

Volume 18	No. 2, November 2022	Halaman 299-317
-----------	----------------------	-----------------

**KAJIAN POETIKA KOGNITIF KETERLIBATAN PEMBACA TERHADAP  
FIKSI DIGITAL**  
(The Study of Cognitive Poetics to the Readers' Engagement with Digital Fiction)

**Sri Kusumo Habsari, Diah Kristina, Fitria Akhmerti Primasita, Yusuf Kurniawan,  
& Karunia Purna Kusciati**

**Universitas Sebelas Maret Surakarta**

**Jl. Ir. Sutami 36A, Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia**

**Pos-el: skhabsari@staff.uns.ac.id**

(Diterima: 4 November 2021; Direvisi: 20 Februari 2022; Disetujui: 25 Oktober 2022)

**Abstract**

*Developing the observation of the intensity of students' engagement with digital texts, which tend to increase significantly during the pandemic Covid-19, this research raises questions on the cognitive poetics process and experiences in readers' engagement with digital fiction. Of such phenomenon, this research applies cognitive poetics, which refers to the appreciation of the texts experiencing artistic enjoyment and creativity. In the context of digital fiction, this research assumes that readers experience mental immersion and create some forms of transportation. Subsequently, this research studies the readers' immersion in narratives and identifies forms of transportation as a conceptual metaphor projected to different media. This research applies qualitative content analysis to the data obtained from a survey posted on social media. Data are analyzed based on the trend and generalized to identify the causal relationship between the act of reading, the sensory immersion, and the forms of transportation. Adopting cognitive psychology theory, this research argues that readers' immersion process in digital fiction is not holistic and stable. Instead, it is a situation creating different forms and intensities. The result shows that digital text variations and the freedom of expression provide a space for readers to project the conceptual metaphor into various forms of transportation, which can be supportive and persuasive.*

**Keywords:** *cognitive poetics, digital fiction, immersion experiences, transportation of fiction*

**Abstrak**

*Dari pengamatan terhadap semakin meningkatnya imersi mahasiswa terhadap teks digital yang semakin meningkat dalam situasi pandemi Covid-19, intensitas interaksi dengan fiksi digital menimbulkan pertanyaan, bagaimana proses kognitif dan keterlibatan pembaca dengan fiksi digital. Untuk mengkaji fenomena tersebut, penelitian ini menggunakan teori poetika kognitif yang mengarah pada konsep apresiasi teks yang menimbulkan kenikmatan artistik dan kreatif. Dalam konteks fiksi digital, penelitian ini memiliki asumsi bahwa pembaca mengalami imersi mental dan melakukan transportasi dalam berbagai bentuk. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji imersi pembaca terhadap naratif dan mengidentifikasi bentuk-bentuk transportasi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif analisis konten terhadap data yang diperoleh melalui survey yang disebarluaskan melalui media sosial. Data dianalisis berdasarkan trend dan digeneralisasikan untuk mengidentifikasi relasi kausal perilaku membaca dan pengalaman imersi sensoris serta bentuk transportasi yang dilakukan. Dengan mengadopsi cabang teori kognitif psikologis, penelitian ini berusaha membangun argumen bahwa proses imersi pembaca terhadap fiksi digital bukanlah imersi yang bersifat holistik atau stabil, tetapi selalu terjadi perubahan baik dalam jenis maupun intensitas, tergantung pada situasi saat berinteraksi dengan teks digital. Hasil survey menunjukkan bahwa keragaman teks digital dan kebebasan untuk berekspresi di berbagai medium digital memberikan ruang pembaca untuk mengekspresikan bentuk-bentuk transportasi yang sifatnya bisa berupa suportif maupun persuasif.*

**Kata-kata kunci:** *poetika kognitif, fiksi digital, pengalaman imersi, transportasi fiksi*

DOI: 10.26499/jk.v18i2.4129

**How to cite:** Habsari, S. K., Kristina, D., Primasita, F. A., Kurniawan Y., & Kusciati, K. P. (2022). *Kajian poetika kognitif keterlibatan pembaca terhadap fiksi digital. Kandai, 18(2), 299-317 (DOI: 10.26499/jk.v18i2.4129)*

