

**HUBUNGAN MINAT MEMBACA CERITA FIKSI PENGGEMAR
BERGENRE *ALTERNATE UNIVERSE* DENGAN MOOD
(SUASANA HATI) PEMBACANYA
DI MEDIA SOSIAL *TWITTER***

SKRIPSI



Disusun Oleh :

Ayu Annisa Ismira Ningrum

NIM. 18410229

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2024

**HUBUNGAN MINAT MEMBACA CERITA FIKSI PENGGEMAR
BERGENRE *ALTERNATE UNIVERSE* DENGAN *MOOD* (SUASANA
HATI) PEMBACANYA DI MEDIA SOSIAL *TWITTER***

S K R I P S I

Diajukan kepada

Dekan Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh

gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)

oleh

Ayu Annisa Ismira Ningrum

NIM. 18410229

**FAKULAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

**HUBUNGAN MINAT MEMBACA CERITA FIKSI PENGGEMAR
BERGENRE ALTERNATE UNIVERSE DENGAN MOOD (SUASANA
HATI) PEMBACANYA DI MEDIA SOSIAL TWITTER**

SKRIPSI

Oleh :

Ayu Annisa Ismira Ningrum

NIM. 18410229

Telah disetujui oleh :

Dosen pembimbing 1



Muhammad Arif Furqon, M.Psi

NIP. 199006142023211023

Dosen Pembimbing 2



Prof. Dr. H. Mulyadi, M.Pd.I

NIP. 195507171982031005

Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi



Prof. Dr. Hj. Rifa Hidayah, M.Si

NIP. 197611282002122001

HALAMAN PENGESAHAN

**HUBUNGAN MINAT MEMBACA CERITA FIKSI PENGGEMAR
BERGENRE ALTERNATE UNIVERSE DENGAN MOOD (SUASANA
HATI) PEMBACANYA DI MEDIA SOSIAL TWITTER**

SKRIPSI


Oleh :

Ayu Annisa Ismira Ningrum

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 1 April 2024

Susunan Dewan Penguji

Sekretaris Penguji


Muhammad Arif Furqon, M.Psi

NIP. 199006142023211023

Penguji Utama


Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si

NIP. 197008132001121001

Ketua Penguji

Prof. Dr. H. Mulvadi, M.Pd.I

NIP. 195507171982031005

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Psikologi Tanggal4..Juni..... 2024

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Psikologi

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. Hj. Rifa Hidayah, M.Si

NIP. 197611282002122001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ayu Annisa Ismira Ningrum

NIM : 18410229

Fakultas : Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul “**Hubungan Minat Membaca Cerita Fiksi Penggemar Bergenre *Alternate Universe* Dengan Mood (Suasana Hati) Pembacanya Di Media Sosial *Twitter***”, adalah benar-benar hasil karya sendiri baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali dalam bentuk kutipan yang disebutkan sumbernya. Jika dikemudian hari ada *claim* dari pihak lain, bukan menjadi tanggung jawab Dosen Pembimbing dan pihak Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, saya bersedia mendapatkan sangsi.

Malang, 4 Juni 2024

Penulis



Ayu Annisa Ismira Ningrum

NIM. 18410229

MOTTO

أَلَا وَ إِنَّ فِي الْجَسَدِ مُضْغَةً إِذَا صَلَحَتْ صَلَحَ الْجَسَدُ كُلُّهُ وَإِذَا فَسَدَتْ فَسَدَ الْجَسَدُ كُلُّهُ . أَلَا وَ هِيَ الْقَلْبُ

“Ketahuilah dalam tubuh ada segumpal daging. Apabila daging itu baik, maka baik pula tubuh itu semuanya. Apabila daging itu rusak, maka binasalah tubuh itu seluruhnya. Ketahuilah, daging tersebut ialah hati.”

(HR. Bukhari no. 52)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji dan Syukur kehadiran Allah SWT. atas segala nikmat dan karunia-Nya yang telah dilimpahkan sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini. Sebuah tugas akhir berupa karya tulis dalam bentuk skripsi ini penulis persembahkan kepada setiap orang yang tak henti memberikan kasih sayang serta dukungan kepada peneliti, diantaranya:

1. Papa peneliti tercinta, H. Suratno, S.T., M.Mar.E yang tanpa mengenal sakit dan lelah terus bekerja banting tulang untuk menghidupi istri dan anak semata wayangnya yakni peneliti. Terima kasih banyak atas seluruh do'a, dukungan, cerita, pengalaman, cinta, dan kasih sayang yang selalu diberikan, sehingga peneliti mampu untuk menjalani setiap fase dalam kehidupan dengan baik.
2. Mama peneliti tercinta, Hj. Sri Budi Astuti, S.Sos., S.Pd yang telah melahirkan, merawat, membesarkan, membimbing, dan memberikan sebuah kehidupan yang sangat indah ini kepada peneliti. Terima kasih banyak atas segala kesabaran, do'a, dukungan, cerita, pengalaman, cinta, dan kasih sayang tanpa batas yang selalu diberikan, sehingga peneliti mampu tetap kuat melewati segala tantangan dalam kehidupan.
3. Sahabat-sahabat peneliti, Wanda, Noend, Bamby, Juni, Uno, Noah, dan Mini yang selalu setia menemani peneliti di waktu senang maupun susah. Terima kasih banyak atas kesediaan dan kesetiiaannya dalam menjalani persahabatan ini
4. Sanak keluarga dan teman-teman peneliti yang selalu menjadi tempat peneliti berkeluh kesah dan meminta pertolongan dalam bentuk apapun. Terima kasih banyak atas kehadirannya untuk selalu menemani dan memberikan inspirasi, arahan, do'a, serta dukungan kepada peneliti.

Semoga orang-orang yang sangat peneliti sayangi dan kasihi selalu berada dalam lindungan Allah SWT., selalu diberi kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan dalam hidup.

KATA PENGANTAR

Segala puji hanya milik Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat dan rezekinya kepada kita semua, sehingga penulis diberi kemudahan dalam mengerjakan skripsi ini. Shalawat serta salam akan selalu kita curahkan kepada Nabi tercinta kita Nabi Muhammad SAW. Nabi yang telah membawa kita dari zaman yang gelap gulita menuju ke zaman yang terang benderang seperti sekarang ini.

Skripsi yang berjudul “**Hubungan Minat Membaca Cerita Fiksi Penggemar Bergenre *Alternate universe* dengan *Mood* (Suasana Hati) Pembacanya Di Media Sosial *Twitter***” ini penulis susun untuk mengetahui bagaimana tingkat minat membaca cerita AU, bagaimana tingkat *mood* para pembaca cerita AU serta bagaimana hubungan tingkat minat membaca cerita AU dengan tingkat *mood* pembacanya di media sosial *twitter*, juga sekaligus sebagai tugas akhir dari Pendidikan S1 Psikologi yang tengah penulis jalani saat ini.

Karya ini tidak akan pernah ada tanpa bantuan dari berbagai pihak yang telah terlibat. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan rasa terima kasih yang setinggi-tingginya kepada :

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. Hj. Rifa Hidayah, S.Ag., S.Psi., M.Si., Psikolog, selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Yusuf Ratu Agung, MA., selaku Sekretaris Prodi Psikologi S1 Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Agus Iqbal Hawabi, M.Psi., Psikolog, selaku dosen wali yang telah memberi bimbingan selama proses studi di setiap semester.
5. Muhammad Arif Furqon, M.Psi., selaku dosen pembimbing 1 yang telah banyak memberikan arahan, nasihat, motivasi, dan berbagai pengalaman yang berharga kepada penulis.

6. Prof. Dr. H. Mulyadi, M.Pd.I., selaku dosen pembimbing 2 yang telah banyak memberikan arahan, nasihat, motivasi, dan berbagai pengalaman yang berharga kepada penulis.
7. Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si., selaku dosen penguji yang telah banyak memberikan arahan, nasihat, motivasi, dan berbagai pengalaman yang berharga kepada penulis.
8. Segenap sivitas akademika Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, terutama seluruh dosen, terima kasih atas segala ilmu dan bimbingannya.
9. Mama dan Papa yang selalu mencurahkan doa, nasihat, semangat, serta motivasi kepada penulis hingga saat ini.
10. Kepada seluruh teman-teman Fakultas Psikologi angkatan 2018 Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memotivasi untuk tetap berkarya hingga akhir penulisan skripsi ini.
11. Kepada seluruh pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah memberikan kontribusi dalam penulisan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Tanpa bantuan mereka semua skripsi ini tidak akan bisa selesai dengan baik dan tepat pada waktunya. Penulis menyadari bahwa skripsi yang penulis buat ini masih terdapat banyak sekali kesalahan dan jauh dari kata sempurna, sehingga kritik serta saran akan sangat membantu bagi penulis untuk menyempurnakannya di masa mendatang. Penulis berharap agar tulisan ini kelak dapat bermanfaat bagi para pembaca dan bagi penulis secara pribadi, terima kasih

Malang, 4 Juni 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
خلاصة.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan	11
D. Manfaat	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
A. <i>Mood</i> (Suasana Hati).....	13
1. Pengertian <i>Mood</i>	13
2. Aspek <i>Mood</i>	15

3.	Faktor <i>Mood</i>	18
4.	<i>Mood</i> (Suasana Hati) Menurut Pandangan Islam	19
B.	Minat Membaca	21
1.	Pengertian Minat Membaca.....	21
2.	Aspek Minat Membaca	24
3.	Faktor Minat Membaca	26
4.	Minat Membaca Menurut Pandangan Islam	28
C.	Fiksi Penggemar (Fanfiksi).....	30
1.	Pengertian Fiksi Penggemar	30
2.	Jenis Fiksi Penggemar	31
3.	<i>Rating</i> Fiksi Penggemar	32
4.	<i>Genre</i> Fiksi Penggemar	34
D.	AU – <i>Alternate universe</i>	37
1.	Pengertian <i>Alternate universe</i>	37
2.	Jenis <i>Alternate universe</i>	38
E.	Hubungan Minat Membaca dengan <i>Mood</i>	39
F.	Kerangka Berpikir	41
G.	Hipotesis Penelitian.....	42
BAB III METODE PENELITIAN		43
A.	Desain Penelitian.....	43
B.	Identifikasi Variabel Penelitian.....	43
1.	Variabel bebas (Variabel independen)	43
2.	Variabel terikat (Variabel dependen)	44
C.	Definisi Operasional.....	44
1.	Minat Membaca Cerita AU	44

2. <i>Mood</i> (Suasana Hati)	45
D. Populasi dan Sampel	45
E. Instrumen Penelitian.....	46
F. Validitas dan Reliabilitas	49
1. Uji Validitas	49
2. Uji Reliabilitas.....	50
G. Uji Asumsi Klasik.....	51
1. Uji Normalitas	51
2. Uji Linearitas	52
H. Teknik Analisis Data.....	52
1. Uji Deskriptif.....	52
2. Analisis Korelasi <i>Product Moment</i>	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	55
A. Pelaksanaan Penelitian	55
1. Gambaran Lokasi Penelitian.....	55
2. Waktu dan Tempat Penelitian	56
B. Hasil Analisis Data.....	57
1. Uji Validitas	57
2. Uji Reliabilitas.....	61
3. Uji Deskriptif.....	62
4. Uji Normalitas	66
5. Uji Linearitas	67
6. Uji Korelasi	68
7. Aspek Dominan Dalam Variabel.....	69
C. Pembahasan.....	71

1. Tingkat Minat Membaca responden penelitian, yakni para pembaca Cerita AU di media sosial <i>twitter</i>	71
2. Tingkat <i>mood</i> responden penelitian, yakni para pembaca Cerita AU di media sosial <i>twitter</i>	76
3. Hubungan antara minat membaca terhadap <i>mood</i> para pembaca Cerita AU di media sosial <i>twitter</i>	80
BAB V PENUTUP	88
A. Kesimpulan	88
B. Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	99

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Skala Likert	46
Tabel 3. 2 Blueprint Skala Minat Membaca	47
Tabel 3. 3 Blueprint Skala Mood	48
Tabel 3. 4 Kategori Tingkat Minat Membaca	53
Tabel 3. 5 Kategori Tingkat Mood.....	53
Tabel 3. 6 Interpretasi nilai r	54
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas Skala Minat Membaca	57
Tabel 4. 2 Hasil Uji Validitas Skala Mood	58
Tabel 4. 3 Hasil Uji Reliabilitas Skala Minat Membaca.....	61
Tabel 4. 4 Hasil Uji Reliabilitas Skala Mood	61
Tabel 4. 5 Hasil Uji Deskriptif	62
Tabel 4. 6 Kategorisasi Tingkat Minat Membaca.....	64
Tabel 4. 7 Kategorisasi Tingkat Mood.....	65
Tabel 4. 8 Hasil Uji Normalitas	66
Tabel 4. 9 Hasil Uji Linearitas	67
Tabel 4. 10 Hasil Uji Korelasi.....	68
Tabel 4. 11 Koefisien Regresi Aspek Minat Membaca	70
Tabel 4. 12 Koefisien Regresi Aspek Mood	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Circumplex model of affect (Russell, 2003)	15
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir Penelitian Pengaruh Cerita AU Terhadap Mood Pembacanya.....	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket Minat Baca	100
Lampiran 2. Angket Mood	103
Lampiran 3. Hasil Uji Deskriptif	106
Lampiran 4. Kategorisasi Tingkat Minat Membaca dan <i>Mood</i>	107
Lampiran 5. Hasil Uji Normalitas dan Linearitas	108
Lampiran 6. Hasil Uji Korelasi	109
Lampiran 7. Hasil Uji Regresi Linear Berganda untuk Aspek yang Menonjol..	110

ABSTRAK

Ayu Annisa Ismira Ningrum, 18410229, Hubungan Minat Membaca Cerita Fiksi Penggemar *Berggenre Alternate Universe* Terhadap *Mood* (Suasana Hati) Pembacanya Di Media Sosial *Twitter*, Skripsi, Fakultas Psikologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2024

Dosen Pembimbing: Muhammad Arif Furqon, M.Psi dan Prof. Dr. H. Mulyadi, M.Pd.I

Setiap orang pasti memiliki hobi dan salah satu hobi yang banyak diminati adalah membaca. Jika seseorang memiliki minat akan suatu hal, maka mereka akan merasa senang untuk menekuni hal tersebut. Kemampuan seseorang yang terdorong dari motivasi, serta merasa senang dan tertarik akan kegiatan membaca disebut dengan minat membaca. Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi minat membaca seseorang, salah satunya ialah *mood* atau suasana hati. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat minat membaca dan tingkat *mood* (suasana hati) para pembaca Cerita AU di Media Sosial *Twitter*, serta untuk mengetahui hubungan antara minat membaca dengan *mood* (suasana hati) para pembaca Cerita AU di Media Sosial *Twitter*.

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif dengan jenis kolerasional. Adapun populasi dalam penelitian ini yakni para pembaca Cerita AU di media sosial *Twitter* dan peneliti menggunakan metode *purposive sampling* dengan rumus Lemeshow untuk menentukan jumlah sampel yang diperlukan yakni sebanyak 208 sampel. Metode pengumpulan data penelitian yang digunakan adalah berupa angket. Kemudian instrumen penelitian menggunakan skala *likert* untuk skala minat membaca yang diadaptasi dari aspek minat membaca yang dikemukakan oleh Crow dan Crow (dalam Shaleh & Wahab, 2004) dan skala *mood* (suasana hati) yang diadaptasi dari aspek *mood* (suasana hati) yang dikemukakan oleh Russel (dalam Adinugroho, 2016). Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji korelasi dengan bantuan *software IBM SPSS for windows* versi 23.

Berdasarkan hasil penelitian, tingkat minat membaca para pembaca Cerita AU di media sosial *twitter* berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 62% dan aspek yang mendominasi adalah aspek perilaku. Pada hasil tingkat *mood* (suasana hati) para pembaca Cerita AU di media sosial *twitter* berada pada tingkat *mood* sedang dengan persentase sebesar 71,6% dan aspek yang mendominasi adalah aspek *tiredness*. Sedangkan hasil uji korelasi menunjukkan nilai signifikansi $0,043 < 0,05$ dengan nilai koefisien korelasi 0,140, maka hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima dan menunjukkan adanya korelasi antara minat membaca dengan *mood* (suasana hati), korelasi yang didapatkan menunjukkan arah hubungan positif dan berada pada kategori rendah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara minat membaca dengan *mood* (suasana hati) para pembaca Cerita AU di media sosial *twitter*.

Kata Kunci : Minat Membaca, Mood (Suasana Hati), Fiksi Penggemar

ABSTRACT

Ayu Annisa Ismira Ningrum, 18410229, *The Correlation Between Reading Interest and Mood of Alternate Universe Genred Fanfiction Readers on Twitter*, Undergraduate Thesis, Faculty of Psychology, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang, 2024

Supervisor : Muhammad Arif Furqon, M.Psi dan Prof. Dr. H. Mulyadi, M.Pd.I

Everyone must have a hobby and one of the hobbies that many people are interested in is reading. If someone has an interest in something, then they will feel happy to pursue that thing. The ability of a person to be driven by motivation, and feel happy and interested in reading activities is called reading interest. There are several factors that can influence a person's interest in reading, one of the factor mentioned is mood. The aim of this research is to determine the level of reading interest and the level of mood of AU Story readers on Twitter, as well as to find out the relationship between reading interest and mood of AU Story readers on Twitter.

This research uses a quantitative approach with a correlational type. The population in this research is all of AU Story readers on Twitter and researchers also uses purposive sampling with the Lemeshow formula to determine the number of samples required, which in this case are 208 samples. The research data collection method used was a questionnaire. Then, the research instrument uses are likert scale for the reading interest scale adapted from aspects of reading interest presented by Crow and Crow (in Shaleh & Wahab, 2004) and the mood scale adapted from mood aspects as stated by Russel (in Adinugroho, 2016). Data analysis in this study using a correlation test assisted by IBM SPSS for windows version 23 software.

Based on the research results, the level of reading interest among AU Story readers on Twitter is in the medium category with a percentage of 62% and the aspect that dominates is the behavioral aspect. The results of mood level among AU Story readers on Twitter are at the medium category with a percentage of 71.6% and the dominating aspect is tiredness aspect. Meanwhile, the results of the correlation test show a significance value of $0.043 < 0.05$ with a correlation coefficient value of 0.140, so the hypothesis in this study can be accepted and shows that there is a correlation between reading interest and mood, the correlation obtained shows a positive relationship and is in the low category. So, it can be concluded that there is a significant relationship between reading interest and mood of AU Story readers on twitter.

Keywords: Reading Interest, Mood, Fanfiction

خلاصة

أيو النساء اسمري نينغروم، 18410229، العلاقات بين الاهتمام بقراءة القصص الخيالية و مزاج القارئ على مواقع التواصل الاجتماعي تويتر، رسالة جامعية بكلية علم النفس جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج 2024.

المشرف : محمد عارف فرقان، الماجستير و الأستاذ الدكتور الحاج مولياي، الماجستير

يجب أن يكون لدى الجميع هواية من الهوايات التي يهتم بها كثير من الأشخاص هي القراءة. إذا كان لدى شخص ما اهتمام بشيء ما، فسوف يشعر بالسعادة لمتابعة هذا الشيء. إن قدرة الشخص على أن يكون مدفوعاً بالتحفيز، و يشعر بالسعادة والاهتمام بأنشطة القراءة تسمى الاهتمام بالقراءة. هناك عدة عوامل يمكن أن تؤثر على اهتمام الشخص بالقراءة، أحدها هو المزاج. الهدف من هذه البحث هو تحديد مستوى الاهتمام بالقراءة و مستواه مزاج (الحالة المزاجية) على وسائل التواصل الاجتماعي تويتر، و كذلك معرفة العلاقة بين الاهتمام بالقراءة و مزاج الحالة قصص الخيالية لقارئ قصة على وسائل التواصل الاجتماعي تويتر.

يستخدم هذا البحث منهجاً كمياً من النوع الارتباطي. المجتمع في هذا البحث هم القراء قصص الخيالية علي وسائل التواصل الاجتماعي تويتر و تستخدم الباحثة الأساليب أخذ العينات الهادفة باستخدام معادلة المطلوبة و هي 208 عينة. و كانت طريقة جمع بيانات البحث المستخدمة هي الاستبيان. ثم تستخدم أداة البحث المقياس ليكرت لمقياس الاهتمام بالقراءة المقتبس من جوانب الاهتمام بالقراءة المقدمة من جراو و جراو (في صالح و وهاب، 2004) و المقياس مزاج مقتبس من جوانب المزاج كما ذكر راسل (في ادى نغراها، 2016). استخدم تحليل البيانات في هذا البحث هو الاختبار الارتباط المساعد برنامج ا ب م س ف س س ل نظام التشغيل ويندوس الإصدار 23..

وبناء على نتائج البحث فإن مستوى الاهتمام بالقراءة لدى قراء قصص الخيالية على وسائل التواصل الاجتماعي تويتر يقع في الفئة المتوسطة بنسبة 62% والجانب المسيطر هو الجانب السلوكي. على مستوى النتائج مزاج قراء قصص الخيالية على وسائل التواصل الاجتماعي تويتر في المستوى مزاج متوسطة بنسبة 71.6% والجانب المهيم هو الجانب التعب في حين أظهرت نتائج اختبار الارتباط قيمة دلالة $0.043 < 0.05$ مع قيمة معامل ارتباط 0.140 ، وبالتالي يمكن قبول الفرضية في هذه الدراسة وتبين أن هناك علاقة ارتباطية بين الاهتمام بالقراءة و مزاج (المزاج)، فإن الارتباط الذي تم الحصول عليه يظهر علاقة إيجابية وهو في الفئة المنخفضة. ومن هنا يمكن استنتاج أن هناك علاقة ذات دلالة إحصائية بين الاهتمام بالقراءة و مزاج (الحالة المزاجية) لقراء قصص الخيالية على وسائل التواصل الاجتماعي تويتر.

الكلمات المفتاحية: الاهتمام بالقراءة، المزاج، قصص الخيالية

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring makin berkembangnya zaman, teknologi juga semakin berkembang. Di zaman dengan teknologi yang telah berkembang sangat pesat ini, secara nyata menunjukkan banyak dampak pada berbagai aspek kehidupan manusia. Barang-barang elektronik seperti *smartphone*, laptop, komputer dan yang lainnya sekarang sudah seperti menjadi kewajiban untuk dimiliki setiap orang, karena teknologi ini menawarkan begitu banyak hal yang dapat memudahkan dan memenuhi kebutuhan seseorang (Dini, 2018). Mengakses informasi dewasa ini sudah sangat mudah untuk dilakukan. Informasi apapun yang ingin kita ketahui dapat sangat mudah untuk ditemukan dengan banyaknya kemudahan yang telah tersedia. Adanya media sosial tentu sangat membantu kita dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Tidak hanya sebagai media komunikasi untuk membantu individu agar saling terhubung satu sama lain, media sosial juga berperan penting dalam penyebaran informasi. Selain itu media sosial juga dapat menjadi wadah bagi para komunitas ataupun kelompok penggemar suatu *fandom* untuk menyalurkan imajinasi dan kreativitasnya.

Fandom adalah sebuah konsep dan paham yang menunjukkan bahwa terdapat sejumlah orang yang memiliki suatu hobi dan ketertarikan yang sama. *Fandom* merupakan sebuah wadah bagi seseorang untuk mengidentifikasi diri sendiri secara mendalam sebagai penggemar dan menjalankan peran tersebut (misalnya, '*Fandom* saya adalah K-pop'). Dalam buku klasiknya yang telah diedit dalam *fandom* media, Lisa Lewis (dalam Duffett, 2013), memberikan salah satu definisi *fandom* yang paling sederhana, bahwa penggemar adalah audiens yang paling terlihat dan dapat dikenali. Mengenakan kaos atau mengenakan lencana, dan terkadang berkumpul secara massal. Dapat disimpulkan bahwa *fandom* merupakan

sekelompok penggemar (*fans*) yang menyukai dan mendukung seseorang atau sesuatu.

Setiap orang pasti memiliki hobi atau minat masing-masing, hal ini sangat wajar dan manusiawi. Dan setiap orang tersebut pasti akan mengerjakan hobinya dengan senang hati guna mencapai sebuah kepuasan yang ada dalam dirinya. Salah satu hobi yang sering dilakukan oleh beberapa orang ialah membaca. Menurut Herman Wahadaniah (dalam Sirait & Siahaan, 2022), minat baca adalah suatu perhatian yang kuat dan mendalam disertai dengan perasaan senang terhadap kegiatan membaca sehingga dapat mengarahkan seseorang untuk membaca dengan kemauannya sendiri atau dorongan dari luar. Pendapat tersebut sesuai dengan pernyataan Rahim (2011), yakni manfaat membaca di antaranya membuat seseorang memperoleh pengetahuan dan wawasan baru yang akan semakin meningkatkan kecerdasannya sehingga mereka lebih mampu menjawab tantangan hidup di masa mendatang.

