (2020, November 25). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Buana Pendidikan*, 27-32. Retrieved Desember 21, 2024, From https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_buana_pendidikan/article/view/2753
- Prameswari, D. P., & Rahayu, T. S. (2020, April). Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make A Match dan Numbered Head Together: Kajian Meta – Analisis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 202-210. Retrieved Desember 21, 2024
- Pratomo, N. W., Hikmat, A., & Safi'i, I. (2024). Pemanfaatan Media Digital Joylada dalam Pembelajaran Sastra Populer. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 10(1), 765-772.
- Renaldo, S. A. (2024, Oktober 14). Integrasi Nilai Karakter Dalam Cerita rakyat Bali Bungo Untuk Pembelajaran Sejarah Di SMA. *Journal Of Education Research*, 4885. Doi:<https://jer.or.id/index.php/jer/article/view/908>
- Sinaga, S. C. (2023). Pengaruh Aplikasi Tiktok Terhadap Perubahan Gaya Hidup Dan Pola Pikir Masyarakat Di Silau Bayu Kecamatan Gunung Maligas. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 3427-3428. Doi:10.35931/Aq.V17i5.2744
- Saputro, G. E., Khunaefi, M. W., Na'am, M. F., & Nurrohmah, S. (2024). EDUKASI DIGITAL MUSEUM RA KARTINI REMBANG “Rekonstruksi Keadilan Gender Melalui Animasi Genealogi RA Kartini”. *Demandia*
- Sugiartia, & Dkk. (2022, April). Representasi Maskulinitas Laki-Laki Dalam Cerita rakyat Bali (Representation Of Male Masculinity In Indonesian Folklore). *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 8, 181-196. Doi: <https://doi.org/10.22219/kembara.v8i1.18245>
- Utama, A. K. P., Katarso, D., & Saptorini, S. (2022). Media Digital Dalam Pemuridan Generasi Muda Kristen Di Era Industri 4.0. *MAGNUM OPUS: Jurnal Teologi Dan Kepemimpinan Kristen*, 3(2), 55-69.