## PENDAHULUAN

Perkembangan fiksi digital dan popularitas fiksi digital, terutama di kalangan anak muda, telah menarik perhatian akademisi untuk mengkaji fiksi digital secara akademis. Para akademisi mempertanyakan kritik sastra yang biasanya dipergunakan menganalisis teks cetak dapat dipergunakan untuk menganalisis fiksi digital yang memiliki karakteristik yang berbeda. Analisis teks atau yang sering disebut sebagai analisis tekstual secara implisit lebih sering tidak mengikutkan pembaca dalam proses analisis. Sementara itu, ketika fiksi memasuki wilayah digital yang dalam perkembangannya memunculkan ide interaksi langsung antara penulis dan pembaca, akademisi mulai mempertanyakan soal keterasingan pembaca terhadap teks. Kemunculan berbagai aplikasi untuk mempublikasi teks yang didesain agar penulis hanya mengunggah sebagian bab saja mengakibatkan meningkatnya tingkat interaktivitas antara penulis dan pembaca.

Fiksi digital didefinisikan sebagai cerita yang ditulis dengan menggunakan komputer dan dibaca juga melalui komputer yang oleh Espen Aarseth (1997) dikategorikan ke dalam genre *cybertext*. Fiksi digital dibedakan dengan fiksi versi digital atau *E-book* karena fiksi digital memiliki unsur-unsur khusus yang tidak dapat dipisahkan dari medium digital, seperti *hyperlink*, gambar bergerak, gim mini, atau efek suara. Dengan demikian, fiksi digital membutuhkan pembaca untuk berinteraksi dengan naratif, seperti

melakukan klik terhadap *hyperlink* untuk navigasi teks (Ciccoricco et al.).

Unsur lain dari fiksi digital adalah adanya naratif cerita dan tulisan dalam bentuk kode atau simbol yang merupakan bahasa program komputer. Tidak seperti halnya teks konvensional atau teks cetak, konsep membaca pada fiksi digital membutuhkan interaktivitas antara pembaca dan *computer's interface* atau perangkat lunak serta perangkat keras komputer. Media digital memungkinkan seseorang melihat ketegangan, ambiguitas, dan kesenjangan yang belum terselesaikan dalam konsep naratif inti. Daripada mengembangkan istilah-istilah baru untuk mengkaji naratif atau cerita pada laman, fiksi digital lebih menggunakan bentuk-bentuk narasi yang selama ini telah mapan secara konseptual guna lebih memahami kesenjangan yang terdapat antara fiksi yang dibaca melalui medium digital dan fiksi konvensional.

Menurut Viires (2019), fiksi digital atau bisa juga disebut dengan *fiksi elektronik* memiliki beberapa tipe atau *morph*, seperti fiksi *hypertext*, puisi multimedia kinetik, fiksi interaktif, fiksi atau puisi generatif, drama interaktif, dan naratif *database*. Kekhasan dari fiksi digital ini karena memadukan aktivitas membaca sekaligus berjejaring. Karakteristik lainnya adalah adanya unsur demokratisasi produksi kesastraan karena adanya dialog antarpembaca, sifat teks dan naratif yang dinamis, dan memungkinkannya memadukan berbagai bentuk media yang berbeda. Dalam perkembangannya, beberapa platform bahkan menawarkan kolaborasi menulis atau pembaca mengedit tulisan pengarang (Viires, 2019).

Teks digital juga memiliki karakteristik unik karena mengajak pembaca untuk terlibat dengan teks secara interaktif. Keterlibatan pembaca menimbulkan pertanyaan, seberapa jauh tingkat imersi pembaca terhadap fiksi digital; dan bagaimana proses poetika kognitif dalam interaksi dengan fiksi digital menimbulkan perilaku transportasi. Dalam hubungannya dengan kritik sastra, poetika kognitif mengarah kepada pemahaman terhadap kreativitas dan kenikmatan artistik serta apresiasi terhadap teks.

*Imersi* merupakan istilah yang sering diperdebatkan dan juga didefinisikan secara berbeda ketika berhubungan dengan media yang berbeda. Apabila medianya berbeda, pengalaman naratif yang dialami pembaca juga berbeda. Oleh karena itu, konsep imersi tidak pernah mencapai titik temu. Para peneliti menggunakan istilah *imersi* dengan definisi yang berbeda-beda.