Minat membaca adalah keinginan atau minat seseorang dalam membaca yang memotivasi mereka untuk mempelajari lebih lanjut atau mempelajari subjek lebih lanjut. Selain itu, Yuliani (2012) menjelaskan bahwa minat membaca adalah sikap positif dalam diri seseorang terhadap aktivitas membaca dan rasa tertarik terhadap buku bacaan. Sehingga minat baca adalah rasa ketertarikan terhadap kegiatan membaca dan bacaan. Menindak lanjuti definisi ini, Mustika dan Lestari (2017) menyatakan bahwa minat dan membaca ini memiliki korelasi sebab akibat, dimana seseorang yang menaruh perhatian terhadap sebuah bacaan maka dia akan meluangkan waktu untuk membacanya.

Aspek membaca sendiri diantaranya adalah kesenangan membaca, frekuensi membaca dan kesadaran akan manfaat membaca. Crow and Crow (dalam Shahrani & Rohmiyati, 2017), mengatakan bahwa “Indikator minat baca meliputi: perasaan senang, pemusatan perhatian, penggunaan waktu, motivasi untuk membaca, emosi dalam membaca dan usaha untuk membaca”. Oleh karena itu, dapat diambil kesimpulan bahwa minat baca

adalah keinginan kuat untuk melakukan kegiatan membaca atau mempelajari apa yang disukai dengan dorongan sendiri (Maimun & Rachmani, 2022).

Dini (2018) mengungkapkan bahwa saat ini terdapat banyak sekali *platform* yang menyediakan bahan bacaan yang dapat diunduh dan diakses secara gratis. Baik itu buku, artikel ilmiah maupun cerita fiksi, yang telah diunggah oleh para pengguna media sosial sebagai hiburan. Kesempatan ini tentunya dimanfaatkan dengan baik oleh para penggemar dari berbagai *fandom* untuk menuangkan ide-ide dan imajinasi mereka yang terinspirasi dari sosok maupun tokoh idola mereka ke dalam bentuk visual, audiovisual maupun karya tertulis. Karya penggemar yang berbentuk cerita fiksi tertulis ini disebut fiksi penggemar atau fanfiksi (Agustine, Jeanza, Pambudi, & Pandin, 2021).

Fanfiksi memiliki esensi yang sama dengan cerita fiksi lainnya, yang membedakan ialah identitas penulisnya, karakter dalam cerita dan inspirasi cerita yang dibuat. Fanfiksi dibuat oleh penggemar yang terinspirasi dari objek yang menjadi ketertarikannya (Duffett, 2013). Merawati (2016) menyebutkan bahwa fiksi penggemar merupakan karya yang dibuat sebagai ruang perjumpaan bagi penggemar dengan sang idola seperti di dunia nyata yang sulit terjadi, atau dalam bahasa sekarang disebut dengan *halu*. Tidak sedikit cerita fanfiksi menjadi sangat populer dan sukses sehingga mendapatkan kesempatan untuk diterbitkan menjadi buku fisik yang dapat dipasarkan ke masyarakat umum, bahkan ada beberapa judul cerita yang sampai ke layar lebar. Diantara banyaknya *genre* fanfiksi, AU (*Alternate universe*) adalah yang paling populer.

Salah satu media sosial yang terkenal dengan kecepatan penyebaran informasinya adalah *twitter*. Tetapi selain hal tersebut, *twitter* juga sangat terkenal dengan banyaknya pilihan konten yang dapat dinikmati para penggunanya. Salah satu konten yang sedang banyak diminati oleh warga *twitter* ialah cerita fiksi penggemar bergenre *alternate universe* atau yang kerap disebut cerita AU. Cerita AU adalah cerita fiksi penggemar yang

bergenre *alternate universe* yakni sebuah cerita dengan situasi yang berbeda dengan *canon*-nya/kehidupan sebenarnya/cerita aslinya. Secara garis besar cerita AU terdiri atas tiga macam yakni *Genfic*, RPF (*Real Person Fanfic*) dan *Slash Fic*. Untuk *trope/genre* AU sendiri terdiri atas sekitar lebih dari 200 jenis. Pilihan latar cerita AU sangat banyak dengan gaya penulisan yang unik serta gaya bahasa yang ringan, membuat para pembaca AU sangat betah dan tak merasa bosan untuk membaca cerita AU.

Cerita fiksi penggemar bergenre *Alternate Universe* memang sudah banyak dibuat oleh para penulis sejak lama akan tetapi popularitasnya semakin meningkat selama beberapa tahun belakangan ini dan media sosial yang paling banyak dipilih oleh para penulis sebagai media untuk membagikan hasil karyanya ini ialah media sosial twitter. Setiap harinya jumlah penulis maupun pembaca AU di media sosial *twitter* semakin bertambah. Melihat fenomena tersebut, peneliti akhirnya memutuskan untuk menggunakan media sosial *twitter* untuk penelitian ini.

Beberapa AU yang cukup populer dan mendapatkan banyak perhatian dari para pembacanya di media sosial *twitter* antara lain : AU “Dikta dan Hukum” & “Elegi Haekal” oleh *author* dengan nama akun (@Kejeffreyan) yang memiliki *followers* sebanyak 304.668 akun. AU “Dikta dan Hukum” pun telah berhasil diterbitkan menjadi buku fisik dan sempat mendapatkan predikat *best seller* (Blog Gramedia Digital, 2022). Cerita ini juga berhasil diangkat menjadi serial drama yang telah tayang pada tahun 2022 lalu. AU “Elegi Haekal” juga telah mendapatkan *likes* sebanyak 164.000 *likes* dan telah *directweet* sebanyak 73.400 kali; AU “Atuy Galon” oleh *author* dengan nama akun (@tq3illl) yang memiliki *followers* sebanyak 110.377 akun. AU “Atuy Galon” juga telah berhasil diterbitkan menjadi buku fisik dan sempat viral di *twitter*; AU “Azzamine” oleh *author* dengan nama akun (@jupiww) yang memiliki *followers* sebanyak 283.961 akun dan telah mendapatkan *likes* sebanyak 252.000 *likes* dan telah *directweet* sebanyak 118.000 kali untuk AU “Azzamine” yang juga akan segera dibukukan. Tingginya angka yang muncul menunjukkan bahwa AU

di *twitter* memiliki jumlah pembaca yang tidak sedikit. Hal ini tidak mengherankan mengingat mudahnya mengakses internet di era digital ini.

Terdapat pula beberapa *autobase* yang berfungsi sebagai wadah bagi para *followers*nya untuk saling berbagi informasi terkait suatu hal sesuai dengan judul dan tujuan *base*. Dalam hal ini ada beberapa *autobase* yang berfungsi sebagai tempat para pembaca AU berkumpul dan saling bertukar informasi sesuai dengan *fandom* mereka, seperti (@Aufess_) dengan jumlah *followers* sebanyak 32.379 akun ; (@Nctzhalu) dengan jumlah *followers* sebanyak 194.678 akun ; (@Animefess_) dengan jumlah *followers* sebanyak 344.255 akun ; (@Bluelockfess) dengan jumlah *followers* sebanyak 37.918 akun : (@Givenfess) dengan jumlah *followers* sebanyak 27.521 akun ; (@Localauuniverse) dengan jumlah *followers* sebanyak 32.654 akun; dan masih banyak *autobase* lainnya.

Terdapat banyak *genre* dan *trope* dalam cerita AU. Dengan tata penulisan yang baik, pembaca dapat ikut merasakan apa yang dirasakan oleh karakter AU yang mereka baca. Tidak jarang para pembaca ikut menangis ketika membaca cerita sedih, dan terkadang ikut tertawa ketika membaca cerita komedi. Setelah mengamati komentar para pembaca AU, peneliti menemukan beberapa cuitan yang mengatakan bahwa mereka sering kali merasa baper setiap kali membaca AU, seperti cuitan akun (@haechanacyeah) seperti berikut “*gue lagi nangis baca au jadi baper sendiri* 😞 😞 😞” dan cuitan akun (@dittmchi) seperti berikut “*lama-lama gila sendiri baca au sampe baper setengah mati*”. Ada pula yang mengatakan bahwa AU adalah *moodboosternya* yang membuatnya selalu ingin membuka *twitter* ketika sedang merasa *down*, seperti cuitan akun (@miyamiyutaaaa) seperti berikut “*moodbooster emang baca AU*” dan cuitan akun (@le2931) seperti berikut “*Kak em makasih banyak udah nulis AU yang jadi moodbooster ku dikala aku sedih, down atau lagi muak sama keadaan dan aku baca au kakak aku jadi seneng Kembali, semangat nulisnya ya kak* ❤️”.

Peneliti juga telah melakukan survei awal pada para pembaca cerita AU di *twitter* yang diisi oleh 132 orang responden dan mendapatkan hasil bahwa sebesar 37,1% dari jumlah responden aktif membaca AU setiap membuka media sosial *twitter*, sebesar 33,3% dari jumlah responden hanya membaca cerita tertentu saja, sebesar 19,7% dari jumlah responden membaca AU setiap hari, dan sebesar 9,9% dari jumlah responden memberikan jawaban yang berbeda. Dan berdasarkan hasil survei awal, ditemukan pula bahwa *genre* yang paling disenangi yakni *romance*, *comedy*, *fluff*, dan *angst*.

Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Maimun dan Rachmani (2022), menunjukkan bahwa *Alternative Universe* (AU) bisa menjadi alternatif untuk meningkatkan minat baca dan sangat berpengaruh bagi remaja, sehingga meskipun memegang gawai mereka tetap sambil membaca. Para remaja mengatakan bahwa mereka dapat membaca AU sampai 7 jam, dikarenakan cerita yang disajikan para penulis ini menarik dan dapat menjadi alternatif membaca buku, karena cerita yang menarik, mudah dibaca dan mudah diakses, cukup dengan membuka gadget serta dapat menambah pengetahuan dan motivasi dari cerita yang disajikan para *author*. Hal ini sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Crow dan Crow (dalam Shahrani & Rohmiyati, 2017) mengatakan bahwa “Indikator minat baca meliputi : perasaan senang, pemusatan perhatian, penggunaan waktu, motivasi untuk membaca, emosi dalam membaca dan usaha untuk membaca”.

Berdasarkan hasil penelitian Ulfa (2018), menjelaskan bahwa kegiatan menulis dan membaca tidak terlepas dari baik atau buruknya suasana hati sang penulis atau pembaca, sehingga *mood* sangat mempengaruhi gaya penulisan dan interpretasi cerita para penulis dan pembaca. Cerita fiksi yang dibagikan di media sosial dapat menggugah rasa empati para penulis dan pembaca pada setiap cerita yang mereka tulis atau baca. Rasa empati ini dapat membantu mereka untuk lebih mengekspresikan segala bentuk emosi yang mereka tuangkan dalam kegiatan menulis dan

membaca. Dalam wawancara yang dilakukannya, ia mendapatkan pengakuan dari keempat informannya bahwa mereka dapat terbawa perasaan saat membaca cerita, khususnya cerita yang sedih. Hal tersebut bisa terjadi karena pembaca sudah masuk ke dalam sebuah cerita, sehingga ia dapat berempati pada tokoh cerita tersebut.

Suasana Hati (*mood*) merupakan kondisi psikologis yang melibatkan emosi tanpa ada objek emosi yang terdeteksi secara jelas. Meskipun *mood* terbentuk sebagai variabel psikologi yang abstrak, kontribusi emosi terhadap perilaku manusia tidak dapat dipandang sebelah mata. Berbagai studi terkait emosi dan perilaku manusia menunjukkan bahwa *mood* individu (positif atau negatif) akan memiliki konsekuensi perilaku yang berbeda. *Mood* seseorang dapat dipengaruhi baik secara internal maupun eksternal. Hal ini tentunya akan mempengaruhi kondisi *mood* yang ada, baik itu durasi yang pendek maupun jangka panjang. Parahnya jika terjadi kondisi *mood* yang negatif seperti sedih yang mendalam, berlarut-larut dalam kekecewaan dan lain sebagainya yang berada dalam jangka yang panjang tentunya akan mengganggu kondisi psikologisnya, sebab dapat mengarah pada stres, depresi dan gangguan mental lainnya (Khasanah, 2019).

Menurut Andaryani (2019), *moodbooster* adalah sesuatu yang dapat mengubah *mood* atau kondisi perasaan seseorang untuk menjadi lebih semangat dalam mengerjakan sesuatu. *Moodbooster* dapat berupa apa saja baik itu benda ataupun makhluk hidup. *Moodbooster* benda misalnya buku, alat musik, gadget dan lainnya. Ada seseorang yang akan berubah menjadi lebih bersemangat ketika ia telah membaca buku favoritnya ada juga orang yang ketika kondisi perasaan dan pikirannya sedang lelah akan menjadi lebih baik ketika memainkan alat musik kesukaannya misalnya gitar, piano, biola dan sebagainya.

Membaca dapat menjadi kegiatan yang mengatur suasana hati secara aktif, karena terdapat enam cara mengatur *mood* seseorang (Dewi, 2012); Pertama, mengatur *mood* secara aktif dengan cara istirahat, menata stress,

terlibat dalam kegiatan kognitif dan olahraga; Kedua, mencari aktifitas yang menyenangkan, seperti melakukan aktifitas yang membuat senang semisal humor dan hobi sendiri; Ketiga, penarikan dan penghindaran dalam artian seseorang jika tidak ingin terserang bad *mood* dapat memilih untuk menghindarinya seperti mencari tempat untuk menenangkan diri dengan menghindari orang, atau hal-hal yang dapat meningkatkan bad *mood*; Keempat, dukungan sosial, mencari udara segar dan kepuasan diri, seperti menelepon atau berbicara pada orang lain, dan terlibat kegiatan atau aktifitas emosional; Kelima, manajemen suasana hati secara pasif dapat dilakukan seperti menonton TV, minum kopi, makan dan istirahat; Keenam, pengurangan tegangan secara langsung jika dirasa sudah pada tahap suasana hati yang buruk seperti stres yang berkepanjangan, yaitu dengan periksa ke psikiater atau meminum obat penenang yang disarankan oleh dokter.

Peranan *mood* memiliki implikasi yang signifikan pada perilaku manusia karena bersifat jangka panjang dan dapat hadir tanpa dipengaruhi objek emosi yang konkret (Fiske & Taylor, 2008). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa keadaan *mood* yang positif dan negatif memiliki implikasi terhadap perilaku manusia. Seperti eksperimen yang dilakukan oleh Fedorikhin dan Cole (2004), menunjukkan bahwa *mood* positif memiliki implikasi untuk menurunkan persepsi partisipan akan pengambilan keputusan yang berisiko. Studi ini menggunakan film untuk menstimulasi keadaan *mood* partisipan. Stimulasi *mood* positif dilakukan dengan film komedi berjudul *Tommy Boy* dan stimulasi *mood* negatif dilakukan dengan film *The Day After* yang menceritakan tentang perang nuklir. Setelah menonton film, partisipan diminta untuk mengisi *perceived risk scale development* yang mengukur sejauh mana partisipan mengambil keputusan berisiko. Hasil penelitian menunjukkan bahwa partisipan dengan *mood* positif cenderung mempersepsikan bahwa risiko yang diterima akan cenderung rendah setelah mereka mengambil keputusan yang berisiko (*risk decision making*).

Penelitian yang dilakukan oleh Shelma Afriana Ulfa (2018), menunjukkan bahwa aplikasi *Wattpad* memiliki peranan untuk mengasah kemampuan menulis seseorang. Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif dimana peneliti melakukan wawancara secara mendalam pada empat orang partisipan. Hasil penelitian menjelaskan bahwa dari segi afeksi, aplikasi *Wattpad* dapat melatih seseorang untuk berempati. Cerita yang mereka baca di aplikasi *Wattpad* dapat menggugah rasa empati yang membuat mereka merasa bahwa mereka ikut terlibat dalam cerita tersebut. Cerita yang diakhiri dengan *sad ending*, dimana salah satu tokoh mati atau berpisah dapat membuat mereka ikut merasa sedih. Bukan hanya sedih, partisipan penelitian tersebut juga mengatakan bahwa mereka turut merasa senang jika di dalam sebuah cerita terdapat momen-momen yang membahagiakan, seakan-akan mereka adalah tokoh dari cerita tersebut.

Penelitian-penelitian di atas menunjukkan bahwa fokus penelitian terdapat pada bagaimana *mood* atau suasana hati dapat mempengaruhi perilaku seseorang. Beberapa penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa *mood* seseorang dapat dipengaruhi oleh beberapa hal, salah satunya adalah hobi. Hobi sangat erat kaitannya dengan minat seseorang. Setiap orang yang memiliki hobi, pasti memiliki minat dalam hal tersebut. Seseorang yang senang menjalankan hobinya maka akan cenderung memiliki *mood* yang baik.

Seperti yang telah dijelaskan diatas bahwa *mood* merupakan salah satu kondisi psikologis yang melibatkan emosi, dimana kondisi ini dapat terjadi dalam jangka waktu yang pendek maupun panjang. Tetapi jika terjadi kondisi *mood* yang negatif seperti sedih yang mendalam, berlarut-larut dalam kekecewaan dan lain sebagainya yang berada dalam jangka waktu yang panjang tentunya akan mengganggu kondisi psikologis seseorang, sebab dapat mengarah pada stres, depresi dan gangguan mental lainnya. Telah dijelaskan pula bahwa salah satu cara mengatur *mood* adalah dengan mencari aktifitas yang menyenangkan, seperti melakukan aktifitas yang membuat senang semisal humor dan hobi sendiri. Hal ini menunjukkan

bahwa bila seseorang senang melakukan hobinya maka ia akan cenderung memiliki kondisi *mood* yang lebih stabil. Hobi seseorang dapat beragam, salah satu kegiatan yang sering dipilih oleh seseorang sebagai hobi adalah membaca. Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti juga melihat bahwa peminat cerita AU ini sangat banyak, hal ini dapat dilihat dari banyaknya jumlah pembaca dari beberapa cerita AU yang terunggah di media sosial *twitter*. Hal ini juga secara tidak langsung menunjukkan bahwa minat membaca cerita AU para warga *twitter* terbilang cukup tinggi.

Berdasarkan beberapa penelitian diatas dapat diasumsikan bahwa terdapat hubungan antara minat membaca dan *mood* seseorang, dimana minat membaca dapat mempengaruhi *mood* dan begitu pula sebaliknya, *mood* dapat mempengaruhi minat membaca seseorang. Oleh karena itu, untuk mengetahui lebih lanjut terkait hal ini, peneliti ingin menggali lebih dalam terkait hubungan tersebut. Penelitian ini penting dilakukan untuk dapat memahami apakah ada hubungan antar dua variabel tersebut, ditambah lagi masih sangat kurangnya penelitian terkait hubungan minat membaca dengan *mood* yang membuat hal ini tidak seimbang dengan banyaknya fenomena terkait kedua variabel tersebut yang peneliti temukan dilapangan.

Hal ini memunculkan pertanyaan, bagaimana tingkat minat membaca para pembaca cerita AU di media sosial *twitter*. Bagaimana tingkat *mood* para pembaca AU tersebut. Bagaimana hubungan antara tingkat minat membaca cerita AU dengan tingkat *mood* para pembacanya di media sosial *Twitter*. Pertanyaan ini telah membawa peneliti untuk mempelajarinya secara lanjut dengan melakukan penelitian ini. Terlebih lagi, penelitian terkait fanfiksi maupun AU masih sangat sedikit dan jarang dilakukan. Terkait rumusan masalah tersebut, peneliti akan melakukan analisis dan penggalian data yang lebih dalam untuk menemukan jawaban terkait hubungan tingkat membaca cerita AU terhadap tingkat *mood* pembacanya dan data yang didapatkan akan diolah menggunakan analisis statistik yang terstandar.

B. Rumusan Masalah

Dari Latar Belakang diatas penulis mengambil beberapa rumusan masalah yang dirumuskan dalam bentuk pertanyaan, antara lain :

1. Bagaimana tingkat minat membaca para pembaca cerita fiksi penggemar bergenre *alternate universe* di media sosial *twitter*?
2. Bagaimana tingkat *mood* para pembaca cerita fiksi penggemar bergenre *alternate universe* di media sosial *twitter*?
3. Bagaimana hubungan minat membaca dengan *mood* para pembaca cerita fiksi penggemar bergenre *alternate universe* di media sosial *twitter*?

C. Tujuan

Penelitian ini dilakukan untuk :

1. Mengetahui bagaimana tingkat minat membaca para pembaca cerita fiksi penggemar bergenre *alternate universe* di media sosial *twitter*
2. Mengetahui bagaimana tingkat *mood* para pembaca cerita fiksi penggemar bergenre *alternate universe* di media sosial *twitter*
3. Mengetahui bagaimana hubungan minat membaca dengan *mood* para pembaca cerita fiksi penggemar bergenre *alternate universe* di media sosial *twitter*

D. Manfaat

Adapun manfaat teoritis dan praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi pengembangan ilmu psikologi pendidikan dan klinis khususnya dalam pembahasan mengenai minat membaca cerita fiksi penggemar bergenre *alternate universe* dan *mood* (suasana hati) para pembaca.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran kepada responden untuk terus meningkatkan minat bacanya agar tingkat mood dapat semakin meningkat (membaik) pula serta untuk selalu menjaga dan mempertahankan tingkat moodnya agar berada pada tingkat tinggi (baik) atau sedang (cukup baik).

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. *Mood* (Suasana Hati)

1. Pengertian *Mood*

Menurut *American Psychological Association* (2021), suasana hati dapat didefinisikan sebagai “*a pervasive and sustained emotional state that colors a person's perception of the world*” yang artinya adalah “keadaan emosi yang meresap dan berkelanjutan yang mewarnai persepsi seseorang terhadap dunia”. Hal ini adalah konstruksi kompleks yang melibatkan proses kognitif dan fisiologis, dan dapat berkisar dari emosi positif (misalnya, kebahagiaan, kegembiraan) hingga negatif (misalnya, kesedihan, kemarahan).

Menurut Chaplin (2011), *mood* adalah satu emosi yang lemah, lembut, biasanya tidak berlangsung lama sifatnya. Sedangkan menurut B. J. Sadock dan V. A. Sadock (2007), *mood* adalah emosi dalam diri yang bersifat menetap. Menurut Thayer (1989) *mood* merupakan dorongan untuk melakukan tindakan pada situasi tertentu. Menurut Clark (2005) *mood* adalah merupakan kondisi emosional yang mencerminkan keadaan mental seseorang pada suatu waktu tertentu. Menurut Ryle dan Thayer (dalam Alwisol, 2012), *mood* merupakan sebuah disposisi yang mendorong orang melakukan sesuatu, di mana disposisi merupakan karakter yang dimiliki sejak lama dan tidak dapat diubah.

Menurut Beck (2008), suasana hati adalah aspek penting dari kesejahteraan dan kesehatan mental, serta dapat memengaruhi perilaku, pikiran, dan respons fisiologis seseorang. Misalnya, suasana hati yang negatif dapat menyebabkan bias kognitif, seperti perenungan dan *self-talk* negatif, dan dapat meningkatkan risiko berkembangnya masalah

kesehatan mental, seperti depresi dan kecemasan. Sebaliknya, suasana hati yang positif telah dikaitkan dengan fungsi kognitif yang lebih baik, peningkatan kreativitas, dan hubungan sosial yang lebih baik (Isen A. , 2008).

Suasana hati (*mood*) merupakan kondisi psikologis yang melibatkan emosi tanpa ada objek emosi yang terdeteksi secara jelas. Meskipun *mood* terbentuk sebagai variabel psikologi yang abstrak, kontribusi emosi terhadap perilaku manusia tidak dapat dipandang sebelah mata. Berbagai studi terkait emosi dan perilaku manusia menunjukkan bahwa *mood* individu (positif atau negatif) akan memiliki konsekuensi perilaku yang berbeda (Khasanah, 2019).

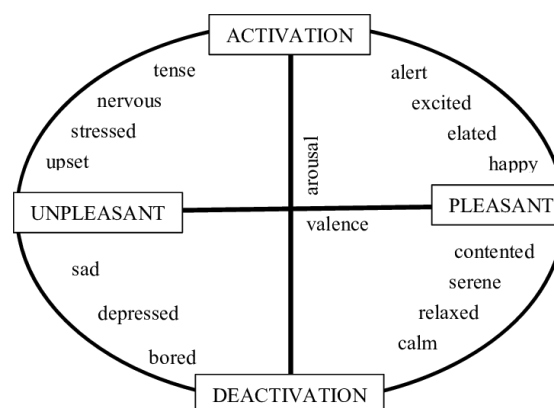
Mood seseorang dapat dipengaruhi baik secara internal maupun eksternal. Hal ini tentunya akan mempengaruhi kondisi *mood* yang ada, baik itu durasi yang pendek maupun jangka panjang. Parahnya jika terjadi kondisi *mood* yang negatif seperti sedih yang mendalam, berlarut-larut dalam kekecewaan dan lain sebagainya yang berada dalam jangka yang panjang tentunya akan mengganggu kondisi psikologisnya, sebab dapat mengarah pada stres, depresi dan gangguan mental lainnya.

Mood (suasana hati) mengacu pada keadaan emosional atau perasaan yang dialami seseorang pada saat tertentu. Hal ini adalah keadaan sementara dan subyektif yang dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal, seperti pikiran, sensasi fisik, interaksi sosial, dan rangsangan lingkungan. *Mood* dapat diukur dengan menggunakan berbagai instrumen, seperti *Positive and Negative Affect Schedule* (PANAS) dan *Profile of Mood States* (POMS). Instrumen ini menilai intensitas dan valensi (positif atau negatif) dari suasana hati seseorang pada titik waktu tertentu (Watson, Clark, & Tellegen, 1988; McNair, Lorr, & Droppleman, 1971).

Berdasarkan beberapa definisi tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa *mood* adalah keadaan emosi yang kompleks dan subyektif yang dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. *Mood* adalah aspek penting dari kesehatan mental dan kesejahteraan, dan memahami suasana hati dapat membantu individu untuk mengatur emosi mereka, meningkatkan fungsi kognitif mereka, dan meningkatkan kualitas hidup mereka secara keseluruhan.

2. Aspek *Mood*

Teori *Core Affect* dari James A. Russel (dalam Adinugroho, 2016), menjelaskan *mood* dengan kombinasi dua kutub bipolar, yaitu valensi dan *arousal*. Valensi merujuk kepada keadaan psikologis individu yang dicerminkan dalam kutub positif dan negatif. *Arousal* merujuk kepada keadaan fisiologis individu yang dicerminkan dalam kutub tenang (*calm*) dan bersemangat (*excited*). Teori *core affect* menjelaskan bahwa *affect*, emosi dan *mood* individu adalah kombinasi dari aspek valensi dan *arousal*. Kombinasi valensi dan *arousal* akan menghasilkan model teoritis yang berbentuk lingkaran (*circular*) dengan empat dimensi kombinasi valensi dan *arousal*. Model teori ini disebut dengan *circumplex model of affect*.



Gambar 2. 1 *Circumplex model of affect (Russell, 2003)*

Circumplex model of affect menjelaskan saat seseorang atau individu merasakan emosi yang berada pada dimensi valensi positif dan *arousal* bersemangat, contohnya emosi senang (*happy*) dan tertarik (*excited*), individu tersebut tidak dapat merasakan emosi yang berlawanan dengan dimensi tersebut, yaitu emosi sedih (*sad*) atau *tired* pada dimensi valensi dan *arousal* yang berlawanan. Namun, individu memiliki kecenderungan untuk merasakan bermacam-macam emosi pada dimensi yang sama. Misalnya, ketika individu merasakan emosi *calm*, maka individu tersebut dapat merasakan emosi *serene* dan *contented* pada saat yang bersamaan. Model ini menunjukkan adanya korelasi yang positif antara emosi-emosi yang berdekatan antar dimensi dan korelasi negatif antar emosi yang berlawanan.

FDMS atau *Four Dimensions Mood Scale* dari Huelsman, Nemanick & Munz (1998), merupakan alat ukur suasana hati (*mood*) yang dapat di gunakan di Indonesia. FDMS dibuat dengan mengacu kepada kerangka teoritis *core affect* yang berpedoman pada dua kutub bipolar, valensi dan *arousal* sebagai esensinya. FDMS bekerja untuk mengidentifikasi *mood* manusia ke dalam empat aspek utama yang merupakan kombinasi dari dua kutub tersebut, yaitu *positive energy*, *tiredness*, *negative activation* dan *relaxation* (Adinugroho, 2016).

- a. *Positive energy*, merupakan suatu kondisi *mood* yang merupakan kombinasi antara valensi positif dan *arousal* bersemangat.
- b. *Tiredness*, merujuk kepada kondisi *mood* yang merupakan kombinasi antara valensi negatif dan *arousal* tenang.
- c. *Negative activation*, adalah kondisi *mood* yang hadir melalui kombinasi valensi negatif dan *arousal* bersemangat.
- d. *Relaxation*, adalah kondisi *mood* yang hadir dengan kombinasi valensi positif dan *arousal* tenang.

Mood adalah konstruksi psikologis yang kompleks yang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Beberapa aspek *mood* yang telah diidentifikasi oleh para peneliti antara lain:

- a. Valensi: Valensi suasana hati mengacu pada apakah itu positif atau negatif. Suasana hati positif dikaitkan dengan emosi seperti kebahagiaan, kepuasan, dan kegembiraan, sedangkan suasana hati negatif dikaitkan dengan emosi seperti kesedihan, kemarahan, dan kecemasan (Watson, Clark, & Tellegen, 1988).
- b. Gairah: Tingkat gairah suasana hati mengacu pada intensitasnya, mulai dari rendah hingga tinggi. Suasana hati yang rendah dikaitkan dengan emosi seperti relaksasi dan ketenangan, sedangkan suasana hati yang tinggi dikaitkan dengan emosi seperti kegembiraan dan kecemasan (Russel & Barrett, 1999).
- c. Durasi: Durasi suasana hati mengacu pada berapa lama itu berlangsung. Beberapa suasana hati mungkin berumur pendek, sementara yang lain mungkin bertahan selama berjam-jam, berhari-hari, atau bahkan lebih lama (Watson, Clark, & Tellegen, 1988).
- d. Variabilitas: Variabilitas suasana hati mengacu pada seberapa sering itu berubah. Beberapa orang mungkin mengalami suasana hati yang relatif stabil, sementara yang lain mungkin mengalami suasana hati yang sering berfluktuasi (Watson, Clark, & Tellegen, 1988).
- e. Kejelasan: Kejelasan suasana hati mengacu pada seberapa jelas dan mudah dikenali suasana hati itu. Beberapa *mood* mungkin jelas dan berbeda, sementara yang lain mungkin lebih sulit untuk diidentifikasi atau mungkin tumpang tindih dengan *mood* lainnya (Berenbaum & Oltmanns, 1992).

3. Faktor *Mood*

Faktor yang dapat mempengaruhi suasana hati (*mood*) menurut Devine (2010) adalah komponen STORC (*situation, thoughts, organ/physical/ bodily, response, reaction*) :

a. *Situation*

Situation atau situasi menunjuk pada tempat, kondisi seseorang, serta hal yang mengelilingi seseorang pada keadaan tertentu dan waktu tertentu yang dapat menimbulkan suasana hati tertentu. Misalnya seseorang sedang membaca AU dengan *genre* angst pada saat hujan dengan kondisi lingkungan yang tenang seperti ketika berada seorang diri di dalam kamar sambil mendengarkan musik mellow, maka kemungkinan akan memunculkan suasana hati yang berbeda.

b. *Thought Pattern (Cognitive Component)*

Interpretasi individu sebagai pemahaman terhadap situasi yang mengelilinginya akan mempengaruhi afek yang muncul. Pemikiran atau interpretasi yang berbeda akan memunculkan afek yang berbeda pula. Misalnya, pada suatu cerita AU menceritakan tentang seseorang yang memiliki trauma dan ketakutan terhadap hal tertentu, bagi beberapa orang cerita tersebut bisa jadi merupakan cerita yang sedih maupun tidak. Hal ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan pemikiran akan menghasilkan dampak emosi yang berbeda pula terhadap cerita tersebut.

c. *Organ Experience (Physical or Bodily Component)*

Apa yang terjadi di dalam tubuh seseorang berpengaruh pada afek yang dirasakannya. Afek yang muncul merupakan respons langsung terhadap sensasi internal tubuh tersebut.

Misalnya seseorang sedang merasa senang karena membaca cerita AU kemudian secara tiba-tiba perutnya perih dan membuatnya memegang perut akibat kesakitan, tentunya hal ini dapat merubah suasana hati seseorang tersebut karena kondisi tubuhnya yang kurang sehat.

d. *Response Patterns (Behavioral Component)*

Pola respon artinya cara individu merespon situasi, pola pikir, dan rangsangan tubuh. Reaksi perilaku yang berbeda akan menghasilkan afek yang berbeda pula. Misalnya pada situasi yang ramai, afek individu yang satu adalah senang sedangkan afek individu yang lain adalah tertekan.

e. *Consequences (Environmental Reactions)*

Situasi/lingkungan sosial individu akan memberi reaksi terhadap cara merespon/perilaku individu. Konsekuensi terhadap cara merespon ini mempengaruhi afek individu. Misalnya lingkungan yang kurang memberikan penguatan positif cenderung menimbulkan afek negatif *mood*.

4. *Mood* (Suasana Hati) Menurut Pandangan Islam

Dalam Islam, keadaan hati atau emosi seseorang sangatlah penting, karena dapat mempengaruhi tindakan dan perilaku seseorang. Manusia merupakan makhluk yang sempurna karena Allah menciptakan manusia dengan akal dan hati. Dalam diri manusia terdapat segumpal daging yang ketika daging itu baik, maka jasad dan ruh kita akan ikut baik. sebaliknya, jika daging itu rusak, maka rusaklah jasad dan ruh kita. Hal ini selaras dengan hadist yang diriwayatkan oleh Al-Bukhori dan Muslim, yaitu:

أَلَا وَ إِنَّ فِي الْجَسَدِ مُضْغَةً إِذَا صَلَحَتْ صَلَحَ الْجَسَدُ كُلُّهُ وَإِذَا فَسَدَتْ فَسَدَ
الْجَسَدُ كُلُّهُ. أَلَا وَ هِيَ الْقَلْبُ

“Ketahuilah dalam tubuh ada segumpal daging. Apabila daging itu baik, maka baik pula tubuh itu semuanya. Apabila daging itu rusak, maka binasalah tubuh itu seluruhnya. Ketahuilah, daging tersebut ialah hati.” (HR. Bukhari no. 52) (Abdullah, 2003).

Hadist ini mengandung peringatan akan pentingnya hati, dorongan untuk memperbaikinya dan isyarat bahwa nafkah yang baik memiliki efek terhadap hati, yaitu pemahaman yang diberikan oleh Allah. Pendapat tersebut dapat dijadikan dalil bahwa akal berada di hati berdasarkan firman Allah, “*Mereka mempunyai hati yang dengan itu mereka dapat memahami*”, dan firman Allah, “*Sesungguhnya dalam semua itu terdapat peringatan bagi orang yang memiliki hati*”. Para ahli tafsir mengartikan hati dengan ‘akal’. Adapun disebutkannya hati, karena hati adalah tempat bersemayamnya akal (Abdullah, 2003). Selain itu, hadist ini menjelaskan bahwa dalam Islam, hati merupakan pusat dari keseluruhan tubuh manusia baik secara fisik maupun spiritual. Keadaan hati yang baik akan membawakan kebaikan pada seluruh tubuh manusia. Sedangkan keadaan hati yang buruk akan membawakan keburukan pula bagi seluruh tubuh, baik dari segi kesehatan fisik maupun kesehatan spiritual.

Dalam konteks keagamaan, hadist ini mengajarkan bahwa hati adalah pusat dari segala perbuatan manusia. Jika hati sehat dan bersih, maka segala perbuatan manusia akan baik dan benar, sebaliknya jika hati rusak dan tercela, maka segala perbuatan manusia akan terpengaruh oleh kondisi hatinya yang buruk. Dalam Islam, hati dianggap sebagai pusat dari iman dan keberagamaan. Karena itu, seorang muslim harus senantiasa menjaga kesehatan hatinya agar imannya tetap kuat dan tidak terpengaruh oleh godaan setan dan nafsu hawa. Salah satu cara menjaga

kesehatan hati adalah dengan senantiasa mengingat Allah SWT, berdoa dan memperbanyak amalan kebaikan, serta menjauhi segala bentuk perbuatan yang merusak hati dan jiwa.

Seperti yang sudah di jelaskan diatas, bahwa keadaan dan suasana hati dapat mempengaruhi tindakan dan perilaku seorang manusia. Maka sebagai manusia, kita perlu menjaga suasana hati kita agar tetap dalam keadaan yang baik, bersih dan suci. Menghindari emosi-emosi negatif seperti iri, dengki, marah dan dendam adalah sebuah langkah yang perlu diambil untuk menjaga kebersihan hati kita.

B. Minat Membaca

1. Pengertian Minat Membaca

a. Pengertian Minat

Renninger & Hidi (2016), mendefinisikan minat sebagai keadaan psikologis keterlibatan atau keingintahuan yang memotivasi individu untuk mencari dan terlibat dalam suatu aktivitas, topik, atau objek tertentu. Minat ditandai dengan respons afektif yang positif, fokus perhatian, dan keinginan untuk belajar lebih banyak tentang objek yang diminati. Penelitiannya telah menunjukkan bahwa minat adalah motivator yang kuat untuk belajar dan prestasi akademik. Ketika individu tertarik pada suatu topik, mereka lebih cenderung terlibat dalam pemrosesan informasi yang mendalam, mencari informasi tambahan, dan bertahan dalam menghadapi tantangan.

Krapp (2002) menjelaskan bahwa minat adalah suatu konstruk multifaset yang dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk perbedaan individu (misalnya kepribadian, kemampuan kognitif), faktor kontekstual (misalnya metode pembelajaran,

interaksi sosial), dan objek minat itu sendiri (misalnya kebaruan, kompleksitas).

Berdasarkan definisi tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa seseorang yang melakukan aktivitas dengan senang hati, tanpa paksaan dari orang lain, dan dengan usaha yang sungguh-sungguh untuk mendapatkan apa yang ia inginkan, menunjukkan bahwa dalam diri seseorang itu terdapat minat yang menjadi dasar untuk mencapai keberhasilan.

b. Pengertian Membaca

Membaca dapat didefinisikan sebagai proses kognitif *decoding* (kegiatan menangkap dan memberi makna pesan) simbol untuk memperoleh makna dari teks tertulis atau cetak (Panel, 2000). Dengan kata lain, membaca melibatkan kemampuan untuk mengenali dan menafsirkan bahasa tertulis, dan untuk memahami makna teks. Membaca adalah keterampilan kompleks yang melibatkan beberapa proses kognitif, termasuk kesadaran fonemik (kemampuan untuk mengidentifikasi dan memanipulasi suara individu dalam bahasa lisan), fonik (kemampuan untuk mengasosiasikan suara dengan huruf), kefasihan (kemampuan membaca teks secara akurat dan cepat), kosakata (pengetahuan tentang kata-kata dan artinya), dan pemahaman (kemampuan memahami makna teks tertulis). Selain meningkatkan keterampilan literasi, membaca telah terbukti meningkatkan perkembangan kognitif, mendorong pemikiran kritis, dan meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang dunia (Sullivan & Brown, 2015).

Berdasarkan definisi diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kegiatan membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting, sebagian besar pemerolehan ilmu

dilakukan melalui aktivitas membaca. Membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. Hal ini berarti membaca merupakan proses berpikir untuk memahami isi teks yang dibaca. Oleh sebab itu, membaca bukan hanya sekedar melihat kumpulan huruf yang membentuk kata, kelompok kalimat, kalimat, paragraf, dan wacana saja, tetapi lebih dari itu bahwa membaca merupakan kegiatan memahami dan menginterpretasikan lambang/tanda/tulisan yang bermakna sehingga pesan yang disampaikan penulis dapat diterima oleh pembaca.

c. Pengertian Minat Membaca

Minat membaca adalah suatu perhatian yang kuat dan mendalam disertai dengan perasaan senang terhadap kegiatan membaca sehingga dapat mengarahkan seseorang untuk membaca dengan kemauannya sendiri atau dorongan dari luar. Minat baca juga merupakan perasaan senang seseorang terhadap bacaan karena adanya pemikiran bahwa dengan membaca itu dapat diperoleh manfaat bagi dirinya (Ratnasari, 2011).

Hernowo (2002) mendefinisikan minat baca sebagai suatu perhatian yang kuat dan mendalam disertai dengan perasaan senang terhadap kegiatan membaca sehingga mengarahkan seseorang untuk membaca dengan kemauannya sendiri. Aspek minat baca meliputi kesenangan membaca, kesadaran akan manfaat membaca, frekuensi membaca, dan jumlah buku bacaan yang pernah dibaca oleh anak. Dan menurut Slameto minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Santoso (2011), menjelaskan minat membaca merupakan kegiatan positif yang terdorong dari rasa ketertarikan dalam diri seseorang kepada kegiatan membaca dan tertarik terhadap buku bacaan. Crow

dan Crow (dalam Pratista, 2021), menjelaskan bahwa minat berkaitan dengan dorongan yang muncul atau disebut motivasi maka minat dalam membaca juga memiliki beberapa motivasi.

Berdasarkan definisi diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa minat membaca adalah kemampuan seseorang yang terdorong dari motivasi, serta merasa senang dan tertarik akan kegiatan membaca dengan tujuan memperoleh informasi atau pengetahuan.

2. Aspek Minat Membaca

Teori minat baca Crow dan Crow (dalam Shaleh & Wahab, 2004) mengusulkan bahwa ada empat indikator utama minat baca yakni, indikator afektif, perilaku, kognitif, dan konatif (motivasi).

- a. Indikator Afektif (Emosional) : Ini termasuk respons emosional pembaca terhadap bahan bacaan. Hal itu bisa berupa respons positif (seperti kegembiraan, kenikmatan, dan kepuasan) ataupun negatif (seperti frustrasi, kebingungan, atau kebosanan).
- b. Indikator Perilaku : Ini melibatkan tindakan yang dapat diamati yang ditampilkan pembaca saat membaca. Sebagai contoh, pembaca yang tertarik pada sebuah teks dapat mencondongkan tubuh ke depan, mengajukan pertanyaan, memberi komentar, atau membuat catatan.
- c. Indikator Kognitif : Ini mengacu pada proses mental yang melibatkan pembaca saat membaca, seperti membuat prediksi, menarik kesimpulan, mengajukan pertanyaan, dan meringkas.
- d. Indikator Konatif (Motivasional): Ini termasuk keinginan atau motivasi pembaca untuk membaca. Pembaca yang

tertarik pada sebuah teks mungkin lebih cenderung menghabiskan waktu untuk membaca, mencari lebih banyak informasi tentang topik tersebut, atau membicarakan teks tersebut dengan orang lain.

Keempat indikator tersebut saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain, sebagaimana dikemukakan oleh Crow dan Crow. Misalnya, respons afektif pembaca terhadap sebuah teks dapat memengaruhi motivasi mereka untuk membaca, dan motivasi mereka untuk membaca dapat memengaruhi keterlibatan kognitif dan perilaku mereka terhadap teks tersebut.

Crow dan Crow (2004) membahas berbagai hal tentang minat baca. Beberapa hal yang dibahas tersebut antara lain:

- a. Peran motivasi dalam minat baca, bahwa motivasi merupakan faktor yang sangat penting dalam membentuk minat baca seseorang. Motivasi ini dapat berasal dari faktor internal, seperti keinginan untuk memperluas pengetahuan dan pemahaman, atau faktor eksternal, seperti tekanan dari lingkungan atau dorongan dari orang lain.
- b. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat baca, dimana terdapat berbagai faktor yang dapat mempengaruhi minat baca seseorang, seperti tingkat literasi, pengalaman membaca sebelumnya, kesesuaian bahan bacaan dengan minat dan kebutuhan, dan juga faktor sosial dan budaya.
- c. Strategi untuk meningkatkan minat baca, dibahas pula beberapa strategi untuk meningkatkan minat baca, seperti memilih bahan bacaan yang sesuai dengan minat dan kebutuhan, membaca dengan tujuan yang jelas, mengembangkan kebiasaan membaca secara teratur, dan memperluas wawasan dengan membaca bahan bacaan dari berbagai sumber.

- d. Dampak positif dari minat baca, dimana terdapat berbagai dampak positif yang dapat diperoleh dari minat baca, seperti meningkatkan kemampuan membaca dan menulis, memperluas pengetahuan dan wawasan, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, serta meningkatkan kemampuan komunikasi dan pemahaman sosial.

3. Faktor Minat Membaca

a. Faktor Pendukung

Menurut Adibah (2018), terdapat beberapa faktor pendukung dalam meningkatkan minat baca, antara lain:

- 1) Adanya lembaga-lembaga pendidikan dari tingkat dasar sampai dengan tingkat tinggi tempat membina dan mengembangkan, minat baca anak didik secara berhasil. Lembaga ini pada umumnya juga dilengkapi dengan sarana perpustakaan yang dikembangkan sedemikian rupa sehingga manfaatnya dapat diraskan bagi anak didik dan pengasuhnya.
- 2) Adanya berbagai jenis perpustakaan disetiap kota dan wilayah di Indonesia yang memiliki kemungkinan untuk dikembangkan dalam hal jumlah dan mutu perpustakaan, koleksi, dan sistem pelayanannya.
- 3) Adanya lembaga-lembaga media massa yang senantiasa ikut mendorong minat baca dari berbagai lapisan masyarakat melalui penerbitan surat kabar dan majalah.
- 4) Adanya penerbitan yang memiliki semangat pengabdian dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dengan menerbitkan buku-buku yang bermutu baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penyajian.

- 5) Adanya penulis atau pengarang yang memiliki daya cipta, idealisme, dan kemampuan menyampaikan pengalaman atau gagasan untuk kemajuan dan kesejahteraan masyarakat.
- 6) Adanya kebijaksanaan pemerintah secara langsung maupun tidak langsung ikut mendorong atau merangsang pertumbuhan dan pengembangan minat dan kebiasaan baca masyarakat.
- 7) Adanya usaha-usaha perseorangan, organisasi, dan lembaga baik pemerintah maupun swasta yang memiliki prakarsa untuk berperan serta melakukan kegiatan yang berkaitan dengan minat baca masyarakat.

b. Faktor Penghambat

Menurut Mudjito (2001), terdapat beberapa faktor penghambat dalam meningkatkan minat baca, antara lain:

- 1) Derasnya arus hiburan melalui peralatan pandang dengar, misalnya televisi dan radio, karena masyarakat lebih senang mendengar dan melihat dari pada membaca.
- 2) Orang lebih senang membajak karya orang lain dari pada membaca banyak buku dalam melengkapkan pandangannya melalui tulisan, karena kurangnya tindakan hukum yang tegas meskipun sudah ada undang-undang hak cipta.
- 3) Kurangnya penghargaan yang memadai dan adil terhadap kegiatan atau kreativitas yang berkaitan dengan pembukuan.
- 4) Kurang meningkatnya mutu perpustakaan, baik dalam hal koleksi maupun sistem pelayanan dapat juga memberi pengaruh negatif terhadap perkembangan minat baca.
- 5) Tingkat pendapatan masyarakat yang relatif rendah dapat mempengaruhi daya beli atau prioritas kebutuhan.

- 6) Lingkungan keluarga, misalnya kurangnya keteladanan orang tua dalam pemanfaatan waktu senggang dapat memberi dampak terhadap minat baca sejak masa anak-anak.

Harris dan Sipay (dalam Mujiati, 2001) mengemukakan bahwa minat baca dipengaruhi oleh dua golongan, yaitu golongan faktor personal dan golongan institusional. Faktor personal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri yang meliputi: (1) usia, (2) jenis kelamin, (3) intelegensi, (4) kemampuan membaca, (5) sikap, dan (6) kebutuhan psikologis. Faktor institusional yaitu faktor yang berasal dari luar individu itu sendiri yang meliputi: (1) tersedianya buku-buku, (2) status sosial ekonomi, dan (3) pengaruh orang tua, teman sebaya dan guru.

4. Minat Membaca Menurut Pandangan Islam

Membaca dalam Islam adalah hal yang sangat dianjurkan Allah SWT. Membaca merupakan sebuah kebutuhan yang sangat penting bagi manusia. Membaca merupakan langkah pertama untuk menambah ilmu pengetahuan dan manusia tidak mungkin hidup di dunia ini tanpa memiliki pengetahuan apapun. Ada banyak pepatah yang mengatakan bahwa membaca adalah jendela dunia. Membaca membuat kita mengetahui detail tempat-tempat yang belum kita kunjungi, membaca membuat kita mengetahui detail ras negara lain yang belum pernah kita temui, dan lain sebagainya. Bahkan firman pertama Allah yang turun kepada Rasulullah SAW. adalah perintah untuk membaca. Perintah tersebut terdapat pada Surah Al-‘Alaq ayat 1-5.

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣)
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan!(1) Dia menciptakan manusia dari segumpal darah.(2) Bacalah! Tuhanmulah Yang Maha Mulia,(3) yang mengajar (manusia) dengan pena.(4) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.(5)” (QS. Al-‘Alaq: 1-5) (Kemenag, Terjemahan Edisi Penyempurnaan, 2019).

Ayat ini menjelaskan bahwasanya di antara kemurahan Allah SWT adalah Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya. Dengan demikian, Dia telah memuliakannya dengan ilmu. Dan itulah hal yang menjadikan bapak ummat manusia ini, Nabi Adam AS mempunyai kelebihan atas Malaikat. Terkadang, ilmu berada di dalam akal fikiran dan terkadang juga berada dalam lisan. Juga terkadang berada dalam tulisan. Secara akal, lisan, dan tulisan mengharuskan perolehan ilmu, dan tidak sebaliknya (Ghoffar, Mu'thi, & Al-Atsari, 2004).