Imersi biasanya didefinisikan sebagai ‘tingkat penyerapan mental yang mendalam ataupun biasanya diilustrasikan dengan pembaca yang melupakan diri sendiri dan lingkungannya saat melakukan aktivitas membaca’. Istilah *imersi* merujuk pada relokasi yang menyeluruh terhadap dunia yang berbeda (Bell & Alber, 2012). Lombard dan Ditton (1997) mendefinisikan imersi sebagai ‘*presense*’ atau keberadaan (hlm. 79). McMahan (2003) memilih istilah *involvement* atau ‘keterlibatan’ (hlm. 79). Sedangkan, Ryan (2001) cenderung menggunakan istilah *engagement* atau ‘keterlibatan’ (hlm. 72). Menurut Murray (1997), imersi bisa dimetaforakan seperti konsep fisik pengalaman terendam air, terjun ke dalam air terjun atau kolam air, dengan sensasi dikelilingi realitas yang sangat berbeda, dan mengambil alih seluruh perhatian dan persepsi kita. Murray juga

mengemukakan bahwa imersi tidaklah sekadar akibat dari intensitas stimulasi sensoris. Naratif yang memikat dapat menyebabkan pengalaman imersi (hlm. 99).

Kajian awal terhadap imersi dan konsep terkait seperti ‘*flow*’ (Mirvis, 1991) dan ‘*presence*’ (Lombard & Ditton, 1997) diambil dari bidang psikologi kognitif dan/atau ilmu komputer. Namun, selama dua dekade terakhir, perkembangan kajian kognitif dan naratologi/stilistika transmedial dalam ilmu-ilmu humaniora menimbulkan ketertarikan untuk melakukan kajian terhadap pengalaman kognitif pembaca teks serta mengamati teks yang diproduksi di berbagai media. Oleh karena itu, muncul juga ketertarikan untuk mengkaji imersi dalam konteks disiplin ilmu humaniora. Berbagai kajian menunjukkan bahwa teori-teori awal cenderung menyarankan bahwa imersi adalah pengalaman meleburkan diri dan sifatnya konsisten terhadap berbagai media. Murray mengungkapkan bahwa ragam cakupan pengalaman medial audiens menimbulkan ketertarikan untuk mengkaji pengalaman imersi terhadap medium-spesifik (Murray, 1997).

Konsep imersi seperti yang dikemukakan oleh Murray dan juga Ryan merupakan konsep transportasi yang sifatnya metaforis karena merupakan konsep yang merujuk pada pengalaman transportasi ke wilayah simulasi. Ryan secara spesifik mengemukakan bahwa bentuk transportasi tersebut merupakan kesadaran yang sifatnya fiksional karena merelokasikan dirinya sendiri ke dunia lain dan memproyeksikan alam simulasi sekelilingnya menjadi dunia lain (Ryan, 2018). Namun, konsep yang dikemukakan oleh Ryan dan Murray lebih banyak diterapkan untuk mengkaji gim.

Metafora membaca sebagai transportasi memiliki beberapa dasar

empiris (sebagai contoh Gerrig, 1999; Green, 2004) yang mengungkapkan bahwa kehidupan kita merupakan pengalaman dunia naratif sehingga membaca merupakan proses kognitif transportasi naratif. Sementara, Ermy dan Mayra (2005) mengidentifikasi tiga model imersi berdasarkan pengalaman bermain gim, yaitu imersi sensoris, perasaan tertantang dan imajinatif. Calleja (2011) mengembangkan enam dimensi keterlibatan gim yang satu dengan yang lain. Enam model tersebut ialah keterlibatan spasial, keterlibatan naratif, keterlibatan kinestetik, keterlibatan berbagi, keterlibatan *ludic*, dan keterlibatan afektif. Intensitas keterlibatan tersebut menimbulkan perasaan bergairah yang menyenangkan.