Ilmu pengetahuan sangat penting bagi umat manusia. Allah senantiasa menganjurkan umat-Nya untuk menambah dan meningkatkan ilmu pengetahuan mereka. Bahkan Allah memerintahkan umatnya untuk memohon kepada-Nya agar ditambahkan ilmu dan wawasan. Hal ini diperkuat dengan firman Allah pada surah Taa-Haa ayat 114, sebagai berikut:

وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا (١١٤)

“Dan katakanlah, ‘Ya Tuhanku, tambahkanlah ilmu kepadaku.’” (QS. Taa-Haa:114) (Kemenag, Terjemahan Edisi Penyempurnaan, 2019).

Ayat diatas menjelaskan bahwa manusia seharusnya merasa rendah hati dan rendah diri sebagai hamba Allah yang Maha Mengetahui. Kita harus menyadari bahwa pengetahuan yang kita miliki

itu terbatas, maka dari itu kita memohon kepada-Nya untuk menambahkan ilmu pengetahuan kita untuk kebaikan diri kita sendiri, juga untuk kebaikan orang lain (Ghoffar, Mu'thi, & Al-Atsari, 2004).

Oleh karena itu Islam sangat menganjurkan umatnya untuk membaca. Selain menambah ilmu pengetahuan, membaca juga memiliki banyak manfaat lainnya seperti meningkatkan akhlak, memperkuat iman manusia, meningkatkan konsentrasi dan fokus, meningkatkan kemampuan berbahasa, mengembangkan imajinasi dan kreativitas, serta meningkatkan ketrampilan.

C. Fiksi Penggemar (Fanfiksi)

1. Pengertian Fiksi Penggemar

Fanfiksi atau fiksi penggemar adalah sebuah tulisan fiksi yang dibuat oleh penggemar dimana tulisan tersebut terinspirasi dari objek yang menjadi minatnya, baik itu sosok atau tokoh atau karakter idolnya (Duffett, 2013). Fanfiksi adalah sebuah karya dalam bentuk tulisan, dimana penulisnya menggunakan plot, karakter atau *storyworld* dari sesuatu yang telah diterbitkan sebelumnya seperti buku, acara televisi, film, game video, dan sebagainya untuk membuat ceritanya sendiri (Friess, 2021). Salah satu *trope* yang umum dipilih oleh para penulis dalam fanfiksi yakni menulis ulang cerita berdasarkan kejadian nyata dalam *canon*-nya sebuah karya yang menjadi inspirasi penulis tersebut, seperti mengubah akhir dari cerita, atau membangkitkan kembali karakter yang telah mati, atau membuat cerita *Alternate universe* dimana karakter tersebut hidup, atau membuat cerita *crossover*. Fanfiksi *crossover* adalah sebuah cerita fiksi penggemar dimana tokoh atau karakter suatu buku/film/dsb. diceritakan hidup dalam *storyworld* buku/film/dsb. yang berbeda. Fanfiksi *crossover* ini memungkinkan untuk melibatkan dua atau lebih *storyworld* dari beberapa buku/film/dsb. yang berbeda.

Fanfiksi adalah sebuah manifestasi dari hasil karya penulis dimana mereka merekonstruksi sebuah cerita atau *canon* yang telah ada sebelumnya, dengan memperluas jangkauan cerita, memodifikasi, atau mengisi kekosongan dalam alur cerita (*storyline*) (García-Roca & Amo, 2019). Kegiatan menulis ini melibatkan kreativitas penulis yang didukung oleh motif dan tujuan masing-masing pribadi penulis. Fanfiksi dapat disebutkan sebagai sebuah cerita yang dibuat oleh seorang penggemar sesuai dengan minat dan hal yang mereka sukai seperti buku, film, serial televisi, game video, tokoh terkenal, artis idola dan sebagainya.

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa, fanfiksi adalah sebuah karya yang dibuat oleh penggemar dimana karya ini dapat berupa audio (musik), visual (*fanart*), audiovisual (*fanmade video*), maupun tulisan dimana mereka mendapatkan inspirasi dari objek yang sesuai minatnya, baik itu sosok atau tokoh idola maupun karakter cerita, buku, komik, game, dan yang lainnya.

2. Jenis Fiksi Penggemar

FFIndo (2010) pada blognya menjelaskan bahwa berdasarkan panjangnya fiksi penggemar atau fanfiksi dapat dibagi menjadi beberapa jenis sebagai berikut:

- a. *Drabble* : merupakan sebuah cerita fiksi penggemar pendek. Biasanya terdiri atas 100-200 kata.
- b. *Ficlet* : merupakan sebuah cerita fiksi penggemar yang memiliki cerita lebih Panjang daripada drabble. Biasanya sekitar 500-900 kata.
- c. *One shot* : dalam dunia penulisan biasanya disebut dengan cerpen, yakni terdiri dari hanya satu bagian. Biasanya tidak kurang dari 2000 kata.

- d. *Double shot/Two shot* : merupakan sebuah cerita fiksi penggemar yang terdiri atas dua bagian.
- e. *Short story* : merupakan sebuah cerita fiksi penggemar yang terdiri atas beberapa bagian tetapi lebih sedikit dibanding Series Fic. Biasanya terdiri atas 4-5 bagian cerita.
- f. *Multichapter/Series/Serial* : merupakan sebuah cerita fiksi penggemar yang terdiri atas banyak bagian layaknya novel. Biasanya dalam cerita ini terdapat lebih dari satu konflik.

3. *Rating Fiksi Penggemar*

Rating adalah klasifikasi usia dimana hal ini merujuk pada usia berapa saja yang tepat untuk membaca fanfiksi yang mana. Klasifikasi ini ditentukan berdasarkan adegan, penggunaan bahasa, serta unsur lainnya yang terdapat dalam sebuah fanfiksi. Kategori *rating* yang sering di pakai khususnya dalam fanfiksi sebagian besar didasarkan pada MPA *Rating (Motion Picture Association of America)* (2020), antara lain sebagai berikut:

- a. *G – General Audiences*

Cerita dengan *rating* ini dimaksudkan untuk *General Audiences*, dengan semua usia. Menurut MPA, *rating G* ini akan diberikan pada cerita yang tidak memiliki unsur seperti : sensualitas dan ketelanjangan, penyalahgunaan obat, atau aksi kekerasan.

- b. *PG – Parental Guidance Suggested*

Cerita dengan *rating* ini ditujukan untuk *Parental Guidance*, bimbingan orang tua yang dimana bisa saja ada materi yang tidak cocok untuk anak. Di cerita ini mungkin saja ada penggunaan bahasa kasar dan sedikit kekerasan, namun tidak sampai penggunaan dan penyalahgunaan obat.

c. PG-13 – *Parents Strongly Cautioned*

Cerita dengan *rating* ini dimaksudkan sebagai *parental guidance-13*, dibutuhkan perhatian orang tua karena sebagian materi dalam cerita mungkin tidak cocok untuk anak berumur dibawah 13 tahun. Cerita dengan *rating* ini tidak boleh memiliki unsur : ketelanjangan, sedikit kata-kata umpatan. Kekerasan dalam cerita PG-13 mungkin sangat ketat, tapi tidak bedarah-contoh seperti cerita superhero Marvel atau DC.

d. R – *Restricted*

Cerita dengan *rating* ini berarti *restricted*, terbatas. Pembaca yang berusia dibawah 17 tahun tidak diperkenankan untuk membaca cerita ini kecuali didampingi oleh orangtua atau walinya. Cerita dengan *rating* ini biasanya memiliki muatan bahasa kasar dan kekerasan dengan jumlah banyak, ketelanjangan, dan penyalahgunaan obat-obatan.

e. NC-17 – *No One 17 and Under Admitted*

Cerita dengan *rating* ini berarti *No One 17 and Under Admitted*. *Rating* ini didasarkan pada kekerasan, sensualitas, perilaku menyimpang, penyalahgunaan obat-obatan, atau elemen lain yang kebanyakan orang tua akan mempertimbangkan bahwa cerita dengan *rating* ini melewati batas kelayakan untuk dibaca oleh anak-anak.

f. M – *Mature*

Cerita dengan *rating* ini berarti cerita tersebut hanya untuk kalangan dewasa. Bisa karena adanya adegan seksual, penggunaan kata-kata kasar, dan adegan kekerasan eksplisit.

g. E – *Explicit*

Cerita dengan *rating* ini juga hampir sama dengan *rating* M yakni hanya untuk kalangan dewasa. Tetapi pada *rating* E, aksi-aksi yang disajikan dalam cerita lebih eksplisit dibanding *rating*

M. Biasanya menunjukkan adanya adegan seksual yang sangat eksplisit, maupun adegan kekerasan yang sadis.

4. *Genre* Fiksi Penggemar

Menurut KBBI (2022), *genre* berarti jenis, tipe, atau kelompok sastra atas dasar bentuknya. Berikut adalah beberapa *genre* dari cerita fiksi penggemar, antara lain :

a. *Angst*

Adalah sebuah cerita dengan suasana hati yang dipenuhi kecemasan yang berpusat pada tokoh/karakter yang sedang merenung, sedih, atau dalam penderitaan.

b. *Alternate universe (AU)*

Adalah sebuah cerita fiksi penggemar dengan bertemakan “*What if?*” atau “Bagaimana jika” yang menampilkan karakter berlatarkan cerita yang berbeda dengan *canon*-nya/kehidupan sebenarnya/cerita aslinya, dimana pada *genre* cerita ini segala sesuatu dapat terjadi tergantung pada keinginan penulis. Ada beberapa jenis latar cerita dalam cerita AU, dimana pada cerita AU dapat membuat perubahan dramatis pada latar cerita (misalnya, "Fantasi AU" yang menempatkan karakter dari latar kisah non-fantasi ke dalam dunia fantasi). Pada cerita AU ini pula dapat mengubah karakterisasi (sering disebut dengan istilah “*Out Of Character*” atau “Di Luar Karakter” (OOC)); atau mungkin mengubah peristiwa pada kisah sebenarnya agar sesuai dengan tujuan penulis.

c. *Crossover*

Adalah sebuah cerita yang dapat menampilkan karakter, item, dan/atau latar cerita dari berbagai *fandom*. Cerita ini juga dapat disebut dengan "*Fusion Fic*" jika dua dunia/dua latar cerita yang berbeda digabungkan menjadi satu.

d. *Soulmate AU*

Soulmate AU adalah *genre* populer yang menampilkan karakter di cerita, seringkali sangat mirip dengan *canon*-nya/kehidupan sebenarnya/cerita aslinya, di mana konsep belahan jiwa terbukti nyata. Umumnya pada cerita *Soulmate AU* ini diceritakan bahwa setiap orang akan memiliki nama belahan jiwa mereka tertulis di kulit mereka saat lahir, atau akan terjadi perubahan spesifik ketika dua belahan jiwa melihat atau menyentuh satu sama lain untuk pertama kalinya. Kisah yang paling umum terjadi dalam *genre* ini adalah salah satu karakter yang diyakinkan bahwa mereka tidak memiliki/menginginkan/layak mendapatkan belahan jiwa, hanya untuk dibuktikan salah karena mereka pasti akan jatuh cinta pada cerita.

e. *Time Travel AU*

Adalah sebuah cerita dimana para karakternya diceritakan memiliki kemampuan untuk menelusuri ruang dan waktu, seperti kembali ke masa lalu atau pergi ke masa depan, untuk menyelesaikan sebuah misi tertentu.

f. *Darkfic*

Adalah sebuah cerita yang diceritakan jauh lebih suram atau menyedihkan daripada kisah aslinya, seringkali sengaja dibuat kontras dengan karya *canon*-nya. *Darkfic* juga dapat merujuk ke konten yang “*intentionally disturbing*” atau “sengaja mengganggu” (seperti aksi kekerasan atau pelecehan fisik/emosional).

g. *Fix-it fic*

Fix-it fic mengacu pada cerita yang menulis ulang peristiwa kanonis (peristiwa sebenarnya) yang tidak disukai atau ingin "diperbaiki" oleh penulis fiksi penggemar. Cerita ini merujuk pada kesalahan langkah penulis seperti memperbaiki kekosongan plot cerita - atau ke peristiwa atau akhir yang tragis.

Fix-it fic yang berfokus pada perbaikan kekurangan pada karya aslinya disebut juga dengan istilah “*rebuild fic*”.

h. Fluff

Fiksi penggemar dengan *genre fluff* ini dirancang untuk menjadi sangat bahagia dan membangkitkan semangat. Plot seringkali kurang relevan dalam karya-karya ini, karena fokus utamanya adalah untuk memiliki kisah yang membahagiakan.

i. Hurt/Comfort

Adalah sebuah cerita yang menawarkan perjalanan seperti sebuah *roller coaster*. Perasaan pembaca akan dimainkan karena penulis akan menyajikan cerita yang terkadang sangat dramatis. Contohnya adalah sebuah kisah di mana seorang karakter mengalami pengalaman traumatis untuk dihibur. Klimaks dari cerita-cerita ini biasanya ketika satu karakter menyaksikan penderitaan karakter lain dan membantu meringankannya.

j. Self Insert

Adalah sebuah *genre* fiksi penggemar dimana penulis menceritakan dirinya sendiri sebagai salah satu karakter dalam cerita, atau berada dalam latar cerita fiksi penggemar tersebut. Cerita dengan *genre* ini hampir selalu ditulis dalam sudut pandang orang pertama.

k. Songfic

Songfic adalah *genre* fiksi penggemar yang menampilkan karya fiksi yang diselingi dengan lirik lagu yang relevan. Dimana plot cerita pada *genre* ini dapat dikembangkan berdasarkan lirik lagu, maupun tema lagu tertentu.

l. Vent

Vent fic mengacu pada cerita fiksi yang ditulis oleh seorang penulis yang biasanya sedang berada di bawah tekanan atau untuk tujuan terapeutik. Seorang penulis biasanya menulis

sebuah cerita fiksi dengan *genre* ini untuk tujuan menenangkan diri setelah situasi yang membuat stres atau menjengkelkan.

D. AU – *Alternate universe*

1. Pengertian *Alternate universe*

Alternate universe adalah salah satu *genre* yang unik dalam fanfiksi, dimana cerita dengan *genre* ini menyajikan plot yang berbeda dengan cerita maupun kehidupan asli karakter dalam cerita tersebut. Shannon Sauro (dalam Duffett, 2013) menjelaskan AU adalah cerita fanfiksi yang mengubah elemen asli dari karakter yang ada dalam ceritanya, seperti mengubah gender, suku dan ras, pekerjaan, nama, dan status sosial mereka. Maka dapat dijelaskan bahwa AU adalah sebuah cerita yang melibatkan proses modifikasi cerita agar dapat merefleksikan berbagai macam perspektif (imajinasi) dan pengalaman seseorang dengan lebih baik (Agustine, Jeanza, Pambudi, & Pandin, 2021).

Alternate universe menawarkan berbagai macam *genre* dan *trope* cerita yang dapat membuat para pembacanya memiliki kesempatan untuk turut serta menikmati persepektif (imajinasi) penulis yang tentunya pengalaman ini tidak dapat dinikmati dalam *canon*. Terutama dalam media sosial *twitter*, dimana para penulis AU dan pembaca AU dapat terhubung dan saling bertukar pikiran satu sama lain. Terkadang para penulis AU juga turut meminta ide dari para pembaca berupa *prompt*. Tak jarang pula para penulis AU membagikan *promptnya* terlebih dahulu sebelum membuat kelanjutan cerita secara keseluruhan.

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan, bahwa AU adalah salah satu *genre* populer dalam fanfiksi yang menyajikan cerita dengan elemen yang berbeda dari *canon*-nya. *Alternate universe* adalah

dunia dimana segala hal yang tidak mungkin menjadi mungkin. Penulis bisa saja mengubah identitas dan latar belakang karakter untuk membuat cerita yang baru sesuai dengan imajinasi dan pengalaman penulis. Misalnya, pada *canon*-nya terdapat seorang karakter yang aslinya merupakan seorang penyanyi dari negara Korea Selatan, tetapi pada cerita AU yang menggunakan dirinya sebagai inspirasi, karakter tersebut dijadikan seorang mahasiswa asal Kota Malang yang berkuliah di Kota Jakarta. Atau misalnya pada *genre* fantasi dimana pada kenyataannya vampir itu tidak ada, pada suatu cerita AU, suatu karakter dapat diceritakan sebagai seorang vampir. Konsep ini mengizinkan setiap pembaca AU untuk merasakan pengalaman membaca yang lebih baik, dimana mereka dapat turut menikmati alur cerita yang menarik sesuai dengan ketertarikan masing-masing pembaca.

2. Jenis *Alternate universe*

Berdasarkan bentuk dan panjang ceritanya, terdapat beberapa jenis *alternate universe* khususnya dalam media sosial *twitter* antara lain:

a. *Sosmed AU*

Adalah sebuah cerita AU yang menawarkan penyajian cerita yang lebih beragam. Biasanya penulis akan membuat cerita dalam bentuk gambar tangkapan layar aplikasi pesan maupun sosial media, dimana para karakter diceritakan saling berinteraksi. *Genre* ini merupakan salah satu *genre* yang paling digemari khususnya pada media sosial *twitter*, karena cerita ini menawarkan pengalaman membaca yang berbeda dan lebih menarik.

b. *One Tweet AU*

Adalah sebuah cerita AU singkat yang disajikan hanya dalam satu *tweet*/cuitan penulisnya pada media sosial *twitter*. Dapat berupa *Sosmed AU* maupun narasi.

c. *Two Tweet AU*

Adalah sebuah cerita AU singkat yang disajikan hanya dalam dua *tweet*/cuitan penulisnya pada media sosial *twitter*. Dapat berupa *Sosmed AU*, narasi, maupun keduanya.

d. *One shot AU*

Adalah sebuah cerita AU yang disajikan dalam bentuk narasi dimana cerita tersebut hanya terdiri atas satu *chapter*/bagian dan cerita akan berakhir cukup pada satu buah narasi tersebut saja.

e. *Short AU*

Adalah sebuah cerita AU singkat yang disajikan hanya dalam beberapa *tweet*/cuitan penulisnya pada media sosial *twitter*. Dapat berupa *Sosmed AU*, narasi, maupun keduanya.

f. *Series AU*

Adalah sebuah cerita AU dimana biasanya penulis akan membuat beberapa buah cerita yang saling terhubung dan membentuk sebuah serial cerita. Dapat berupa *Sosmed AU*, narasi, maupun keduanya.

E. Hubungan Minat Membaca dengan *Mood*

Howson & Dockray (2022) menjelaskan bahwa membaca cerita fiksi dapat mempengaruhi *mood* (suasana hati) khususnya pada individu yang memiliki tingkat sensitivitas yang tinggi. Schwering, dkk (2019) juga menyebutkan bahwa cerita fiksi adalah sumber unik yang dapat menstimulasi emosi yang lebih kompleks. Kemudian, Zhang (2023) menjelaskan bahwa emosi positif sangat mempengaruhi kemampuan membaca individu, dalam studinya dijelaskan pula bahwa emosi positif

individu dapat distimulasi dengan mendengarkan musik atau menonton pertunjukan teatrikal. Merujuk pada beberapa penelitian terdahulu, terlihat bahwa kedua variabel yakni minat membaca dan *mood* saling berpengaruh satu sama lain. Hal ini menimbulkan asumsi bahwa terdapat hubungan antara minat membaca Cerita AU dengan *mood* para pembaca. Adapun beberapa penelitian terdahulu terkait minat membaca dan *mood* yang peneliti jadikan dasar acuan untuk melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

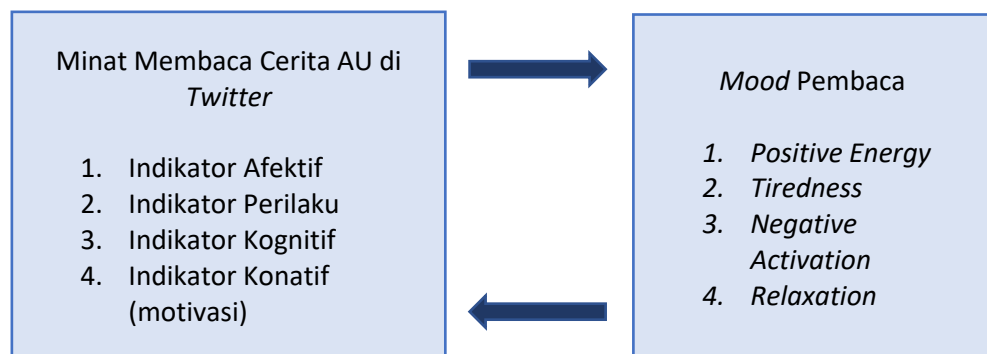
1. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Maimun dan Rachmani (2022), menunjukkan bahwa *Alternative Universe* (AU) bisa menjadi alternatif untuk meningkatkan minat baca dan sangat berpengaruh bagi remaja, sehingga meskipun memegang gawai mereka tetap sambil membaca. Para remaja mengatakan bahwa mereka dapat membaca AU sampai 7 jam, dikarenakan cerita yang disajikan para penulis ini menarik dan dapat menjadi alternatif membaca buku, karena cerita yang menarik, mudah dibaca dan mudah diakses, cukup dengan membuka gadget serta dapat menambah pengetahuan dan motivasi dari cerita yang disajikan para *author*. Hal ini sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Crow dan Crow (dalam Shahrani & Rohmiyati, 2017) mengatakan bahwa “Indikator minat baca meliputi : perasaan senang, pemusatan perhatian, penggunaan waktu, motivasi untuk membaca, emosi dalam membaca dan usaha untuk membaca”.
2. Berdasarkan hasil penelitian Ulfa (2018), menjelaskan bahwa kegiatan menulis dan membaca tidak terlepas dari baik atau buruknya suasana hati sang penulis atau pembaca, sehingga *mood* sangat mempengaruhi gaya penulisan dan interpretasi cerita para penulis dan pembaca. Cerita fiksi yang dibagikan di media sosial dapat menggugah rasa empati para penulis dan pembaca pada setiap cerita yang mereka tulis atau baca. Rasa empati ini dapat membantu mereka untuk lebih mengekspresikan segala bentuk emosi yang

mereka tuangkan dalam kegiatan menulis dan membaca. Dalam wawancara yang dilakukannya, ia mendapatkan pengakuan dari keempat informannya bahwa mereka dapat terbawa perasaan saat membaca cerita, khususnya cerita yang sedih. Hal tersebut bisa terjadi karena pembaca sudah masuk ke dalam sebuah cerita, sehingga ia dapat berempati pada tokoh cerita tersebut.

3. Membaca dapat menjadi kegiatan yang mengatur suasana hati secara aktif, karena terdapat enam cara mengatur *mood* seseorang (Dewi, 2012); Pertama, mengatur *mood* secara aktif dengan cara istirahat, menata stress, terlibat dalam kegiatan kognitif dan olahraga; Kedua, mencari aktifitas yang menyenangkan, seperti melakukan aktifitas yang membuat senang semisal humor dan hobi sendiri; Ketiga, penarikan dan penghindaran dalam artian seseorang jika tidak ingin terserang bad *mood* dapat memilih untuk menghindarinya seperti mencari tempat untuk menenangkan diri dengan menghindari orang, atau hal-hal yang dapat meningkatkan bad *mood*; Keempat, dukungan sosial, mencari udara segar dan kepuasan diri, seperti menelepon atau berbicara pada orang lain, dan terlibat kegiatan atau aktifitas emosional; Kelima, manajemen suasana hati secara pasif dapat dilakukan seperti menonton TV, minum kopi, makan dan istirahat; Keenam, pengurangan tegangan secara langsung jika dirasa sudah pada tahap suasana hati yang buruk seperti stres yang berkepanjangan, yaitu dengan periksa ke psikiater atau meminum obat penenang yang disarankan oleh dokter.

F. Kerangka Berpikir

Penelitian ini menggunakan kerangka konsep yakni dengan melihat bagaimana hubungan dari masing-masing indikator minat membaca cerita AU dengan dimensi-dimensi utama *mood* pembacanya. Berdasarkan pada analisis tersebut seperti yang dipaparkan diatas, maka berikut ini kerangka konseptual untuk penelitian :



Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir Penelitian Pengaruh Cerita AU Terhadap *Mood* Pembacanya

Kerangka berikir merupakan sebuah penjelasan teoritis mengenai variabel dalam penelitian. Secara teoritis dalam penelitian ini, terdapat variabel dependen atau variabel bebas (X) yaitu minat membaca Cerita AU dan variabel independen atau variabel terikat (Y) dalam hal ini yaitu *mood* para pembaca Cerita AU di media sosial *twitter*.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu hasil atau jawaban sementara dari sebuah penelitian. Maka hipotesis harus dapat dibuktikan kebenarannya, sehingga berdasarkan dengan pembuktian tersebut dari hasil penelitian, jadi hipotesis ini dapat menjadi suatu hasil yang benar ataupun salah, dan maupun diterima maupun ditolak.

H_0 : tidak ada hubungan yang signifikan antara minat membaca cerita AU dengan *mood* (suasana hati) pembacanya di media sosial *twitter*.

H_a : Ada hubungan yang signifikan antara minat membaca cerita AU dengan *mood* (suasana hati) pembacanya di media sosial *twitter*.