Thon (2008) berpendapat bahwa tidak ada transportasi literal yang terjadi saat membaca atau bermain. Sebagai gantinya, Thon cenderung mengusulkan konseptualisasi pengalaman pemain gim sebagai absorpsi psikologis yang merupakan akibat dari pergeseran perhatian dan konstruksi model situasi dari bagian-bagian tertentu dari gim tersebut. Thon menekankan pergeseran perhatian karena hal tersebut menjelaskan bagaimana pembaca atau pemain gim bisa kehilangan 'rasa realitasnya' saat mereka membaca atau bermain gim dan juga bagaimana mereka berpindah dari satu bagian dunia cerita ke dunia cerita yang lain. Sedangkan bagi Ryan (2001), perendaman *spatio-temporal* adalah 'rasa hadir di tempat kejadian' dari peristiwa yang diwakili dan hal ini berhubungan erat dengan imersi spasial: pergeseran perhatian pemain gim ke ruang gim (Thon, 2008). Baik *spatio-temporal a la* Ryan maupun imersi spasial *a la* Thon berhubungan dengan pembaca-pemain gim yang ditempatkan secara spasial-temporal dalam dunia gim. Bagi Thon, imersi naratif adalah pergeseran perhatian pemain ke perkembangan cerita dan

karakter di dalamnya (Thon, 2008) dan berhubungan erat dengan kategori spasial, temporal, dan emosional. Imersi dalam konsep Ryan (2001) merupakan respons terhadap *setting*, yang menjaga pembaca untuk membalik halaman atau penonton berspekulasi tentang hal yang akan terjadi selanjutnya dan reaksi subjektif terhadap karakter dan penilaian terhadap perilaku karakter, emosi yang dirasakan untuk orang lain, emosi yang dirasakan untuk diri sendiri". Dengan kata lain, tulisan Ryan dan Thon adalah tentang bagaimana elemen naratif dalam dunia cerita atau *gameworld* dapat berkontribusi pada imersi gim para pemain gim terhadap dunia gim.

Metafora membaca sebagai pengalaman transportasi dianggap bermasalah karena tidak ada transportasi yang sifatnya literal bagi pembaca maupun *pemain gim* ketika mereka sedang membaca atau bermain (Thon, 2008). Namun, pengalaman transportasi tersebut menunjukkan adanya perubahan perhatian dari dunia yang satu ke dunia yang lainnya yang sering membuat pembaca atau pemain gim kehilangan *sense of reality* atau kesadaran realitas. Berbagai penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mendapatkan temuan yang serupa sehingga imersi kemudian dikonseptualisasikan sebagai relokasi yang menyeluruh terhadap dunia lain. Mengamati imersi terhadap gim menimbulkan sebuah pertanyaan, apakah terdapat konsep imersi yang serupa terhadap fiksi digital seperti halnya pada gim karena fiksi digital tidak menyajikan layar yang bisa memberikan kesan tiga dimensi seperti halnya layar saat bermain gim.

Meskipun konsep imersi tidak akurat untuk mengonseptualisasikan relokasi total pembaca-pemain gim ke dunia lain, adalah perlu juga untuk melihat pengalaman imersi dalam fiksi digital, terutama dalam hal transportasi

kognitif dan imajiner, atau pergeseran deiktik. Dengan demikian, pengalaman tersebut juga bersifat ontologis karena rasa tiga dimensi pembaca-pemain gim terhadap gim selalu diwujudkan dalam domain ontologis yang terpisah dalam bentuk avatar di layar. Lebih khusus lagi, pembaca-pemain gim adalah apa yang Ensslin (2017) definisikan sebagai 'bersituasi ganda', yang terwujud dalam bentuk avatar sebagai penerima langsung, yang tubuhnya berinteraksi dengan perangkat keras dan perangkat lunak dari komputer.

Meskipun beberapa gim dapat dikategorikan sebagai fiksi digital, terdapat perbedaan dalam interaksi pemain gim terhadap teks gim dan pembaca terhadap fiksi digital. Dengan mengamati imersi para pemain gim pada saat berinteraksi dengan teks pada layar, terlihat adanya perhatian yang total terhadap konstruksi model situasi sebagai bagian dari gim tersebut. Sementara itu, dalam interaksi pembaca terhadap teks digital masih terdapat adanya domain ontologis yang berbeda. Teks digital juga mengajak pembaca aktif melakukan navigasi dalam proses membaca naratif yang juga membutuhkan kontak tubuh pembaca dengan komputer. Namun, karena teks digital tidak memberikan avatar, tingkat imersi pembaca ialah ke dunia cerita atau imersi naratif sehingga yang dominan adalah persepsi dalam bentuk transportasi imajinatif dan kognitif yang tidaklah sama. Bagaimanakah sebenarnya kompleksitas imersi pembaca terhadap fiksi digital? Fitur tekstual apa yang dapat menyebabkan pembaca mengalami imersi terhadap teks? Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah mengkaji pengalaman imersi dan transportasi pembaca berdasarkan intensitas keterlibatan terhadap fiksi digital.

## LANDASAN TEORI

Analisis sastra mengambil banyak bentuk, tergantung pada pendekatan kritis yang diadopsi. Teori kritis bervariasi dalam cara-cara mereka mengakomodasi tiga komponen literatur, yaitu penulis, pembaca, dan teks. Kebanyakan teori-teori yang dikembangkan berfokus hampir secara eksklusif pada teks itu sendiri, seperti formalis atau pendekatan struktural; di sisi lain, ada juga yang mengembangkannya dengan fokus pada penulis (biografi, psikoanalitik) atau pembaca (respons pembaca); dan ada juga pendekatan yang mengadopsi elemen lebih dari satu komponen (historis, budaya). Setiap pendekatan memiliki kekuatan dan kelemahannya dalam menunjukkan sifat dan peran sastra dalam masyarakat tertentu.

Model analisis yang berfokus pada teks dianggap memiliki keterbatasan karena analisisnya bersifat subjektif, impresionistik, dan reduktif (Holland, 2002). Oleh karena itu, muncul aliran kritik sastra yang mengarahkan perhatian pada pemikiran pembaca dan menerapkan prinsip-prinsip kognitif dalam melakukan interpretasi terhadap karya sastra. Domain kritik sastra ini merupakan kolaborasi antara ilmu psikologi syaraf dan kritik sastra yang yang mengarah pada emosi kesastraan. Masuknya konsep neurologi ini telah mengubah fokus kritik sastra yang tidak lagi melihat hubungan antara sastra dan filsafat atau sastra dan budaya. Pendekatan-pendekatan yang muncul yang menghubungkan antara pikiran dan tubuh di antaranya adalah neuroestetik yang berangkat dari premis bahwa seni merupakan aktivitas manusia yang tergantung dan patuh dengan hukum otak (Zeki, 1999), humanisme evolusioner (Carroll, 2015) dan poetika kognitif yang menerapkan prinsip-prinsip keilmuan kognitif terhadap teks sastra (Stockwell,

2002). Tiga pendekatan tersebut menekankan pada aspek-aspek biologis dari proses kreatif.

Pendekatan linguistik kognitif terhadap sastra menyediakan metodologi yang menyelaraskan berbagai teori sastra. Karena pendekatan linguistik kognitif berkaitan dengan cara kerja konseptual pikiran, semua aspek pengalaman dan perilaku manusia, baik dari perspektif penulis, perspektif pembaca, maupun perspektif teks itu sendiri, menjadi relevan dan diintegrasikan ke dalam pemahaman kognitif tentang pengalaman sastra. Selain itu, kognitif linguistik berkontribusi pada studi sastra dengan mengungkapkan kekuatan imajinatif bahwa karya sastra yang diciptakan dan dipahami mencerminkan karya-karya hasil pikiran manusia.

Rice (2002) mencatat adanya satu pertanyaan yang diajukan oleh pendekatan linguistik kognitif terhadap sastra, yaitu apakah produksi tekstual dan resepsi selalu tergantung pada jaringan integrasi yang identik atau serupa. Sementara itu, Grady (1999) memberikan beberapa bukti motivasi pengalaman metafora konseptual yang menunjukkan bahwa pembicara dan pendengar memiliki struktur jaringan kognitif yang sama. Fauconnier dan Turner (2002) mengklaim bahwa jaringan integrasi konseptual ini adalah cara kita berpikir, daripada cara kita berbicara (atau menulis), yang menunjukkan adanya cara kerja struktur yang sama baik pada produksi dan resepsi. Dapat dikatakan bahwa pikiran manusia memiliki dua komponen konseptual yang diskret dan independen untuk merumuskan dan memahami bahasa.