Berdasarkan penjelasan kerangka konsep yang telah dibuat, maka hipotesis penelitian ini adalah terdapat hubungan yang signifikan antara minat membaca cerita AU dengan *mood* (suasana hati) pembacanya di media sosial *twitter*.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis korelasional, dimana penelitian ini bermaksud mendeskripsikan, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang di selidiki, yaitu tentang bagaimana hubungan antara tingkat minat membaca cerita AU dengan tingkat *mood* para pembacanya di media sosial *Twitter*. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara dua atau lebih variabel. Metode ini adalah metode yang paling tepat untuk mengetahui apakah ada hubungan antara variabel independen (variabel bebas) dengan variabel dependen (variabel terikat). Adapun tujuan dari penelitian ini adalah peneliti ingin menjelaskan dan memaparkan secara objektif mengenai “Hubungan Minat Membaca Cerita Fiksi Penggemar *Bergenre Alternate universe* Dengan *Mood* (Suasana Hati) Pembacanya Di Media Sosial *Twitter*”.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Sebelum mengumpulkan data, tentunya variabel-variabel penelitian perlu ditentukan terlebih dahulu. Dengan mengidentifikasi variabel-variabel tersebut, akan membantu dalam penentuan metode pengumpulan data dan teknik analisis data yang sesuai dengan target penelitian. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel bebas (Variabel independen)

Yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah minat membaca cerita fiksi penggemar *bergenre alternate universe* (Minat Membaca Cerita AU) (X).

2. Variabel terikat (Variabel dependen)

Sedangkan yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah *mood* para pembaca AU di media sosial *Twitter* (Y).

C. Definisi Operasional

Definisi operasional dari masing-masing variabel yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Minat Membaca Cerita AU

Minat membaca adalah kemampuan seseorang yang terdorong dari motivasi, serta merasa senang dan tertarik akan kegiatan membaca dengan tujuan memperoleh informasi atau pengetahuan. Minat berkaitan dengan dorongan yang muncul atau disebut motivasi maka minat dalam membaca juga memiliki beberapa motivasi. Aspek utama dari minat baca yakni terdiri atas aspek afektif, perilaku, kognitif, dan konatif (motivasi). Seseorang yang mempunyai minat membaca yang tinggi dapat diukur dari beberapa indikator berikut, yaitu: pemfokusan minat, pemanfaatan waktu, dorongan untuk membaca, perasaan ketika membaca, keaktifan untuk membaca.

AU adalah salah satu *genre* populer dalam fanfiksi yang menyajikan cerita dengan elemen yang berbeda dari *canon*-nya. *Alternate universe* adalah dunia dimana segala hal yang tidak mungkin menjadi mungkin. Penulis bisa saja mengubah identitas dan latar belakang karakter untuk membuat cerita yang baru sesuai dengan imajinasi dan pengalaman penulis. Konsep ini mengizinkan setiap pembaca AU untuk merasakan pengalaman membaca yang lebih baik, dimana mereka dapat turut menikmati alur cerita yang menarik sesuai dengan ketertarikan masing-masing pembaca.

2. *Mood* (Suasana Hati)

Sebagai variabel penting dalam kajian psikologi, eksistensi *mood* pada manusia perlu dibuktikan dengan pengukuran. Salah satu alat ukur *mood* yang menjanjikan untuk digunakan di Indonesia adalah *Four Dimensions Mood Scale*. FDMS dibuat dengan mengacu kepada kerangka teoritis *core affect* yang berpedoman pada dua kutub bipolar, valensi dan *arousal* sebagai esensinya. FDMS bekerja untuk mengidentifikasi *mood* manusia ke dalam empat dimensi utama yang merupakan kombinasi dari dua kutub tersebut, yaitu *positive energy*, *tiredness*, *negative activation* dan *relaxation*.

Positive energy adalah kondisi *mood* yang merupakan kombinasi antara valensi positif dan *arousal* bersemangat. *Tiredness* merujuk kepada kondisi *mood* yang merupakan kombinasi antara valensi negatif dan *arousal* tenang. *Negative activation* adalah kondisi *mood* yang hadir melalui kombinasi valensi negatif dan *arousal* bersemangat. *Relaxation* adalah kondisi *mood* yang hadir dengan kombinasi valensi positif dan *arousal* tenang.

D. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pembaca cerita AU yang termasuk dalam *fandom* KPOP, *anime*, film/drama dan *game* di media sosial *Twitter*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *purposive sampling* dengan kriteria sebagai berikut :

1. Warga Negara Indonesia
2. Memiliki akun media sosial *twitter*
3. Pernah membaca cerita AU di media sosial *twitter*

Karena jumlah populasi dari keseluruhan pembaca cerita AU di media sosial *twitter* tidak diketahui, maka penelitian ini menggunakan

rumus Lemeshow untuk mengetahui jumlah sampel yang dibutuhkan (Riyanto & Hatmawan, 2020). Rumus Lemeshow adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{z^2 P(1 - p)}{d^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

z = Skor z pada kepercayaan 95% = 1,96

p = Maksimal estimasi = 50% = 0,5

d = Tingkat kesalahan atau sampling eror 10% = 0,10

Berdasarkan rumus tersebut, maka $n = \frac{1,96^2 \cdot 0,5(1-0,5)}{0,10^2} = 96,04$

Maka, jumlah sampel pada penelitian ini minimal berjumlah 96 responden. Oleh karena itu peneliti mengambil sampel sejumlah total 200 orang pembaca AU yang berasal dari berbagai *fandom* dengan latar usia dan budaya yang berbeda. Dengan mengambil sampel menggunakan teknik tersebut, diharapkan hasil survei yang didapatkan mampu mewakili keseluruhan populasi pembaca AU di media sosial *Twitter*, sehingga dapat ditarik kesimpulan yang ideal sesuai dengan tujuan penelitian ini.

E. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan skala pengukuran yang disebut skala *likert* dengan sistem poin 1–4 sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Skala *Likert*

<i>Item Favorable</i>	<i>Item Unfavorable</i>
1 = STS (Sangat Tidak Setuju)	1 = SS (Sangat Setuju)
2 = TS (Tidak Setuju)	2 = S (Setuju)
3 = S (Setuju)	3 = TS (Tidak Setuju)
4 = SS (Sangat Setuju)	4 = STS (Sangat Tidak Setuju)

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh membaca cerita AU terhadap *mood* pembacanya ialah Skala Minat Membaca Cerita AU yang disusun berdasarkan teori minat baca Crow dan Crow dan Skala *Mood* yang disusun berdasarkan teori *core affect* Russell. Skala ini dirancang untuk mengetahui bagaimana tingkat minat membaca Cerita AU para pembaca di media sosial *Twitter*. Skala Minat Membaca Cerita AU terdiri atas 25 aitem pernyataan yang disusun berdasarkan empat indikator utama minat baca yakni, indikator afektif, perilaku, kognitif, dan konatif (motivasi), yang diadaptasi dari skala penelitian Najamiah tahun 2017.

Tabel 3. 2 *Blueprint* Skala Minat Membaca

No.	Aspek	Indikator	Nomor Item		Total Item
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1.	Afektif	Perasaan ketika membaca	1, 2, 19, 22	3, 4, 21	7
2.	Perilaku	Keaktifan untuk membaca	5, 6, 7, 24, 25	8	6
3.	Kognitif	Pemfokusan minat	15, 16, 20	17, 18	5
4.	Konatif (Motivasi)	Pemanfaatan waktu	9	10, 11	3
		Dorongan untuk membaca	12, 13, 23	14	4
Total			16	9	25

Skala *Mood* yang digunakan untuk mengukur suasana hati (*mood*) adalah alat ukur FDMS (*Four Dimensions Mood Scale*) yang terdiri atas 55 item yang mengungkap 4 dimensi utama *mood* yaitu *Positive Energy*,

Tiredness, Negative Activation, dan Relaxation, yang diadaptasi dari skala penelitian Rey Faizati Putri Addiniyah tahun 2019.

Tabel 3. 3 *Blueprint* Skala *Mood*

No.	Aspek	Indikator		Nomor Item	Total Item
1.	<i>Positive Energy</i>	Aktif	Antusias	1-12	12
		Waspada	Bersemangat		
		Bergairah	Terinspirasi		
		Penuh atensi	Menggebu gebu		
		Bertekad	Bangga		
		Energik	Kuat		
2.	<i>Tiredness</i>	Bosan	Mati rasa	13-27	15
		Terkuras	Mengantuk		
		Teler	Lamban		
		Jemu	Lelah		
		Letih	Capek		
		Kelelahan	Penat		
		Malas	Jerih		
		Lesu			
3.	<i>Negative Activation</i>	Takut	Bermusuhan	28-40	13
		Marah	Mudah marah		
		Jengkel	Gelisah		
		Cemas	Gugup		
		Malu	Tegang		
		Dibawah Tekanan	Kaku		
		Bersalah			
4.	<i>Relaxation</i>	Santai	Rileks	41-55	15
		Kalem	Aman		

Puas	Tentram
Tak acuh	Khidmat
Damai	Khusyuk
Tenang	Jernih
Terpuaskan	Tidak terganggu
Hening	

F. Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi, sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Sebuah instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang seharusnya di ukur. Dalam penelitian ini uji validitas instrumen menggunakan rumus perhitungan statistik Korelasi *Product Moment* dari Pearson. Taraf signifikansi yang dipakai ialah sebesar 0.05 (5%). Dasar pengambilan keputusan untuk menentukan suatu instrumen dapat dikatakan valid atau tidak adalah dengan melakukan uji signifikansi koefisiensi korelasi pada taraf signifikansi 0.05, yang artinya suatu aitem akan dianggap valid jika berkorelasi signifikan terhadap skor total. Adapun kriteria pengujian Validitas sebagai berikut:

- a. Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ (uji 2 arah dengan signifikansi 0.05) maka instrumen atau item-item pernyataan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan Valid).
- b. Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ (uji 2 arah dngan signifikansi 0.05) maka instrumen atau item-item pernyataan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan Tidak Valid).

Skala Minta Membaca untuk mengukur tingkat minat baca pembaca Cerita AU di *twitter* terdiri atas 25 aitem yaitu 7 aitem indikator afektif, 6 aitem perilaku, 5 aitem kognitif, dan 7 aitem konatif (motivasi). Data uji coba skala minat membaca yang diperoleh dari hasil perhitungan validitas terhadap 25 aitem pernyataan, didapatkan hasil sebanyak 24 aitem valid dengan koefisien validitas aitem berkisar antara 0,173-0,765 dan terdapat satu aitem gugur karena korelasi signifikan yang rendah yaitu aitem dua puluh dua, dengan koefisien korelasi 0,123. Berdasarkan hasil uji coba validitas skala minat membaca peneliti akan melakukan pengambilan data penelitian dengan menghilangkan satu item yang gugur.

FDMS (*Four Dimensions Mood Scale*) untuk mengukur tingkat suasana hati (*mood*) terdiri atas 55 aitem yaitu 12 aitem PA, 15 aitem TR, 13 aitem NA, dan 15 aitem RL. Data uji coba skala FDMS yang diperoleh dari hasil perhitungan validitas terhadap 55 aitem pernyataan, didapatkan hasil bahwa sebanyak 49 aitem valid dengan koefisien validitas aitem berkisar antara 0,143-0,559 dan terdapat enam aitem gugur karena korelasi signifikan yang rendah yaitu aitem satu dengan koefisien korelasi 0,103; aitem tiga dengan koefisien korelasi 0,129; aitem enam dengan koefisien korelasi 0,111; aitem tujuh dengan koefisien korelasi 0,096; aitem empat puluh tujuh dengan koefisien korelasi 0,111; dan aitem lima puluh lima dengan koefisien korelasi 0,133. Berdasarkan hasil uji coba validitas skala FDMS peneliti akan melakukan pengambilan data penelitian dengan menghilangkan enam item yang gugur.

2. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik. Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendensius mengarahkan responden untuk

memilih jawaban-jawaban tertentu. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataan, maka beberapa kali pun diambil akan tetap sama. Realibilitas menunjuk pada suatu tingkat keterandalan. Penelitian ini untuk menguji reliabilitas kuisisioner adalah menggunakan rumus *Cronbach Alpha* yaitu :

- 1) Apabila hasil dari kuisisioner *Cronbach Alpha* > taraf signifikan 0,6 maka kuisisioner tersebut diterima (Reliabel).
- 2) Apabila hasil dari kuisisioner *Cronbach Alpha* < taraf signifikan 0,6 maka kuisisioner tersebut tidak diterima (tidak reliabel).

Koefisien reliabilitas yang diperoleh untuk Skala Minat Membaca berkisar antara 0.908. Nilai ini menunjukkan instrument skala minat membaca ini memiliki tingkat realibilitas yang baik.

Koefisien reliabilitas yang diperoleh untuk FDMS (*Four Dimensions Mood Scale*) adalah 0.729. Nilai ini menunjukkan instrument FDMS memiliki tingkat realibilitas yang baik.

G. Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu teknik statistik yang digunakan untuk memeriksa apakah suatu data terdistribusi secara normal atau tidak. Distribusi normal adalah suatu distribusi probabilitas yang memenuhi karakteristik tertentu, seperti kurva berbentuk lonceng (*bell-shaped*) dan simetris terhadap nilai rata-rata. Cara menguji normalitas yakni dengan menggunakan uji statistic *Kolmogorov-Smirnov*. Jika nilai signifikansi *Kolmogorov-Smirnov* kurang dari atau sama dengan 0,05 maka data berdistribusi tidak normal, jika signifikansi *Kolmogorov-Smirnov* lebih dari 0,05 maka distribusi data normal.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas adalah metode statistik yang digunakan untuk menguji apakah terdapat hubungan linier antara dua atau lebih variabel. Menurut Montgomery et al. (2012), uji linearitas adalah tahap penting dalam analisis regresi karena hasil yang didapat dari regresi hanya berguna jika hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat adalah linier. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan *Test for Linearity* pada program SPSS pada taraf signifikansi 0,05. Pengujian dilakukan dengan melihat nilai signifikansi *Deviation from Linearity*. Nilai *Deviation from Linearity* menunjukkan seberapa jauh model ini menyimpang dari model linier. Jika hasilnya tidak signifikan ($p > 0,05$) maka model dapat dikatakan linier.

H. Teknik Analisis Data

1. Uji Deskriptif

Statistik deskriptif memberikan gambaran data yang dilihat dari rata-rata (*mean*), standar deviasi, varians, maksimum, minimum, jumlah, jangkauan, kurtosis, dan skewness (Ghozali, 2013). Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini. Analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif untuk menghasilkan nilai rata-rata, maksimum, minimum, dan standar deviasi untuk menggambarkan variabel penelitian sehingga mudah dipahami dalam konteksnya namun tidak berpengaruh terhadap penarikan kesimpulan.

Berikut adalah beberapa rumus yang digunakan dalam melakukan analisis deskriptif pada penelitian ini :

- a. Maksimum : Skor tertinggi x \sum item
- b. Minimum : Skor terendah x \sum item
- c. Range : \sum maks. - \sum min.
- d. Mean : $\frac{(\sum maks + \sum min)}{2}$

e. Standar Deviasi : $\frac{\Sigma range}{6}$

Hal selanjutnya yang harus dilakukan adalah membaginya menjadi tiga kategori untuk skala minat baca dan skala *mood* sesuai dengan kriteria klasifikasi, yaitu rendah, sedang, dan tinggi.

Tabel 3. 4 Kategori Tingkat Minat Membaca

Kategori	Norma
Tinggi	$X \geq (\text{Mean} + 1\text{SD})$
Sedang	$(\text{Mean} - 1\text{SD}) \leq X < (\text{Mean} + 1\text{SD})$
Rendah	$X < (\text{Mean} - 1\text{SD})$

Tabel 3. 5 Kategori Tingkat Mood

Kategori	Norma
Tinggi	$X \geq (\text{Mean} + 1\text{SD})$
Sedang	$(\text{Mean} - 1\text{SD}) \leq X < (\text{Mean} + 1\text{SD})$
Rendah	$X < (\text{Mean} - 1\text{SD})$

2. Analisis Korelasi *Product Moment*

Penelitian ini menggunakan teknik analisis korelasi *product moment* pearson, dimana tekni ini termasuk teknik statistik parametrik yang menggunakan data interval dan rasio dengan persyaratan tertentu. Sebagai contoh adalah ketika data dipilih secara acak (*random*), kemudian datanya berdistribusi normal, data yang dihubungkan berpola linier dan data yang dihubungkan mempunyai pasangan yang sama sesuai dengan subjek yang sama. Jika semua syarat itu terpenuhi, maka korelasi ini bisa digunakan, namun jika salah satu tidak terpenuhi, maka analisis ini tidak bisa dilakukan. Adapun rumus dari korelasi *product moment* pearson adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{n\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Korelasi *product moment* pearson ini dilambangkan (r) dengan ketentuan bahwa nilai r tidak lebih dari harga (-1 < r < 1). Apabila nilai r = -1 artinya korelasinya negatif sempurna, jika r = 0 artinya tidak ada korelasi dan apabila nilai r = 1 berarti korelasinya sangat kuat. Sedangkan arti harga r akan dikonsultasikan dengan tabel interpretasi nilai r sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Interpretasi nilai r

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,80 – 1,000	Sangat Kuat
0,60 – 0,799	Kuat
0,40 – 0,599	Cukup Kuat
0,20 – 0,399	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat Rendah

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Penelitian

1. Gambaran Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di media sosial *twitter*, dimana media sosial ini adalah salah satu platform yang sedang marak digunakan oleh banyak orang. Menurut laporan *We Are Social* (2023), ada sekitar 564,1 juta pengguna *twitter* di seluruh dunia per Juli 2023. Indonesia menempati peringkat keempat dengan pengguna *Twitter* terbanyak di dunia pada Juli 2023. Posisi itu naik dari laporan sebelumnya yang mencatat Indonesia berada peringkat keenam terbanyak dunia pada Mei 2023. Jumlah pengguna *Twitter* di Tanah Air mencapai 25,25 juta pengguna per Juli 2023, dimana angka ini naik 71,2% secara kuartalan.

Twitter pertama kali dibuat oleh Jack Dorsey, Noah Glass, Biz Stone, dan Evan Williams pada bulan Maret 2006 dan diluncurkan pada bulan Juli 2006. Pada tahun 2012, lebih dari 100 juta pengguna meng-tweet 340 juta kicauan per hari dan layanan ini menangani rata-rata 1,6 miliar permintaan pencarian per hari. Platform ini kemudian dapat diakses secara umum pada November 2013. Pada tahun 2019, *Twitter* memiliki lebih dari 330 juta pengguna aktif bulanan. Pada tanggal 4 Oktober 2022, Elon Musk-CEO SpaceX dan Tesla, mengumumkan niatnya untuk membeli perusahaan *Twitter, Inc* dengan harga \$44 miliar, atau \$54,20 per lembar saham. Setelah Musk mengambil alih, *Twitter* digabungkan dengan *X Holdings* dan *Twitter* tidak lagi menjadi perusahaan independen, melainkan menjadi bagian dari *X Corp*. Setelah itu, *twitter* kemudian mengganti nama dan logo menjadi X sejak Juli 2023.

Di *Twitter*, pengguna terdaftar dapat mem-*posting* teks, gambar, dan video. Pengguna juga dapat mem-*posting* (*tweet*), suka (*like*), posting ulang (*retweet*), memberi komentar dan mengutip *posting* (*quote posts*), hingga mengirim pesan langsung (DM) ke pengguna terdaftar lainnya. Pengguna berinteraksi dengan *Twitter* melalui peramban atau perangkat lunak *frontend* seluler, atau secara terprogram melalui antarmuka pemrograman aplikasi (API).

Fenomena yang saat ini sedang marak terjadi di *Twitter* adalah adanya akun berbentuk *base* atau disebut *autobase twitter*. *Autobase* berasal dari kata “*Automatic*” dan “*Fanbase*” yang berfungsi sebagai wadah bagi *followers*-nya untuk mengirim pertanyaan sesuai topik dan bersifat anonim melalui *Direct Message* (Agoestin, 2019). Lewat akun berbasis *base* ini, pengguna *twitter* dapat mengirim *tweet* apapun secara anonim atau tanpa nama sesuai dengan jenis *base*-nya, seperti *base* khusus membahas topik seputar makanan, kecantikan, *base* membahas seputar artis kesukaan mereka, atau bahkan *base* mengenai isu sosial dan *base* khusus untuk pertanyaan, dimana para *followers* dapat menanyakan pertanyaan apapun. Dalam hal ini ada beberapa *autobase* yang berfungsi sebagai tempat para pembaca AU berkumpul dan saling bertukar informasi sesuai dengan *fandom* mereka.

Pada penelitian ini, peneliti memilih media sosial *twitter* dengan menggunakan berbagai macam fitur yang disediakan oleh *platform* tersebut untuk mencari responden yang sesuai dengan kriteria subjek yang sejalan dengan penelitian ini.

2. Waktu dan Tempat Penelitian

Proses pengambilan data subjek dilakukan pada tanggal 25 Mei 2023 sampai 27 Oktober 2023 yang berdurasi 155 hari. Penelitian ini dilakukan secara *online*, berupa kuisisioner dalam *google form* untuk

mempermudah dalam pengumpulan serta pengolahan data yang telah diperoleh. Penyebaran kuisioner juga dilakukan melalui *twitter* berupa tautan *google form* dan disebarikan pada beberapa *autobase* dengan menyertakan kriteria tertentu untuk mengisi kuisioner tersebut.

B. Hasil Analisis Data

1. Uji Validitas

Pada penelitian ini menyebarkan kuisioner yang berisi 73 aitem pernyataan terdiri dari 24 aitem pernyataan variabel minat baca (X) dan 49 aitem pernyataan variabel *mood* (Y). Pengujian instrumen dilakukan dengan uji validitas melalui program SPSS versi 23.0. Dengan demikian r-tabel dalam taraf signifikansi 5% adalah 0,138. Adapun hasil pengujian validitas yang dihasilkan adalah seperti pada tabel berikut.

Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas Skala Minat Membaca

Nomor Aitem	r-hitung	r-tabel	Keterangan
1	0,638	0,138	Valid
2	0,552	0,138	Valid
3	0,688	0,138	Valid
4	0,660	0,138	Valid
5	0,665	0,138	Valid
6	0,447	0,138	Valid
7	0,638	0,138	Valid
8	0,464	0,138	Valid
9	0,656	0,138	Valid

10	0,271	0,138	Valid
11	0,522	0,138	Valid
12	0,433	0,138	Valid
13	0,501	0,138	Valid
14	0,472	0,138	Valid
15	0,468	0,138	Valid
16	0,590	0,138	Valid
17	0,368	0,138	Valid
18	0,338	0,138	Valid
19	0,539	0,138	Valid
20	0,494	0,138	Valid
21	0,364	0,138	Valid
22	0,514	0,138	Valid
23	0,587	0,138	Valid
24	0,502	0,138	Valid

Tabel 4. 2 Hasil Uji Validitas Skala *Mood*

Nomor Aitem	r-hitung	r-tabel	Keterangan
1	0,416	0,138	Valid
2	0,200	0,138	Valid
3	0,249	0,138	Valid

4	0,161	0,138	Valid
5	0,164	0,138	Valid
6	0,207	0,138	Valid
7	0,300	0,138	Valid
8	0,356	0,138	Valid
9	0,457	0,138	Valid
10	0,498	0,138	Valid
11	0,412	0,138	Valid
12	0,453	0,138	Valid
13	0,654	0,138	Valid
14	0,673	0,138	Valid
15	0,518	0,138	Valid
16	0,650	0,138	Valid
17	0,463	0,138	Valid
18	0,543	0,138	Valid
19	0,409	0,138	Valid
20	0,675	0,138	Valid
21	0,686	0,138	Valid
22	0,683	0,138	Valid
23	0,621	0,138	Valid
24	0,573	0,138	Valid
25	0,347	0,138	Valid

26	0,425	0,138	Valid
27	0,618	0,138	Valid
28	0,562	0,138	Valid
29	0,527	0,138	Valid
30	0,614	0,138	Valid
31	0,357	0,138	Valid
32	0,508	0,138	Valid
33	0,701	0,138	Valid
34	0,605	0,138	Valid
35	0,483	0,138	Valid
36	0,541	0,138	Valid
37	0,249	0,138	Valid
38	0,190	0,138	Valid
39	0,342	0,138	Valid
40	0,188	0,138	Valid
41	0,184	0,138	Valid
42	0,316	0,138	Valid
43	0,181	0,138	Valid
44	0,271	0,138	Valid
45	0,250	0,138	Valid
46	0,212	0,138	Valid
47	0,286	0,138	Valid

48	0,240	0,138	Valid
49	0,240	0,138	Valid

Hasil pengujian validitas instrumen menunjukkan semua pernyataan dalam instrumen dinyatakan valid dan layak digunakan karena seluruh r-hitung lebih besar dari nilai r-tabel.

2. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas bertujuan untuk mengetahui kereliabelan suatu instrumen menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan *Software SPSS*. Suatu kuesioner dikatakan reliabel apabila nilai *Cronbach Alpha* lebih dari nilai tabel yaitu 0,60. Berikut merupakan hasil pengujian reliabilitas skala minat baca pada table dibawah ini.

Tabel 4. 3 Hasil Uji Reliabilitas Skala Minat Membaca

Cronbach's Alpha	N of Items
.739	25

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,739 lebih besar dari 0,600 sehingga instrumen penelitian ini dapat dinyatakan reliabel dengan reliabilitas tinggi. Adapun hasil pengujian reliabilitas skala *mood* adalah sebagai berikut.

Tabel 4. 4 Hasil Uji Reliabilitas Skala Mood

Cronbach's Alpha	N of Items
.737	50

Berdasarkan tabel 4.4, menunjukkan bahwa nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,737 lebih besar dari 0,600 sehingga instrumen penelitian ini dapat dinyatakan reliabel dengan reliabilitas tinggi. Dengan demikian hasil pengujian instrumen dapat digunakan karena nilai *Cronbach Alpha* lebih dari r-tabel sehingga kuesioner dinyatakan reliabel.

3. Uji Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini. Analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif untuk menghasilkan nilai rata-rata (mean), median, nilai maksimum, nilai minimum, dan standar deviasi untuk menggambarkan variabel penelitian sehingga mudah dipahami dalam konteksnya namun tidak berpengaruh terhadap penarikan kesimpulan. Hal selanjutnya yang harus dilakukan adalah membaginya menjadi beberapa kategori sesuai dengan kriteria klasifikasi masing-masing variable.

Tabel 4. 5 Hasil Uji Deskriptif

	Minat Baca	Mood
N Valid	208	208
Missing	0	0
Mean	76.58	123.87
Median	76.00	124.00
Mode	82	118
Std. Deviation	8.074	18.463
Variance	65.192	340.877

Range	40	117
Minimum	55	73
Maximum	95	190
Sum	15928	25765

Berdasarkan hasil uji deskriptif dengan menggunakan bantuan SPSS, menunjukkan hasil sebagai berikut:

a. Skala Minat Baca

Nilai Minimum : 55
 Nilai Maksimum : 95
 Range : 40
 Mean : 76,58
 Median : 76
 Standar Deviasi : 8,074

b. Skala *Mood*

Nilai Minimum : 73
 Nilai Maksimum : 190
 Range : 117
 Mean : 123,87
 Median : 124
 Standar Deviasi : 18,463

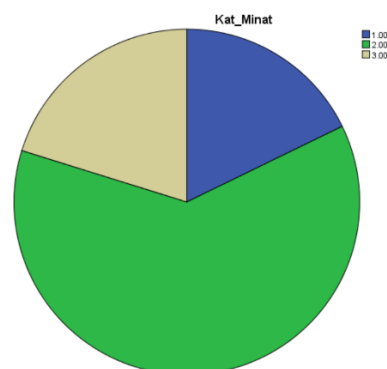
Selanjutnya adalah kategorisasi data, dimana kategorisasi ini dilakukan untuk mengetahui tingkatan Minat Membaca dan *Mood* yang dimiliki oleh subjek pada penelitian ini yakni para pembaca Cerita AU di media sosial *twitter*. Kategorisasi pada variabel minat baca dan *mood* terbagi menjadi 3 yaitu tinggi, sedang, dan rendah.

a. Skala Minat Baca

Tabel 4. 6 Kategorisasi Tingkat Minat Membaca

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1.00	37	17.8	17.8	17.8
2.00	129	62.0	62.0	79.8
3.00	42	20.2	20.2	100.0
Total	208	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil kategorisasi yang telah dilakukan, maka dapat dikatakan bahwa mayoritas responden memiliki Minat Baca pada tingkat sedang dengan persentase sebesar 62%; persentase kedua diduduki oleh Minat Baca pada tingkatan tinggi dengan persentase sebesar 20,2%; dan yang terakhir Minat Baca pada tingkatan rendah dengan persentase sebesar 17,8%. Adapun tingkat minat membaca responden dapat digambarkan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Keterangan :

1 = Warna biru = Rendah

2 = Warna hijau = Sedang

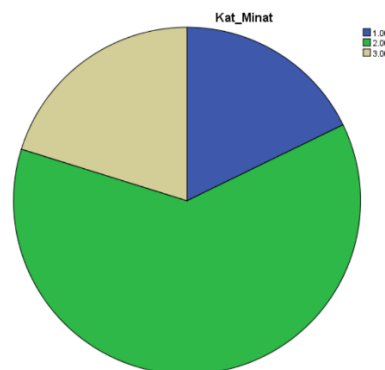
3 = Warna coklat = Tinggi

b. Skala *Mood*

Tabel 4. 7 Kategorisasi Tingkat *Mood*

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1.00	29	13.9	13.9	13.9
2.00	149	71.6	71.6	85.6
3.00	30	14.4	14.4	100.0
Total	208	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil kategorisasi yang telah dilakukan, maka dapat dikatakan bahwa mayoritas responden memiliki tingkat *mood* sedang dengan persentase yang mencapai 71,6%; kemudian disusul oleh tingkat *mood* tinggi dengan persentase sebesar 14,4%; dan tingkat *mood* rendah dengan persentase terkecil yakni sebesar 13,9%. Adapun tingkat *mood* responden dapat digambarkan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Keterangan :

1 = Warna biru = Rendah

2 = Warna hijau = Sedang

3 = Warna coklat = Tinggi

4. Uji Normalitas

Penelitian ini menggunakan Kolmogorov-Smirnov untuk menguji data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan bantuan program IBM SPSS (*Statistical Program for Sosial Science*) 23.0. Suatu data dapat dikatakan normal jika nilai signifikan $> 0,05$. Adapun hasil pengujian normalitas data penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 4. 8 Hasil Uji Normalitas

		Unstandardized Residual
N		208
Normal Parameters	Mean	.0000000
	Std. Deviation	18.28046994
Most Extreme Differences	Absolute	.037
	Positive	.035
	Negative	-.037
Test Statistic		.037
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200

Berdasarkan tabel 4.8 yang telah tertera, menunjukkan bahwa nilai signifikansi data skala pada penelitian ini berada pada nilai 0,200. Nilai ini terbukti $> 0,05$ sehingga data pada kedua variable tersebut berdistribusi normal.

5. Uji Linearitas

Uji linieritas ini digunakan dengan bertujuan untuk menguji apakah terdapat hubungan linier atau tidak antara kedua variable yang diteliti. Dikatakan memiliki hubungan linier jika nilai probabilitas antara kedua variable sebesar $> 0,05$.

Tabel 4. 9 Hasil Uji Linearitas

	Df	F	Sig.
Mood*Minat Baca Between Groups (Combined)	35	1.074	.371
Linearity	1	4.120	.044
Deviation from Linearity	34	.984	.500
Within Groups	172		
Total	207		

Berdasarkan tabel 4.9, menunjukkan bahwa nilai probabilitas kedua variabel berada pada nilai signifikansi 0,500. Nilai ini menunjukkan bahwa koefisien signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga dapat dibuktikan bahwa kedua variable memiliki hubungan yang linier.

6. Uji Korelasi

Uji korelasi pada penelitian ini menggunakan *product moment* atau pearson. Tujuan dari uji ini untuk mengetahui hubungan yang ditampilkan antara kedua variable penelitian. Koefisien korelasi digunakan untuk mengetahui keeratan hubungan dan arah hubungan, sedangkan signifikansi digunakan untuk mengetahui apakah hubungan yang terjadi penting atau tidak.

Arah hubungan dapat dilihat pada tanda (+ dan -) dari nilai koefisien, jika nilainya positif, artinya terdapat hubungan yang positif atau apabila Tingkat minat baca tinggi maka *mood* pembaca dapat menjadi lebih baik, jika nilainya negatif, artinya apabila Tingkat minat baca tinggi maka *mood* pembaca dapat memburuk pula.

Untuk mengetahui apakah hubungan antar variabel saling berpengaruh atau tidak maka dilakukan pengujian signifikansi. Signifikansi dilihat dari nilai *p value* (sig) pada hasil *correlations*.

Tabel 4. 10 Hasil Uji Korelasi

	Minat Baca	Mood
Minat Baca Pearson Correlation	1	.140
Sig. (2 tailed)		.043
N	208	208
Mood Pearson Correlation	.140	1
Sig. (2-tailed)	.043	
N	208	208

Hasil output pada tabel 4.10 menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar 0.140. Hasil uji tersebut juga menunjukkan bahwa nilai

koefisien bertanda positif (0.140), yang memiliki makna bahwa apabila tingkat minat baca rendah maka *mood* para pembaca dapat menurun, dan begitu pula sebaliknya, jika tingkat minat baca tinggi maka *mood* para pembaca dapat meningkat. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi pada kedua variable, dimana arah hubungan kedua variabel ditunjukkan melalui nilai *pearson correlation* yaitu 0,140 yang berarti arah hubungan kedua variabel merupakan hubungan positif dengan korelasi lemah.

Hasil uji di atas juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.043. Dengan dasar Pengambilan keputusan jika nilai signifikansi > 0.05 , artinya H_0 diterima; dan jika nilai signifikansi < 0.05 , artinya H_0 ditolak. Berdasarkan hasil uji korelasi diatas, ditunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari tingkat alpha ($0.043 < 0.05$) maka hipotesis nol ditolak, artinya terdapat hubungan yang berarti antara minat membaca dengan *mood* para pembaca Cerita AU.

7. Aspek Dominan Dalam Variabel

Penelitian ini mencoba menguji aspek yang paling dominan pada kedua variabel yang diteliti. Pengujian dilakukan menggunakan uji regresi linier berganda. Penentuan aspek paling dominan dilakukan dengan membandingkan koefisien regresi yang terstandarisasi (*beta*). Nilai koefisien regresi yang paling besar menunjukkan bahwa aspek tersebut adalah aspek dominan.

a. Minat Membaca

Variabel minat membaca memiliki 4 aspek diantaranya afektif, perilaku, kognitif, dan konatif. Berikut tabel koefisien regresi aspek dalam minat membaca:

Tabel 4. 11 Koefisien Regresi Aspek Minat Membaca

Urutan	Aspek	Koefisien Beta (Standardized)
1	Perilaku	0,358
2	Konatif	0,352
3	Afektif	0,300
4	Kognitif	0,233

Berdasarkan tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa aspek yang memiliki koefisien *beta* paling besar terletak pada aspek perilaku dengan nilai *beta* sebesar 0,358.

b. *Mood* (Suasana Hati)

Variabel minat membaca memiliki 4 aspek diantaranya *Positive Energy*, *Tiredness*, *Negative Activation*, dan *Relaxation*. Berikut tabel koefisien regresi aspek dalam *mood* (suasana hati):

Tabel 4. 12 Koefisien Regresi Aspek *Mood*

Urutan	Aspek	Koefisien Beta (Standardized)
1	<i>Tiredness</i>	0,522
2	<i>Negative Activation</i>	0,445
3	<i>Relaxation</i>	0,346
4	<i>Positive Energy</i>	0,213

Berdasarkan tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa aspek yang memiliki koefisien *beta* paling besar terletak pada aspek *Tiredness* dengan nilai *beta* sebesar 0,522.

C. Pembahasan

1. Tingkat Minat Membaca responden penelitian, yakni para pembaca Cerita AU di media sosial *twitter*.

Minat membaca dapat didefinisikan sebagai sebuah dorongan, keinginan, atau motivasi dari dalam diri seseorang yang disertai dengan perasaan senang akan kegiatan membaca untuk tujuan memperoleh informasi, pengetahuan, atau hanya sebagai hobi. Seseorang yang mempunyai minat membaca yang tinggi dapat diukur dari beberapa indikator berikut, yaitu: pemfokusan minat, pemanfaatan waktu, dorongan untuk membaca, perasaan ketika membaca, keaktifan untuk membaca.

Pada penelitian yang telah dilakukan, peneliti menemukan beberapa hasil sebagaimana yang telah ditentukan dalam rumusan masalah dan tujuan penelitian. Tingkat Minat Membaca pada penelitian ini menggunakan tiga tingkatan kategori. Diketahui berdasarkan hasil uji deskriptif dan analisis yang telah dilakukan, sebanyak 20,2% dari total keseluruhan subjek berada pada kategorisasi tingkat minat membaca tinggi, selanjutnya pada kategorisasi tingkat sedang memiliki presentase tertinggi yakni sebesar 62%, dan yang terakhir dengan presentase 17,8% dari total keseluruhan subjek memiliki tingkat rendah. Dari hasil penelitian ini diketahui bahwa mayoritas dari responden memiliki tingkat minat membaca dengan kategori sedang. Diikuti dengan minat membaca kategori tinggi dan kategori rendah. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Najamiah (2017) yang menunjukkan bahwa sebanyak 66% responden yakni mayoritas dari subjek penelitiannya berada pada kategori minat membaca sedang, kemudian diikuti dengan kategori minat membaca tinggi sebanyak 23% responden, dan sebanyak 11% responden berada pada kategori minat membaca rendah.

Sejumlah 129 responden dari jumlah keseluruhan subjek yaitu 208 subjek, memiliki tingkat minat baca pada kategori sedang,

dilanjutkan dengan 42 responden yang memiliki tingkat minat baca pada kategori tinggi, lalu yang terendah adalah sebanyak 37 responden yang memiliki tingkat minat baca pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar subjek memiliki minat baca pada Tingkat sedang atau menengah. Maka dapat diartikan bahwa mayoritas responden memiliki tingkat minat baca yang cukup baik.

Penelitian ini juga mengungkapkan aspek yang paling dominan pada minat membaca responden terletak pada aspek perilaku yang memiliki nilai *beta* paling tinggi sebesar 0,358 dibandingkan aspek lain. Aspek ini merupakan aspek yang berkaitan dengan tindakan yang dapat diamati yang ditampilkan pembaca saat membaca. Sebagai contoh, pembaca yang tertarik pada sebuah teks dapat mencondongkan tubuh ke depan, mebelalakkan mata jika alur cerita yang dibaca mengejutkan dan tidak terduga, mengajukan pertanyaan, memberi komentar, atau membuat catatan. Hal ini sejalan dengan penelitian Zhang (2023) menjelaskan bahwa emosi positif dan respon membaca sangat mempengaruhi kemampuan membaca individu. Hasil ini juga sejalan dengan hasil penelitian Najamiah (2017) yang menunjukkan bahwa aspek yang paling dominan pada minat baca responden penelitiannya terletak pada aspek perilaku dan afektif.

Meskipun salah satu aspek lebih menonjol dibanding aspek yang lain, tetapi keempat aspek dalam variabel minat membaca ini tetap saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain, sebagaimana dikemukakan oleh Crow dan Crow (dalam Shaleh & Wahab, 2004). Misalnya, respons afektif pembaca terhadap sebuah teks dapat memengaruhi motivasi mereka untuk membaca, dan motivasi mereka untuk membaca dapat memengaruhi keterlibatan kognitif dan perilaku mereka terhadap teks tersebut.

Hasil penelitian berdasarkan tingkat minat membaca para pembaca Cerita AU di media sosial twitter sebagian besar memiliki tingkat minat baca pada kategori sedang. Tentunya hal ini dapat terjadi

karena dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti ketersediaan bahan bacaan dari berbagai media, mudahnya akses bahan bacaan, pengaruh lingkungan, ketersediaan waktu, intensitas membaca, dan sebagainya. Hal ini sejalan dengan penelitian Maimun dan Rachmani (2022), menunjukkan bahwa *Alternative Universe* (AU) bisa menjadi alternatif untuk meningkatkan minat baca dan sangat berpengaruh bagi remaja, dikarenakan cerita yang disajikan para penulis sangat menarik dan dapat menjadi alternatif membaca buku, karena cerita yang menarik, mudah dibaca dan mudah diakses, cukup dengan membuka gadget serta dapat menambah pengetahuan dan motivasi dari cerita yang disajikan para *author*.

Sedangkan AU adalah salah satu *genre* populer dalam fanfiksi yang menyajikan cerita dengan elemen yang berbeda dari *canon*-nya. *Alternate universe* adalah dunia dimana segala hal yang tidak mungkin menjadi mungkin. Penulis bisa saja mengubah identitas dan latar belakang karakter untuk membuat cerita yang baru sesuai dengan imajinasi dan pengalaman penulis. Konsep ini mengizinkan setiap pembaca AU untuk merasakan pengalaman membaca yang lebih baik, dimana mereka dapat turut menikmati alur cerita yang menarik sesuai dengan ketertarikan masing-masing pembaca.

Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan, ditemukan pula beberapa hasil terkait intensitas membaca Cerita AU pada responden. Sebanyak 85 responden mengaku aktif membaca Cerita AU setiap membuka media sosial Twitter dan sebanyak 39 responden mengaku aktif membaca Cerita AU setiap hari. Maimun dan Rachmani (2022) pada penelitiannya juga menjelaskan, para remaja mengatakan bahwa mereka dapat membaca AU sampai 7 jam, dikarenakan rasa senang yang dirasakan saat membaca AU yang menarik. Hal ini juga sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Crow dan Crow (dalam Shahrani & Rohmiyati, 2017) mengatakan bahwa “Indikator minat baca meliputi :

perasaan senang, pemusatan perhatian, penggunaan waktu, motivasi untuk membaca, emosi dalam membaca dan usaha untuk membaca”.

Adapun faktor lingkungan juga turut mengambil peran dalam meningkatkan minat baca responden. Dalam penelitian ini, responden memilih beberapa *fandom* dimana mereka tergabung dan aktif membaca cerita AU terkait *fandom* tersebut. Hasil survei menunjukkan, sebanyak 189 responden memilih *fandom* Kpop, kemudian sebanyak 72 responden memilih *fandom* film/drama, sebanyak 49 responden memilih *fandom* anime, sebanyak 16 responden memilih *fandom* game, dan sebanyak 18 orang memilih *fandom* lainnya. *Fandom* sendiri merupakan sebuah wadah bagi seseorang untuk mengidentifikasi diri sebagai penggemar, juga sebagai tempat bagi sejumlah orang yang memiliki suatu hobi dan ketertarikan yang sama berkumpul.

Membaca dalam Islam adalah hal yang sangat dianjurkan Allah SWT. Membaca merupakan sebuah kebutuhan yang sangat penting bagi manusia. Membaca merupakan langkah pertama untuk menambah ilmu pengetahuan dan manusia tidak mungkin hidup di dunia ini tanpa memiliki pengetahuan apapun. Bahkan firman pertama Allah yang turun kepada Rasulullah SAW. adalah perintah untuk membaca. Perintah tersebut terdapat pada Surah Al-‘Alaq ayat 1-5.

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) إِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣)
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan!(1) Dia menciptakan manusia dari segumpal darah.(2) Bacalah! Tuhanmulah Yang Maha Mulia,(3) yang mengajar (manusia) dengan pena.(4) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.(5)” (QS. Al-‘Alaq: 1-5) (Kemenag, Terjemahan Edisi Penyempurnaan, 2019).

Ayat ini menjelaskan bahwa Allah memerintahkan manusia membaca (mempelajari, meneliti, dan sebagainya.) apa saja yang telah Ia ciptakan, baik ayat-ayat-Nya yang tersurat (qauliyah), yaitu Al-Qur'an, dan ayat-ayat-Nya yang tersirat, maksudnya alam semesta (kauniyah). Membaca itu harus dengan nama-Nya, artinya karena Dia dan mengharapkan pertolongan-Nya. Dengan demikian, tujuan membaca dan mendalami ayat-ayat Allah itu adalah diperolehnya hasil yang diridai-Nya, yaitu ilmu atau sesuatu yang bermanfaat bagi manusia. Allah meminta manusia membaca lagi, yang mengandung arti bahwa membaca yang akan membuahkan ilmu dan iman itu perlu dilakukan berkali-kali, minimal dua kali. Bila Al-Qur'an atau alam ini dibaca dan diselidiki berkali-kali, maka manusia akan menemukan bahwa Allah itu pemurah, yaitu bahwa Ia akan mencurahkan pengetahuan-Nya kepadanya dan akan memperkokoh imannya. Di antara bentuk kepemurahan Allah adalah Ia mengajari manusia mampu menggunakan alat tulis. Mengajari di sini maksudnya memberinya kemampuan menggunakannya. Dengan kemampuan menggunakan alat tulis itu, manusia bisa menuliskan temuannya sehingga dapat dibaca oleh orang lain dan generasi berikutnya. Dengan dibaca oleh orang lain, maka ilmu itu dapat dikembangkan. Dengan demikian, manusia dapat mengetahui apa yang sebelumnya belum diketahuinya, artinya ilmu itu akan terus berkembang. Demikianlah besarnya fungsi baca-tulis (Kemenag, 2023).

Maka dapat disimpulkan bahwasanya di antara kemurahan Allah SWT adalah Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya. Dengan demikian, Dia telah memuliakannya dengan ilmu. Dan itulah hal yang menjadikan bapak ummat manusia ini, Nabi Adam AS mempunyai kelebihan atas Malaikat. Terkadang, ilmu berada di dalam akal fikiran dan terkadang juga berada dalam lisan. Juga terkadang berada dalam tulisan. Secara akal, lisan, dan tulisan

mengharuskan perolehan ilmu, dan tidak sebaliknya (Ghoffar, Mu'thi, & Al-Atsari, 2004).

2. Tingkat *mood* responden penelitian, yakni para pembaca Cerita AU di media sosial *twitter*.

Mood adalah keadaan emosi yang kompleks dan subyektif yang dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. *Mood* adalah aspek penting dari kesehatan mental dan kesejahteraan, dan memahami suasana hati dapat membantu individu untuk mengatur emosi mereka, meningkatkan fungsi kognitif mereka, dan meningkatkan kualitas hidup mereka secara keseluruhan.

Pada penelitian yang telah dilakukan, peneliti menemukan beberapa hasil sebagaimana yang telah ditentukan dalam rumusan masalah dan tujuan penelitian. Tingkatan *Mood* pada penelitian ini menggunakan tiga tingkatan kategori. Diketahui berdasarkan hasil uji deskriptif dan analisis yang telah dilakukan, sebanyak 14,4% dari total keseluruhan subjek berada pada kategorisasi tingkat *Mood* tinggi (baik), sebanyak 71,6% keseluruhan subjek berada pada kategorisasi tingkat *Mood* sedang, dan sebanyak 13,9% dari total keseluruhan subjek memiliki Tingkat *Mood* rendah (buruk). Dari hasil penelitian ini diketahui bahwa mayoritas dari responden memiliki tingkat *mood* sedang. Diikuti dengan Tingkat *mood* tinggi (baik) dan Tingkat *mood* rendah (buruk). Hal ini berbeda dengan hasil penelitian Addiniyah (2019) yang menunjukkan bahwa 32,3% responden memiliki Tingkat *mood* tinggi (baik) dan 67,7% responden yakni mayoritas dari jumlah subjek penelitiannya memiliki Tingkat *mood* rendah (buruk).

Sejumlah 149 responden dari jumlah keseluruhan subjek yaitu 208 subjek, memiliki tingkat *mood* pada kategori sedang, dilanjutkan dengan 30 responden yang memiliki tingkat *mood* pada kategori tinggi (baik), lalu yang terendah adalah sebanyak 29 responden yang memiliki tingkat *mood* pada kategori rendah (buruk). Hal ini menunjukkan bahwa

sebagian besar subjek memiliki *mood* pada Tingkat sedang atau menengah. Maka dapat diartikan bahwa mayoritas responden memiliki tingkat *mood* yang cukup baik.

Penelitian ini juga mengungkapkan aspek yang paling dominan pada *mood* (suasana hati) responden terletak pada aspek *tiredness* yang memiliki nilai *beta* paling tinggi sebesar 0,522 dibandingkan aspek lain. Aspek ini merupakan aspek yang merujuk kepada kondisi *mood* yang merupakan kombinasi antara valensi negatif dan *arousal* tenang, dimana valensi merujuk kepada keadaan psikologis individu dan *arousal* merujuk kepada keadaan fisiologis individu. Dan hasil ini berbeda dengan penelitian Addiniyah (2019) yang menunjukkan bahwa aspek *mood* yang paling tinggi dirasakan oleh responden penelitiannya adalah aspek *Negative Activation*, dimana aspek ini merujuk kepada kondisi *mood* yang merupakan kombinasi antara valensi negatif dan *arousal* bersemangat.

Teori *Circumplex model of affect* yang dikemukakan oleh Russel (dalam Adinugroho, 2016) menjelaskan, saat seseorang atau individu merasakan emosi yang berada pada dimensi valensi negatif dan *arousal* tenang, contohnya saat seseorang yang sedang membaca Cerita AU merasakan emosi sedih (*sad*), individu tersebut tidak dapat merasakan emosi yang berlawanan dengan dimensi tersebut, yaitu emosi senang (*happy*) pada dimensi valensi dan *arousal* yang berlawanan.