Menurut Fauconnier and Turner (2002) kita mengartikulasikan pemikiran kita tentang dunia dengan memetakan seluruh ruang mental parsial, dinamis, dan sementara. Ruang mental ini memungkinkan kita untuk

memproyeksikan pikiran kita dan diri kita sendiri dari ruang realitas saat ini di mana kita menghubungkan masa lalu dan ruang masa depan ke dalam situasi yang hipotetis dan kontrafaktual, ke dalam ruang harapan, dan lain sebagainya. Pemetaan ini adalah pusat dari setiap pemahaman bahasa semantik dan interpretasi pragmatis, interpretasi dan konstruksi kognitif. Contoh pemetaan ruang mental misalnya analogi.

Ketika otak kita berinteraksi dengan teks, ruang mental kita akan memproyeksikan pikiran kita ke dalam ruang realitas teks dan membuat analogi dengan berbagai pemetaan sebagai respons terhadap berbagai atribut yang disajikan oleh teks tersebut. Setidaknya ada tiga keterampilan kognitif dalam membuat analogi seperti yang diidentifikasi oleh Holyoak and Thagard (1994), yaitu sebagai pemetaan atribut (persepsi atau penciptaan kesamaan antar objek), pemetaan relasional (sensitivitas terhadap hubungan antara objek), dan pemetaan sistem (pengenalan pola yang dibuat oleh relasi objek tersebut, yang memungkinkan generalisasi ke struktur yang lebih abstrak). Jenis-jenis teks yang berbeda memunculkan kebutuhan kognitif yang berbeda. Teks sastra mengandung unsur-unsur poetika yang mengundang lebih dari satu pemetaan. Ketika membaca fiksi, respons yang muncul bisa kombinasi dari persepsi, sensitivitas (Steen, 1999), dan pengenalan pola. Oleh karena itu, proses kognitif pada pembacaan sastra bisa sampai pada level imajinatif dan fantasi yang menyebabkan terjadinya proses imersi dan transportasi.

Istilah poetika pada awalnya ditafsirkan sebagai kajian terhadap hukum dan prinsip-prinsip yang mendasari karya seni verbal dan sering mengarah pada konotasi normatif dan reseptif. Ia dimunculkan sebagai kajian yang sistematis pada sekitar 350 SM pada

*Poetics* yang ditulis oleh Aristoteles, dan sejak dipergunakan memberikan pengaruh yang besar pada upaya untuk mendefinisikan prinsip-prinsip struktural dan fungsional karya seni, terutama, meskipun tidak secara eksklusif, dalam media verbal (Hardie, 1895).

*Poetics* mendefinisikan seni puisi dan menggunakan metodologi yang mirip yang juga diimplementasikan pada naratif-naratif lainnya. Pada karyanya tersebut, Aristoteles mengklasifikasikan dan mendefinisikan beberapa genre utama di Yunani Kuno yang juga secara implisit menentang denigrasi puisi Plato (*poiesis*). Hasilnya tidak representatif atau konklusif, cenderung analitis dan berujung terbuka. Menurut Aristoteles, ketiga genre—epik, drama, dan puisi *dithyrambic* didefinisikan oleh mimesis, tetapi jenis mimesis bervariasi tergantung pada genre masing-masing. Mimesis, kemudian, dapat bervariasi sehubungan dengan media (bahasa, ritme, melodi), atau objek (superioritas atau *power* dari masing-masing orang) dan, akhirnya, mode (narasi atau peniruan dramatis dan pergantian mereka) (Aristotle, 1962). Konsep genre dan media yang berbeda inilah yang membuka *poetics* berkembang lebih luas, tidak terbatas pada puisi saja, tetapi juga pada naratif-naratif lain dalam berbagai media, juga media digital.