Namun, individu memiliki kecenderungan untuk merasakan bermacam-macam emosi pada dimensi yang sama. Misalnya, ketika individu merasakan emosi tenang (*calm*), maka individu tersebut dapat merasakan emosi damai (*serene*) dan lega (*contented*) pada saat yang bersamaan. Model ini menunjukkan adanya korelasi yang positif antara emosi-emosi yang berdekatan antar dimensi dan korelasi negatif antar emosi yang berlawanan, dan teori tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini. Misalnya, seseorang yang sedang membaca Cerita AU

pada beberapa alur cerita tertentu, ia merasakan emosi tenang (*calm*), dan dalam waktu yang sama ia juga merasakan emosi damai (*serene*) dan lega (*contented*). Hasil ini sejalan dengan temuan lain pada penelitian ini, dimana beberapa responden mengaku sering merasa marah, gelisah, dan takut secara bersamaan pada saat membaca suatu Cerita AU bergenre *angst*. Dimana emosi marah, takut, dan gelisah ini berada pada dimensi valensi dan arousal yang sama. Hal yang sama juga terjadi ketika responden sedang membaca cerita bergenre *fluff*, beberapa responden mengaku sering merasa antusias, bersemangat, dan menggebu-gebu secara bersamaan.

Hasil penelitian berdasarkan tingkat *mood* para pembaca Cerita AU di media sosial twitter sebagian besar memiliki tingkat *mood* pada kategori sedang. Tentunya hal ini dapat terjadi karena dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti situasi, pola pikir, respon fisiologis, bentuk respon, dan faktor lingkungan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Addiniyah (2019) yang menunjukkan bahwa terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi tingkat *mood* responden, dan dalam penelitiannya faktor ini meliputi, rasa stress dan tertekan, adanya masalah yang belum terselesaikan, dan sebagian subjek juga mengatakan bahwa kurangnya tidur dan waktu istirahat juga membuat orang merasa Lelah dan capek. Dalam mengatasi masalah tersebut, responden pada penelitiannya lebih sering menghabiskan waktunya dengan berdiam diri, menonton dan memainkan aplikasi sosial media. Dan hasil ini sejalan pula dengan pernyataan Zhang (2023) yang menjelaskan bahwa emosi positif individu dapat distimulasi dengan mendengarkan musik atau menonton pertunjukkan teatrikal.

Dewi (2012) juga menjelaskan bahwa terdapat enam cara mengatur *mood* seseorang Pertama, mengatur *mood* secara aktif dengan cara istirahat, menata stress, terlibat dalam kegiatan kognitif dan olahraga; Kedua, mencari aktifitas yang menyenangkan, seperti

melakukan aktifitas yang membuat senang semisal humor dan hobi seperti membaca dan menulis; Ketiga, penarikan dan penghindaran dalam artian seseorang jika tidak ingin terserang bad *mood* dapat memilih untuk menghindarinya seperti mencari tempat untuk menenangkan diri dengan menghindari orang, atau hal-hal yang dapat meningkatkan bad *mood*; Keempat, dukungan sosial, mencari udara segar dan kepuasan diri, seperti menelepon atau berbicara pada orang lain, dan terlibat kegiatan atau aktifitas emosional; Kelima, manajemen suasana hati secara pasif dapat dilakukan seperti menonton TV, minum kopi, makan dan istirahat; Keenam, pengurangan tegangan secara langsung jika dirasa sudah pada tahap suasana hati yang buruk seperti stres yang berkepanjangan, yaitu dengan periksa ke psikiater atau meminum obat penenang yang disarankan oleh dokter.

Dalam Islam, keadaan hati atau emosi seseorang sangatlah penting, karena dapat mempengaruhi tindakan dan perilaku seseorang. Manusia merupakan makhluk yang sempurna karena Allah menciptakan manusia dengan akal dan hati. Dalam diri manusia terdapat segumpal daging yang ketika daging itu baik, maka jasad dan ruh kita akan ikut baik. sebaliknya, jika daging itu rusak, maka rusaklah jasad dan ruh kita. Hal ini selaras dengan hadist yang diriwayatkan oleh Al-Bukhori dan Muslim, yaitu:

أَلَا وَ إِنَّ فِي الْجَسَدِ مُضْغَةً إِذَا صَلَحَتْ صَلَحَ الْجَسَدُ كُلُّهُ وَإِذَا فَسَدَتْ فَسَدَ
الْجَسَدُ كُلُّهُ. أَلَا وَ هِيَ الْقَلْبُ

“Ketahuilah dalam tubuh ada segumpal daging. Apabila daging itu baik, maka baik pula tubuh itu semuanya. Apabila daging itu rusak, maka binasalah tubuh itu seluruhnya. Ketahuilah, daging tersebut ialah hati.” (HR. Bukhari no. 52) (Abdullah, 2003).

Hadist ini mengandung peringatan akan pentingnya hati, dorongan untuk memperbaikinya dan isyarat bahwa nafkah yang baik

memiliki efek terhadap hati, yaitu pemahaman yang diberikan oleh Allah. Keadaan dan suasana hati dapat mempengaruhi tindakan dan perilaku seorang manusia. Maka sebagai manusia, kita perlu menjaga suasana hati kita agar tetap dalam keadaan yang baik, bersih dan suci. Menghindari emosi-emosi negatif seperti iri, dengki, marah dan dendam adalah sebuah langkah yang perlu diambil untuk menjaga kebersihan hati kita (Abdullah, 2003).

3. Hubungan antara minat membaca terhadap *mood* para pembaca Cerita AU di media sosial *twitter*

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa minat membaca dan *mood* memiliki pengaruh terhadap satu sama lain, sehingga hipotesis adanya hubungan antara minat membaca terhadap *mood* para pembaca Cerita AU di media sosial *twitter* dapat diterima. Hal ini berdasarkan nilai signifikansi (sig) uji korelasi sebesar 0,043 yakni lebih kecil dari 0,05, maka kedua variabel tersebut terbukti memiliki hubungan yang signifikan. Hal ini sejalan dengan pernyataan Howson & Dockray (2022) yang menjelaskan bahwa membaca cerita fiksi dapat mempengaruhi *mood* (suasana hati) khususnya pada individu yang memiliki tingkat sensitivitas yang tinggi. Dan pernyataan Schwering, dkk (2019) yang juga menyebutkan bahwa cerita fiksi adalah sumber unik yang dapat menstimulasi emosi yang lebih kompleks. Serta pernyataan Zhang (2023) yang menjelaskan bahwa emosi positif sangat mempengaruhi kemampuan membaca individu. Pernyataan beberapa pakar tersebut jelas menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang saling mempengaruhi antara kedua variabel penelitian ini.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dengan menggunakan IBM SPSS *Statistic 23 for windows*, hasil uji korelasi menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar 0.140 dengan koefisien bertanda positif, yang

memiliki makna bahwa apabila tingkat minat baca rendah maka *mood* para pembaca dapat menurun, dan begitu pula sebaliknya, jika tingkat minat baca tinggi maka *mood* para pembaca dapat meningkat pula. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi pada kedua variabel, dimana arah hubungan kedua variabel ditunjukkan melalui nilai *pearson correlation* yaitu 0,140 yang berarti arah hubungan kedua variabel merupakan hubungan positif dengan korelasi lemah. Hasil ini berbeda dengan penelitian Addiniyah (2019), yang menunjukkan bahwa nilai korelasi pada penelitiannya 0,021 yang walaupun memang tetap ada korelasi antar variabelnya tapi nilainya sangat rendah.

Hasil uji korelasi juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.043. Dengan dasar Pengambilan keputusan jika nilai signifikansi > 0.05 , artinya H_0 diterima; dan jika nilai signifikansi < 0.05 , artinya H_0 ditolak. Berdasarkan hasil uji korelasi diatas, ditunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari tingkat alpha ($0.043 < 0.05$) maka hipotesis nol ditolak, dan hipotesis alternatif diterima artinya terdapat hubungan yang berarti antara minat membaca dengan *mood* para pembaca Cerita AU. Hasil ini berbeda dengan penelitian Addiniyah (2019), yang menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan antara *mood* (suasana hati) dengan perilaku altruisme pada responden penelitiannya, karena diketahui bahwa nilai signifikansinya sebesar 0,702 dimana nilai ini lebih besar dari 0,05, yang berarti H_0 diterima dan terbukti tidak ada hubungan yang signifikan antar variabelnya.

Berdasarkan hasil penelitian, jelas bahwa kedua variabel saling berpengaruh satu sama lain dengan koefisien korelasinya berada pada kategori lemah. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor yang tidak diteliti pada penelitian ini, seperti kemampuan mengatur mood pada responden, faktor usia dan gender, faktor budaya yang melatar belakangi, serta faktor kebiasaan responden. Meskipun begitu, berdasarkan hasil tersebut minat baca tetap dapat mempengaruhi *mood* para pembaca Cerita AU di media sosial *twitter*, dan begitu pula

sebaliknya. Dimensi yang mendasari adanya pengaruh antar kedua variabel juga dikarenakan adanya minat membaca pada para pembaca Cerita AU di media sosial *twitter*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa individu yang memiliki minat membaca berpengaruh pada *mood* mereka, begitu pula sebaliknya.

Hal ini sejalan dengan pernyataan Dewi (2012), bahwa membaca dapat menjadi kegiatan yang mengatur suasana hati secara aktif, karena terdapat enam cara mengatur *mood* seseorang. Dan salah satunya adalah dengan mencari aktifitas yang menyenangkan, seperti melakukan aktifitas yang membuat senang semisal humor dan melakukan hal yang sesuai dengan hobi atau minat sendiri. Sesuai dengan hasil penelitian ini, dimana jelas bahwa terdapat hubungan antara kedua variabel dan antara variable satu dan lainnya dapat saling mempengaruhi satu sama lain secara signifikan walaupun dengan nilai korelasi yang cenderung kecil. Seseorang yang memiliki minat membaca lebih tinggi, maka akan dapat meningkatkan *mood*, dan begitu pula sebaliknya, jika seseorang memiliki tingkat *mood* yang tinggi (baik), maka dapat membuat tingkat minat membaca meningkat pula. Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian Ulfa (2018) yang menjelaskan bahwa kegiatan menulis dan membaca tidak terlepas dari baik atau buruknya suasana hati sang penulis atau pembaca. Jika seseorang sedang memiliki tingkat *mood* tertentu, maka akan mempengaruhi gaya penulisan dan interpretasi cerita para pembaca atau penulis.

Ulfa (2018) juga menjelaskan bahwa cerita fiksi yang dibagikan di media sosial dapat menggugah rasa empati para penulis dan pembaca pada setiap cerita yang mereka tulis atau baca. Rasa empati ini dapat membantu mereka untuk lebih mengekspresikan segala bentuk emosi yang mereka tuangkan dalam kegiatan menulis dan membaca. Dalam wawancara yang dilakukannya, ia mendapatkan pengakuan dari keempat informannya bahwa mereka dapat terbawa perasaan saat

membaca cerita, khususnya cerita yang sedih. Hal tersebut bisa terjadi karena pembaca sudah masuk ke dalam sebuah cerita, sehingga ia dapat berempati pada tokoh cerita tersebut. Hal ini sejalan dengan temuan lain pada penelitian ini, dimana beberapa responden mengaku sering ikut merasakan berbagai emosi saat membaca Cerita AU, tidak jarang pula mereka merasa sangat terbawa suasana dan merasa ikut dalam alur cerita tersebut.

Islam sangat menganjurkan untuk selalu menjaga suasana hati baik dan menjaga kebersihan hati, sebagaimana firman Allah pada surah Asy-Syu'ara' ayat 88-89 sebagai berikut:

يَوْمَ لَا يَنْفَعُ مَالٌ وَلَا بَنُونَ إِلَّا مَنْ أَتَى اللَّهَ بِقَلْبٍ سَلِيمٍ

“(Yaitu) pada hari ketika tidak berguna (lagi) harta dan anak-anak. Kecuali, orang yang menghadap Allah dengan hati yang bersih.” (QS. Asy-Syu'ara': 88-89) (Kemenag, Terjemahan Edisi Penyempurnaan, 2019)

Ayat ini menerangkan tentang kehebatan hari Kiamat. Tiada yang selamat pada hari itu dari siksaan Allah, kecuali orang yang bebas dari dosa dan kesalahan. Harta dan anak keturunan yang dimiliki waktu di dunia tidak satu pun yang bisa menolong. Secara khusus Allah menyebutkan “anak” dalam ayat ini, karena anak-anak itulah yang paling dekat dan paling banyak memberi manfaat kepada orang tuanya di dunia. Pada ayat lain, Allah menerangkan bahwa anak-anak adalah harta perhiasan kehidupan keduniawian. Sebaliknya amal yang saleh dan baik pahalanya akan kekal sampai kiamat. Ayat ini menjelaskan bahwa kesenangan yang bakal diperoleh di akhirat, tidak dapat dibeli dengan harta yang banyak. Juga tidak mungkin ditukar dengan anak dan keturunan yang banyak. Sebab masing-masing manusia hanya diselamatkan oleh amal dan hatinya yang bersih. Tetapi orang yang

diselamatkan hanyalah mereka yang akidahnya bersih dari unsur-unsur kemusyrikan dan akhlaknya mulia (Kemenag, 2023).

Hal ini juga didukung oleh hadist yang diriwayatkan oleh Al-Bukhori dan Muslim, yaitu:

أَلَا وَ إِنَّ فِي الْجَسَدِ مُضْغَةً إِذَا صَلَحَتْ صَلَحَ الْجَسَدُ كُلُّهُ وَإِذَا فَسَدَتْ فَسَدَ
الْجَسَدُ كُلُّهُ. أَلَا وَ هِيَ الْقَلْبُ

“Ketahuilah dalam tubuh ada segumpal daging. Apabila daging itu baik, maka baik pula tubuh itu semuanya. Apabila daging itu rusak, maka binasalah tubuh itu seluruhnya. Ketahuilah, daging tersebut ialah hati.” (HR. Bukhari no. 52) (Abdullah, 2003).

Hadist ini mengandung peringatan akan pentingnya hati, dorongan untuk memperbaikinya dan isyarat bahwa nafkah yang baik memiliki efek terhadap hati, yaitu pemahaman yang diberikan oleh Allah. Pendapat tersebut dapat dijadikan dalil bahwa akal berada di hati berdasarkan firman Allah, *“Mereka mempunyai hati yang dengan itu mereka dapat memahami”*, dan firman Allah, *“Sesungguhnya dalam semua itu terdapat peringatan bagi orang yang memiliki hati”*. Para ahli tafsir mengartikan hati dengan ‘akal’. Adapun disebutkannya hati, karena hati adalah tempat bersemayamnya akal (Abdullah, 2003). Selain itu, hadist ini menjelaskan bahwa dalam Islam, hati merupakan pusat dari keseluruhan tubuh manusia baik secara fisik maupun spiritual. Keadaan hati yang baik akan membawakan kebaikan pada seluruh tubuh manusia. Sedangkan keadaan hati yang buruk akan membawakan keburukan pula bagi seluruh tubuh, baik dari segi kesehatan fisik maupun kesehatan spiritual.

Dalam konteks keagamaan, hadist ini mengajarkan bahwa hati adalah pusat dari segala perbuatan manusia. Jika hati sehat dan bersih, maka segala perbuatan manusia akan baik dan benar, sebaliknya jika

hati rusak dan tercela, maka segala perbuatan manusia akan terpengaruh oleh kondisi hatinya yang buruk. Dalam Islam, hati dianggap sebagai pusat dari iman dan keberagamaan. Karena itu, seorang muslim harus senantiasa menjaga kesehatan hatinya agar imannya tetap kuat dan tidak terpengaruh oleh godaan setan dan nafsu hawa. Salah satu cara menjaga kesehatan hati adalah dengan senantiasa mengingat Allah SWT, berdoa dan memperbanyak amalan kebaikan, serta menjauhi segala bentuk perbuatan yang merusak hati dan jiwa.

Kemudian, ilmu pengetahuan juga sangat penting bagi umat manusia. Allah senantiasa menganjurkan umat-Nya untuk menambah dan meningkatkan ilmu pengetahuan mereka. Bahkan Allah memerintahkan umatnya untuk memohon kepada-Nya agar ditambahkan ilmu dan wawasan. Hal ini diperkuat dengan firman Allah pada surah Taa-Haa ayat 114, sebagai berikut:

(۱۱۴) وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا

“Dan katakanlah, ‘Ya Tuhanku, tambahkanlah ilmu kepadaku.’” (QS. Taa-Haa:114) (Kemenag, Terjemahan Edisi Penyempurnaan, 2019).

Ayat ini menegaskan bahwa Allah Yang Mahatinggi, Mahabesar amat Luas Ilmu-Nya yang dengan Ilmu-Nya itu Dia mengatur segala sesuatu dan membuat peraturan-peraturan yang sesuai dengan kepentingan makhluk-Nya, tidak terkecuali peraturan-peraturan untuk keselamatan dan kebahagiaan umat manusia. Dialah yang mengutus para nabi dan para rasul dan menurunkan kitab-kitab suci seperti Zabur, Taurat dan Injil serta Dia pulalah yang menurunkan Al-Qur’an kepada Nabi Muhammad saw. Al-Qur’an diturunkan kepada Nabi Muhammad dengan berangsur-angsur bukan sekaligus sesuai dengan hikmah kebijaksanaan-Nya. Kadang-kadang diturunkan hanya beberapa ayat

pendek saja atau surah yang pendek pula dan kadang-kadang diturunkan ayat-ayat yang panjang sesuai dengan keperluan dan kebutuhan pada waktu itu (Kemenag, 2023).

Ayat tersebut juga menjelaskan bahwa manusia seharusnya merasa rendah hati dan rendah diri sebagai hamba Allah yang Maha Mengetahui. Kita harus menyadari bahwa pengetahuan yang kita miliki itu terbatas, maka dari itu kita memohon kepada-Nya untuk menambahkan ilmu pengetahuan kita untuk kebaikan diri kita sendiri, juga untuk kebaikan orang lain (Ghoffar, Mu'thi, & Al-Atsari, 2004).

Oleh karena itu Islam sangat menganjurkan umatnya untuk membaca. Selain menambah ilmu pengetahuan, membaca juga memiliki banyak manfaat lainnya seperti meningkatkan akhlak, memperkuat iman manusia, meningkatkan konsentrasi dan fokus, meningkatkan kemampuan berbahasa, mengembangkan imajinasi dan kreativitas, serta meningkatkan ketrampilan.

Berdasarkan dalil-dalil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa Islam sangat menganjurkan untuk senantiasa menjaga kebersihan hati dan juga menuntut ilmu. Oleh karena itu, sangat penting untuk menjaga suasana hati tetap dalam keadaan baik dan salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan suasana hati adalah dengan membaca. Selain itu, membaca juga sangat dianjurkan dan bahkan merupakan perintah pertama yang diturunkan ke bumi. Oleh sebab itu, sangat penting pula untuk tetap menjaga minat membaca, selain dapat membantu menjaga suasana hati juga agar dapat senantiasa menjalankan perintah Allah SWT. untuk terus menuntut ilmu. Demikian juga dalam hadis banyak ditemukan ungkapan Nabi SAW. yang berkaitan dengan pentingnya menuntut ilmu dan memotivasi umatnya untuk giat menuntut ilmu. Antara lain hadis yang diriwayatkan Al-Tirmidzi dari Anas bin Malik RA. :

مَنْ خَرَجَ فِي طَلَبِ الْعِلْمِ فَهُوَ فِي سَبِيلِ اللَّهِ حَتَّى يَرْجِعَ

“Siapa saja yang keluar untuk mencari ilmu maka ia berada di jalan Allah hingga dia kembali.” (HR al-Tirmidzi) (Rustina, 2019)

Hadist di atas memberi motivasi kepada umat Islam agar selalu mencari ilmu dan selalu menuntut ilmu, baik di tempat yang dekat atau pun di tempat yang jauh, di dalam rumah atau di luar rumah, di dalam negeri atau di luar negeri. Mencari ilmu adalah kebutuhan pokok bagi manusia untuk membekali kehidupannya dengan sesuatu yang sangat bermanfaat, bagi orang mukmin. Kemanfaatan ilmu dapat diperoleh di dunia dan akhirat kelak (Rustina, 2019).

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada pembahasan dan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa hal yang telah diperoleh yaitu :

1. Tingkat minat membaca pada para pembaca Cerita AU di media sosial *twitter* mayoritas berada pada tingkat sedang, kemudian diikuti dengan tingkat tinggi, sehingga dapat disimpulkan tingkat minat baca responden berada pada tingkat yang cukup baik. Selain itu diperoleh hasil lain yaitu aspek yang paling berpengaruh pada variabel minat membaca terletak pada aspek perilaku. Hasil ini menunjukkan bahwa para pembaca Cerita AU akan cenderung memperlihatkan reaksi yang dapat diamati yang ditampilkan pembaca saat membaca.
2. Tingkat *mood* pada para pembaca Cerita AU di media sosial *twitter* mayoritas berada pada tingkat sedang, kemudian diikuti dengan tingkat tinggi, sehingga dapat disimpulkan tingkat *mood* responden berada pada tingkat yang cukup baik. Selain itu diperoleh hasil lain yaitu aspek yang paling berpengaruh pada variabel *mood* terletak pada aspek *tiredness*. Hasil ini menunjukkan bahwa para pembaca Cerita AU cenderung berada dalam kondisi *mood* yang merupakan kombinasi antara valensi negatif dan *arousal* tenang, dimana valensi merujuk kepada keadaan psikologis individu yang berada pada kutub negatif dan *arousal* merujuk kepada keadaan fisiologis individu yang berada pada kutub tenang.
3. Terdapat hubungan antara variabel minat membaca dan *mood* para pembaca Cerita AU di media sosial *twitter*, walaupun koefisien korelasinya berada pada kategori lemah dimana hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor yang tidak diteliti pada penelitian

ini, seperti kemampuan mengatur mood pada responden, faktor usia dan gender, faktor budaya yang melatar belakangi, serta faktor kebiasaan responden. Maka dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi minat membaca yang dimiliki individu dapat meningkatkan *mood* para pembaca. Begitu pula sebaliknya, jika *mood* seseorang sedang berada dalam kondisi baik, maka dapat meningkatkan tingkat minat membaca.

B. Saran

Terdapat beberapa saran yang dapat diambil dari pelaksanaan penelitian ini. Saran tersebut diantaranya :

1. Bagi responden

Penelitian ini diharapkan dapat membuat para pembaca Cerita AU menyadari bahwa minat membaca dapat mempengaruhi *mood* mereka, dan begitu pula sebaliknya, *mood* dapat mempengaruhi minat membaca. Sehingga, para pembaca Cerita AU dapat memahami apa yang sedang terjadi pada dirinya terkait kegiatan membaca Cerita AU. Hasil penelitian juga diharapkan mampu menjadi informasi serta mampu menjadi penerapan bagi responden yang cenderung memiliki tingkat *mood* yang cukup baik agar terus mempertahankan *mood* atau suasana hatinya, dan bagi responden yang memiliki tingkat *mood* yang rendah (buruk) agar terus meningkatkan suasana hatinya. Salah satu cara untuk menjaga dan meningkatkan suasana hati adalah dengan membaca Cerita AU. Sehingga diharapkan para responden dapat mempertahankan minat membacanya.

2. Bagi penelitian selanjutnya

Hubungan antara minat membaca dan *mood* (suasana hati) ini masih sangat jarang diteliti yang mengakibatkan peneliti kesulitan untuk menemukan referensi dan penelitian terdahulu untuk menguatkan teori, namun peneliti melihat adanya urgensi penelitian ini dikarenakan fenomena yang melatarbelakangi penelitian ini sedang marak terjadi.

Dan sejauh ini peneliti belum menemukan penelitian terkait yang dapat menjawab rumusan masalah tentang fenomena ini. Sehingga penelitian ini dapat dijadikan literatur tambahan untuk penelitian selanjutnya. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan untuk mencari referensi dan penelitian terkait lebih jauh agar dasar teori untuk melakukan penelitian terkait variable-variabel ini dapat lebih valid dan lebih kuat. Selain itu, masih banyak faktor lain yang dapat mempengaruhi minat membaca dan *mood* yang tidak dikaji dalam penelitian ini, sehingga diharapkan bagi penelitian selanjutnya dapat meneliti faktor-faktor lain tersebut khususnya pada pembahasan mengenai kemampuan mengatur mood pada responden, faktor usia dan gender, faktor budaya yang melatar belakangi, serta faktor kebiasaan responden.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, S. A. (2003). *Fathul Baari : Penjelasan Kitab Shahih Al-Bukhari*. Jambi: Pustaka Azzam.
- Addiniyah, R. F. (2019). *Hubungan Suasana Hati (Mood) dengan Perilaku Altruisme Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jember*. Jember: Universitas Muhammadiyah Jember.
- Adibah. (2018). Peranan Perpustakaan Sekolah Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa. *Sumbula*, 862-884.
- Adinugroho, I. (2016). Memahami Mood Dalam Konteks Indonesia : Adaptasi dan Uji Validitas Four Dimensions Mood Scale. *JP3I (Jurnal Pengukuran Psikologi dan Pendidikan Indonesia)*, 127-152.
- Agustine, A., Jeanza, A. D., Pambudi, D. T., & Pandin, M. G. (2021). Analysis On Alternate Universe Popularity's Effect On Digital-Era Society's Reading Habit In Philosophical Persepective. *Faculty of Humanities, Universitas Airlangga*.
- Alwisol. (2012). *Psikologi Kepribadian (Edisi Revisi)*. Cetakan XII. Yogyakarta: UMM Press.
- Andaryani, E. T. (2019). Pengaruh Musik Dalam Meningkatkan Mood Booster Mahasiswa. *Musikolastika (Jurnal Pertunjukkan dan Pendidikan Musik)*, 109-115.
- Animefess. (2022, Februari 21). @Animefess_. Retrieved from Twitter: twitter.com/animefess_?s=11&t=LNWsgwG_k9Zq75tZ6stZgw
- Anna. (2023, Maret 27). @haechanacyeah. Retrieved from Twitter: twitter.com/haechanacyeah/status/1640065736759730176?s=52&t=LNWsgwG_k9Zq75tZ6stZgw
- Ara. (2022, Februari 21). @Kejeffreyan. Retrieved from Twitter: twitter.com/kejeffreyan?s=11&t=LNWsgwG_k9Zq75tZ6stZgw
- Association, A. P. (2021). *APA Dictionary of Psychology*. Washington DC: American Psychological Association.

- Batra, R., & Stayman, D. M. (1990). The Role of Mood in Advertising Effectiveness. *Journal of Consumer Research*, 203-214.
- Beck, A. (2008). The evolution of the cognitive model of depression and its neurobiological correlates. *American Journal of Psychiatry*, 969-977.
- Berenbaum, H., & Oltmanns, T. (1992). Emotional experience and expression in schizophrenia and depression. *Journal of Abnormal Psychology*, 37-44.
- BlueLockFess. (2023, Maret 30). @Bluelockfess. Retrieved from Twitter: twitter.com/bluelockfess?s=11&t=LNWsgwG_k9Zq75tZ6stZgw
- Chaplin, J. (2011). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Clark, A. (2005). *Cause, Role, and Influences of Mood State*. New York: Nova Biomedical Books.
- Crow, L. D., & Crow, A. (1973). Reading interest: A review of the literature and implications for educators. *Journal of Reading*, 15-22.
- Crow, L. D., & Crow, A. (2004). *An Outline of General Psychology*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Cyn. (2022, Februari 21). @tq3illl. Retrieved from Twitter: twitter.com/tq3illl?s=11&t=LNWsgwG_k9Zq75tZ6stZgw
- Devine, E. G. (2010). *Module 9 : Mood Management Comprehensive Addiction Treatment*. Boston: Boston Center for Treatment Development and Training.
- Dewi, K. S. (2012). *Kesehatan Mental*. Semarang: UPT UNDIP Press.
- Dini, A. P. (2018). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Bacaan Digital Terhadap Tingkat Minat Baca Di Kalangan Mahasiswa Universitas Airlangga. *Jurnal Repository Universitas Airlangga*.
- Duffett, M. (2013). *Understanding Fandom : An Introduction To The Study Of Media Fan Culture (American First ed.)*. [E-book]: Bloomsbury Academic.
- Ethvers. (2022, Februari 21). @Aufess_. Retrieved from Twitter: twitter.com/aufess_?s=11&t=LNWsgwG_k9Zq75tZ6stZgw
- Fedorikhin, A., & Cole, C. (2004). Mood Effects on Attitudes, perceived risk and choice : Moderators and Mediators. *Journal of Consumer Psychology*, 2-12.

- FFIndo. (2010). *About Fanfiction*. Retrieved from [ffindo.wordpress.com: https://ffindo.wordpress.com/point-read-me/about-fanfiction/](https://ffindo.wordpress.com/point-read-me/about-fanfiction/)
- Fiske, S. T., & Taylor, S. E. (2008). *Social cognition: From brains to culture*. New York: McGraw Hill.
- Friess, M. (2021). Fanfiction As : Searching For Significance In The Academic Realm. *Wilkinson College of Arts, Humanities, and Social Sciences. Chapman University*.
- García-Roca, A., & Amo, J. M. (2019). Juvenile Literary Hypertextual Fanfiction : Evolution, Analysis and Educational Possibilities. *Psychology, Society, & Education*. 11(2), 241-251.
- Ghoffar, M. A., Mu'thi, A., & Al-Atsari, A. I. (2004). *Tafsir Ibnu Katsir (Jilid 8)*. Bogor: Pustaka Imam Asy-Syafi'i.
- Givenfess. (2022, Februari 21). @Givenfess. Retrieved from Twitter: twitter.com/givenfess?s=11&t=LNWsgwG_k9Zq75tZ6stZgw
- Google. (2022, Februari 21). Retrieved from [g.co/kgs/JJtvZF](https://www.google.com/search?q=g.co/kgs/JJtvZF)
- Hermowo. (2002). *Mengingat Makna: Kiat-Kiat Ampuh Untuk Melejitkan Kemauan Plus Kemampuan Membaca dan Menulis Buku*. Bandung: Penerbit Kaifa.
- Hidi, S., & Renninger, K. (2006). The four-phase model of interest development. *Educational Psychologist*, 111-127.
- Howson, V., & Dockray, S. (2022). Reading Fiction as an Intervention to Alter Mood State. *OSF*.
- Huelsman, T., Nemanick, J. R., & Munz, D. (1998). Scales to measure four dimensions of dispositional mood : Positive Energy, tiredness, negative activation, and relaxation. *Educational and Psychological Measurement*, 804-819.
- Ihsania, S., Wikanengsih, & Ismayani, M. (2020). Pengaruh Cerita Fiksi Terhadap Budaya Literasi di Kalangan Mahasiswa. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 81-90.
- Isen, A. (2008). Some ways in which positive affect influences decision making and problem solving. *Handbook of Emotions*, 548-573.

- Isen, A. M., & Simmonds, S. F. (1978). The Effect of Feeling Good on a Helping Task that Is Incompatible with Good Mood. *Social Psychology*, 346-349.
- J, C. (2023, Maret 26). @dittmchi. Retrieved from Twitter: twitter.com/dittmchi/status/1639962658404442112?s=52&t=LNWsgwG_k9Zq75tZ6stZgw
- Jupiter. (2022, Februari 21). @jupiww. Retrieved from Twitter: twitter.com/jupiww?s=11&t=LNWsgwG_k9Zq75tZ6stZgw
- KBBI. (2022, November 22). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Retrieved from <https://kbbi.web.id/>
- Kemenag. (2019, May 17). *Terjemahan Edisi Penyempurnaan*. Retrieved from <https://lajnah.kemenag.go.id/unduh/category/3-terjemah-al-qur-an-tahun-2019>
- Kemenag. (2023, Desember 27). *Qur'an Kemenag*. Retrieved from Lajnah Pentashihan mushaf Al-Qur'an: <https://quran.kemenag.go.id/>
- Khasanah, U. (2019). *Pengaruh Suasana Hati (Mood) Terhadap Kemampuan Menghafal Al-Quran Peserta Didik SMP IT Mutiara Hati Kecamatan Purwareja Klampok Kabupaten Banjarnegara*. Purwokerto: Fakultas Dakwah : Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
- Krapp, A. (2002). An educational-psychological conceptualization of interest. *International Journal of Educational and Vocational Guidance*, 5-21.
- Lee, A. Y., & Sternhal, B. (1999). The Effects of Positive Mood on Memory. *Journal of Consumer Research*, 115-127.
- LocalAU. (2022, Februari 21). @Localauuniverse. Retrieved from Twitter: twitter.com/localauuniverse?s=11&t=LNWsgwG_k9Zq75tZ6stZgw
- Maimun, E. K., & 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*, 37-55.
- McNair, D., Lorr, M., & Droppleman, L. (1971). *Profile of Mood States*. San Diego: Educational and Industrial Testing Service.

- Merawati, F. (2016). Analisis Wacana Fiksi Penggemar dan Dampaknya Terhadap Pengakuan Status Dalam Sastra Indonesia. *The 4th University Research Colloquium*, 125-133.
- Miller, C. (2009). Social Psychology, Mood, and Helping: Mixed Results for Virtue Ethics. *The Journal of Ethics*, 145-173.
- Miyamiyuta. (2023, April 3). @miyamiyutaaaa. Retrieved from Twitter: twitter.com/miyamiyutaaaa/status/1642796283613306882?s=52&t=LNWsgwG_k9Zq75tZ6stZgw
- Montgomery, D. C., Peck, E. A., & Vining, G. G. (2012). *Introduction to linear regression analysis (5th ed.)*. New Jersey: Wiley.
- MPA, M. P. (2020). *Classification and Rating Rules*. Washington D.C.: National Association of Theatre Owners, Inc.
- Mudjito. (2001). *Pembinaan Minat Baca*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mujiati, V. (2001). *Hubungan antara Minat Baca dengan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mustika, I., & Lestari, R. (2017). Hubungan Minat Baca dan Kebiasaan Membaca Karya Sastra Terhadap Kemampuan Menulis Puisi. *Semantik*.
- Najamiah. (2017). *Pengaruh Minat Baca terhadap Kemampuan Mendalami Bacaan Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Gunung Sari I Kec. Rappocini Kota Makassar*. Makassar: Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Nctzhalu. (2023, Maret 30). @Nctzhalu. Retrieved from Twitter: twitter.com/nctzhalu?s=11&t=LNWsgwG_k9Zq75tZ6stZgw
- Nilawanti, L. (2022, Februari 21). *Blog Gramedia Digital*. Retrieved from Gramedia.com: www.gramedia.com/best-seller/review-novel-dikta-dan-hukum/amp/
- Panel, N. R. (2000). *Teaching children to read: An evidence-based assessment of the scientific research literature on reading and its implications for reading instruction*. United States: Department of Health and Human Services, National Institutes of Health, National Institute of Child Health and Human Development.

- Pratista, R. I. (2021). *Pengaruh Minat Membaca dan Pemanfaatan Perpustakaan Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 1 Tanjunganom*. Malang: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Rahim. (2011). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ratnasari, Y. (2011). *Menumbuhkan Minat Baca Anak*.
- Renninger, K., & Hidi, S. (2016). *The power of interest for motivation and engagement*. New York: Routledge.
- Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif : Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen*. Yogyakarta: Deepublish.
- Russel, J., & Barrett, L. (1999). Core affect, prototypical emotional episodes, and other things called emotion: Dissecting the elephant. *Journal of Personality and Social Psychology*, 805-819.
- Russell, J. A. (2003). Core Affect and the Psychological Construction of Emotion. *Psychological Review*, 145-172.
- Rustina, N. (2019). *Hadis Kewajiban Menuntut Ilmu dan Menyampaikannya Dalam Buku Siswa Al-Qur'an Hadis Madrasah Aliyah di Kota Ambon*. Ambon: LP2M IAIN Ambon.
- Sadock, B., & Sadock, V. (2007). *Kaplan and Sadock synopsis of psychiatry : Behavioral sciences or clinical psychiatry*. Philadelphia: Lippincott William & Wilkins.
- Sal20. (2021, Desember 4). @le2931. Retrieved from Twitter: twitter.com/le2931/status/1466961708874797059?s=52&t=LNWsgwG_k9Zq75tZ6stZgw
- Santoso, H. (2011). Membangun Minat Baca Anak Usia Dini Melalui Penyediaan Buku Bergambar. *Jurnal Pustakawan*.
- Schwering, S., Nikou, N. G., Niedenthal, P., & MacDonald, M. C. (2019). *Do Individual Differences in Fiction Reading Predict Emotion Recognition?* Madison: University of Wisconsin-Madison.

- Shahrani, N. D., & Rohmiyati, Y. (2017). Pemanfaatan Jejaring Sosial Sebagai Sarana Untuk Mengembangkan Minat Baca Pada Ibu Rumah Tangga (Studi Kasus Grup Facebook Ibu-Ibu Doyan Nulis Semarang). *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 131-140.
- Shaleh, A. R., & Wahab, M. A. (2004). *Psikologi : Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*. Jakarta: Kencana.
- Sirait, A. J., & Siahaan, C. (2022). Pengaruh Membaca Cerita Fiksi Terhadap Persepsi Remaja Tentang Realitas. *Global Scientific Journals*, 442-451.
- Social, W. A. (2023, April). @wearesocial. Retrieved from Twitter: https://x.com/wearesocial?s=11&t=LNWsgwG_k9Zq75tZ6stZgw
- Sullivan, A., & Brown, M. (2015). Reading and academic achievement: A research-based justification for including newspapers in literacy instruction. *The Reading Teacher*, 420-429.
- Swinyard, W. R. (1993). The Effects of Mood, Involvement, and Quality of Store Experience on Shopping Intentions. *Journal of Consumer Research*, 271-280.
- Thayer, R. (1989). *The biopsychology of mood and arousal*. New York: Oxford University Press.
- Ulfa, S. A. (2018). *Peranan Aplikasi Wattpad Dalam Mengasah Kemampuan Menulis (Studi Deskriptif Mengenai Peranan Aplikasi Wattpad Dalam Mengasah Kemampuan Menulis Pada Siswi SMA di Kota Bandung)*. Bandung: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik : Universitas Komputer Indonesia.
- Watson, D., Clark, L., & Tellegen, A. (1988). Development and validation of brief measures of positive and negative affect: The PANAS scales. *Journal of Personality and Social Psychology*, 1063-1070.
- Wigfield, A., & Guthrie, J. (1997). Relations of children's motivation for reading to the amount and breadth of their reading. *Journal of Educational Psychology*, 420-432.

- Yuliani, I. (2012). *Hubungan Minat Baca Buku IPS Dengan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V SD Se Gugus 3 Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Zhang, L. (2023). The Effect of Emotions on Reading Comprehension. *Proceedings of the International Conference on Global Politics and Socio-Humanities*, (pp. 221-227).

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket Minat Baca

Skala Minat Membaca

Petunjuk :

Berikut terdapat beberapa pernyataan terkait minat membaca anda terhadap Cerita AU di media sosial *twitter*. Silahkan memilih satu dari lima pilihan jawaban yang telah disediakan yang paling sesuai dengan keadaan anda. Tidak ada jawaban benar salah dalam survei ini, oleh karena itu silahkan mengisi dengan sejujur-jujurnya. Tidak ada tekanan dalam pengisian survei ini, jadi para responden diharapkan dapat tetap rileks dan santai selama mengisi survei.

Survei ini menggunakan skala *likert* dimana terdapat 4 pilihan jawaban yang disediakan antara lain :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Sekian petunjuk pengisian survei ini, silahkan menjawab tiap item yang ada dibawah ini. Terimakasih banyak atas kesediaannya.

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Membaca Cerita AU merupakan pekerjaan yang menyenangkan				
2.	Saya tidak pernah merasa bosan membaca Cerita AU				
3.	Saya tidak senang membaca Cerita AU				
4.	Saya malas membaca Cerita AU				

5.	Saya senang mengunjungi media sosial <i>twitter</i> untuk mencari Cerita AU yang ingin saya baca				
6.	Saya sering menyimpan Cerita AU yang ingin saya baca di markah/ <i>bookmark</i>				
7.	Saya sering memberikan <i>likes</i> dan <i>retweet</i> pada Cerita AU yang menarik				
8.	Saya tidak pernah memberikan likes, <i>retweet</i> , ataupun menyimpan Cerita AU pada markah/ <i>bookmark</i>				
9.	Saya senang memanfaatkan waktu luang saya untuk membaca Cerita AU				
10.	Saya tidak punya waktu untuk membaca Cerita AU karena sibuk dengan pekerjaan lainnya				
11.	Menurut saya membaca Cerita AU membuang-buang waktu saja				
12.	Saya lebih suka membaca Cerita AU daripada bermain				
13.	Jika saya menemukan atau mendapatkan rekomendasi Cerita AU yang menarik, saya akan segera membacanya				
14.	Saya membaca Cerita AU hanya sesekali jika sedang ingin				
15.	Saya dapat menangkap pesan yang disampaikan dari Cerita AU yang saya baca				
16.	Saya memahami isi dari Cerita AU yang saya baca				
17.	Sebanyak apapun Cerita AU yang saya baca, tidak ada satupun yang cerita yang saya pahami				

18.	Berapa kalipun saya membaca membaca Cerita AU yang sama, saya tidak bisa memahami isinya				
19.	Jika tokoh utama dalam cerita merasa sedih, maka saya juga akan merasa sedih				
20.	Saya membayangkan situasi yang terjadi dalam cerita yang saya baca, terkadang seolah-olah saya juga merupakan bagian dari cerita tersebut				
21.	Tidak ada perasaan yang berbeda ketika saya membaca hal sedih				
22.	Saya selalu merasa bosan ketika cerita yang saya baca tidak menarik				
23.	Saya sering berbagi cerita dan rekomendasi dengan teman yang juga senang membaca Cerita AU				
24.	Saya sering memberikan reaksi ataupun apresiasi pada para penulis AU dengan menulis pesan dan kesan pada kolom komentar				
25.	Saya sering memberikan apresiasi pada para penulis AU dengan memberikan <i>tip</i> atau dengan membeli buku mereka yang telah diterbitkan.				

Lampiran 2. Angket *Mood*

Skala *Mood* (Suasana Hati)

Petunjuk:

Berikut adalah kata-kata yang menggambarkan perasaan anda biasanya atau pada umumnya anda rasakan. Lingkari pilihan di samping setiap pernyataan untuk mengindikasikan seberapa kuat masing-masing perasaan tersebut anda rasakan.

Survei ini menggunakan skala *likert* dimana terdapat 4 pilihan jawaban yang disediakan antara lain :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Anda dapat melingkari salah satu dari ke-empat pilihan jawaban yang telah disediakan pada kotak di sebelah kiri tiap-tiap kata.

Tidak ada jawaban benar atau salah dalam survei ini. Jadi, silahkan memilih jawaban yang paling menggambarkan perasaan anda untuk tiap pernyataan.

Contoh:

1.	Aktif	STS	TS	S	SS
----	-------	-----	----	---	----

PE (*Positive Energy*)

Biasanya anda merasa.....

1.	Aktif	STS	TS	S	SS
2.	Waspada	STS	TS	S	SS
3.	Bergairah (tidak dalam konteks seksual)	STS	TS	S	SS
4.	Penuh atensi (perhatian)	STS	TS	S	SS

5.	Bertekad	STS	TS	S	SS
6.	Energik	STS	TS	S	SS
7.	Antusias	STS	TS	S	SS
8.	Bersemangat	STS	TS	S	SS
9.	Terinspirasi	STS	TS	S	SS
10.	Menggebu-gebu	STS	TS	S	SS
11.	Bangga	STS	TS	S	SS
12.	Kuat	STS	TS	S	SS

TR (*Tiredness*)

13.	Bosan	STS	TS	S	SS
14.	Terkuras	STS	TS	S	SS
15.	Teler (bukan karena mabuk)	STS	TS	S	SS
16.	Jemu	STS	TS	S	SS
17.	Letih	STS	TS	S	SS
18.	Kelelahan	STS	TS	S	SS
19.	Malas	STS	TS	S	SS
20.	Lesu	STS	TS	S	SS
21.	Mati rasa	STS	TS	S	SS
22.	Mengantuk	STS	TS	S	SS
23.	Lamban	STS	TS	S	SS
24.	Lelah	STS	TS	S	SS
25.	Capek	STS	TS	S	SS
26.	Penat	STS	TS	S	SS
27.	Jerih	STS	TS	S	SS

NA (*Negative Activation*)

28.	Takut	STS	TS	S	SS
29.	Marah	STS	TS	S	SS
30.	Jengkel	STS	TS	S	SS

31.	Cemas	STS	TS	S	SS
32.	Malu	STS	TS	S	SS
33.	Dibawah tekanan	STS	TS	S	SS
34.	Bersalah	STS	TS	S	SS
35.	Bermusuhan	STS	TS	S	SS
36.	Mudah marah	STS	TS	S	SS
37.	Gelisah	STS	TS	S	SS
38.	Gugup	STS	TS	S	SS
39.	Tegang	STS	TS	S	SS
40.	Kaku	STS	TS	S	SS

RL (Relaxation)

41.	Santai	STS	TS	S	SS
42.	Kalem	STS	TS	S	SS
43.	Puas	STS	TS	S	SS
44.	Tak Acuh	STS	TS	S	SS
45.	Damai	STS	TS	S	SS
46.	Tenang	STS	TS	S	SS
47.	Terpuaskan	STS	TS	S	SS
48.	Hening	STS	TS	S	SS
49.	Rileks	STS	TS	S	SS
50.	Aman	STS	TS	S	SS
51.	Tentram	STS	TS	S	SS
52.	Khidmat	STS	TS	S	SS
53.	Khusyuk	STS	TS	S	SS
54.	Jernih	STS	TS	S	SS
55.	Tidak terganggu	STS	TS	S	SS

Lampiran 3. Hasil Uji Deskriptif

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic
TX	208	40	55	95	15928
TY	208	117	73	190	25765
Valid N (listwise)	208				

Mean		Std. Deviation	Variance	Skewness	
Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error
76.58	.560	8.074	65.192	-.017	.169
123.87	1.280	18.463	340.877	.242	.169

Statistics

		Minat Baca	Mood
N	Valid	208	208
	Missing	0	0
Mean		76.58	123.87
Median		76.00	124.00
Mode		82	118 ^a
Std. Deviation		8.074	18.463
Variance		65.192	340.877
Range		40	117
Minimum		55	73
Maximum		95	190
Sum		15928	25765

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Lampiran 4. Kategorisasi Tingkat Minat Membaca dan *Mood*

Frequencies

Statistics

Kat_Minat

N	Valid	208
	Missing	0
Mean		2.0240
Median		2.0000
Mode		2.00
Std. Deviation		.61730
Variance		.381
Range		2.00
Minimum		1.00
Maximum		3.00
Sum		421.00

Kat_Minat

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1.00	37	17.8	17.8	17.8
2.00	129	62.0	62.0	79.8
3.00	42	20.2	20.2	100.0
Total	208	100.0	100.0	

Frequencies

Statistics

Kat_Mood

N	Valid	208
	Missing	0
Mean		2.0048
Median		2.0000
Mode		2.00
Std. Deviation		.53385
Variance		.285
Range		2.00
Minimum		1.00
Maximum		3.00
Sum		417.00

Kat_Mood

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1.00	29	13.9	13.9	13.9
2.00	149	71.6	71.6	85.6
3.00	30	14.4	14.4	100.0
Total	208	100.0	100.0	

Lampiran 5. Hasil Uji Normalitas dan Linearitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		208
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	18.28046994
Most Extreme Differences	Absolute	.037
	Positive	.035
	Negative	-.037
Test Statistic		.037
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Minat Baca	.063	208	.045	.986	208	.034
Mood	.049	208	.200 [*]	.990	208	.135

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Mood * Minat Baca	Between Groups	(Combined)	12651.227	35	361.464	1.074	.371
		Linearity	1387.150	1	1387.150	4.120	.044
		Deviation from Linearity	11264.077	34	331.296	.984	.500
Within Groups			57910.268	172	336.688		
Total			70561.495	207			

Lampiran 6. Hasil Uji Korelasi

Correlations

		Minat Baca	Mood
Minat Baca	Pearson Correlation	1	.140 [*]
	Sig. (2-tailed)		.043
	N	208	208
Mood	Pearson Correlation	.140 [*]	1
	Sig. (2-tailed)	.043	
	N	208	208

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Mood * Minat Baca	.140	.020	.423	.179

Lampiran 7. Hasil Uji Regresi Linear Berganda untuk Aspek yang Menonjol

1. Minat Membaca

Regression

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Konatif, Kognitif, Perilaku, Afektif ^b		Enter

a. Dependent Variable: Minat Baca

b. All requested variables entered.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	1.000 ^a	1.000	1.000	.000

a. Predictors: (Constant), Konatif, Kognitif, Perilaku, Afektif

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	13494.769	4	3373.692		^b
	Residual	.000	203	.000		
	Total	13494.769	207			

a. Dependent Variable: Minat Baca

b. Predictors: (Constant), Konatif, Kognitif, Perilaku, Afektif

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-3.553E-15	.000		.000	1.000
	Afektif	1.000	.000	.300	110248672.3	.000
	Perilaku	1.000	.000	.358	145880554.2	.000
	Kognitif	1.000	.000	.233	101345719.7	.000
	Konatif	1.000	.000	.352	134920469.7	.000

a. Dependent Variable: Minat Baca

2. Mood

Regression

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	RX, TR, PE, NA ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: Mood

b. All requested variables entered.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	1.000 ^a	1.000	1.000	.000

a. Predictors: (Constant), RX, TR, PE, NA

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	70561.495	4	17640.374	.	^b
	Residual	.000	203	.000		
	Total	70561.495	207			

a. Dependent Variable: Mood

b. Predictors: (Constant), RX, TR, PE, NA

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-1.066E-14	.000		.000	1.000
	PE	1.000	.000	.213	73700933.50	.000
	TR	1.000	.000	.522	151510102.9	.000
	NA	1.000	.000	.445	128002093.9	.000
	RX	1.000	.000	.346	120132709.9	.000

a. Dependent Variable: Mood