*Cognitive poetics* diperkenalkan pertama kali oleh Tsur (1992) pada tahun 1970-an pada penelitiannya tentang efek persepsi karya sastra terhadap pembaca. Konsep poetika kognitif berkembang dengan dimasukkannya konsep *cognitive psychology* dan *cognitive linguistics*. Pengaruh linguistik kognitif pada poetika kognitif terletak pada asumsi mengenai adanya kaitan erat antara makna dan pengetahuan. Jika kita memahami bahasa, kita pun memahami pengetahuan. Dalam hubungannya dengan *cognitive psychology*, membaca merupakan

aktivitas *cognition* atau proses mental. Aktivitas *cognition* membaca merupakan aktivitas individual, kesadaran, intelektual, kritis, dan berbagi yang melibatkan bahasa dan persepsi. Ketika membaca karya sastra, pembaca akan melakukannya secara individual, berbahagia ketika mendiskusikan bacaan dan mengembangkannya menjadi kegiatan lain yang sifatnya intelektual atau kreatif (Thon, 2008). Dengan demikian, poetika kognitif merujuk pada hubungan antara pembaca dan teks dengan mempertimbangkan bagaimana makna kata dipahami secara berbeda oleh tiap-tiap individu pembaca.

Menurut pendapat Stockwell (2002), poetika kognitif merupakan perkembangan baru dalam stilistika atau sebagai restorasi versi stilistika yang kaya dengan beberapa inovasi yang tidak hanya sekadar daur ulang ide-ide lama atau proyek konservatif. Steen (1999) menyebutnya sebagai waktunya kognitif yang melahirkan rekonsepsi dari banyak kategori yang cenderung membatasi disiplin. Kontribusi linguistik kognitif menunjukkan profesionalitas dan ketergantungan konseptual sistem kategorisasi pada sistem berpikir manusia.

Perkembangan poetika kognitif cukup luas dan berbeda aspek-aspeknya tergantung dengan wilayah kajiannya. Stockwell (2002) membedakan perkembangannya menjadi dua, yaitu dimensi mikrologis dan makrologis. Yang termasuk pada dimensi mikrologis adalah poetika kognitif yang termasuk di dalamnya *figure and ground*, *prototype*, *dexis*, dan *cognitive grammar*. Sedangkan dimensi makrologis yang mengikuti dimensi mikrologis adalah *schema poetics* (poetika skema), *possible worlds* (dunia-dunia probabilitas), *mental space* (ruang mental), *conceptual metaphor* (metafora konseptual) dan *parable* (parabel), *text world theory* (teori dunia

kata), dan *models of global comprehension* (model pemahaman global). Aspek-aspek ini memberikan jalan untuk mengeksplorasi isu-isu kritis sastra, seperti penyimpangan, defamiliarisasi, kesastraan, kreativitas, *genre*, intertekstualitas, gaya pikiran, parodi, periodisasi, kanonisasi, sudut pandang, karakterisasi, narasi, perspektif, suara, fiksi, alokasi, simbol, nada, arketipe, tema, plot, dan sebagainya. Namun, kebanyakan penerapannya terbatas pada pemaknaan atau yang berhubungan dengan pengaruh bacaan pada pembaca daripada mengkaji estetika, motivasi dan pengaruh emosional, etika, dan nilai budaya.

Beberapa karya awal dalam ranah *cognitive poetics* telah menarik perhatian ahli sastra dalam menawarkan sarana untuk melanjutkan praktik telah menjadi terlalu berteori dan tidak lagi dipergunakan dalam kajian sastra dan strategi pembacaan yang dilakukan di luar akademi. Sama seperti *stylistics* yang membawa alat-alat kritik sastra yang dikembangkan dan divalidasi di luar disiplin linguistik, demikian juga poetika kognitif membawa wawasan khas yang dikembangkan dalam ranah disiplin tersebut. Sumber interdisipliner yang dimaksud bentuk kajian komparatif. Karena sastra dalam ranah poetika kognitif dianggap berbagi fitur yang sama dengan domain bahasa, maka menerapkan bagaimana linguistik mewujudkan kerja otak terutama dalam membaca karya sastra dianggap sebagai validitas dan prosedur prinsip. Singkatnya, kita tidak memerlukan teori literatur khusus, hanya teori bahasa (Gavins & Steen, 2003).

Poetika kognitif juga dipahami sebagai pendekatan karya sastra yang mengkombinasikan metode stilistika dan naratologi dengan tujuan mengkaji bagaimana pembaca memaknai teks dan apa yang ada dalam benak pembaca saat

membaca teks (Stockwell, 2002; Viires, 2019). Perspektif pembaca menjadi kata kunci dalam pendekatan ini. Perspektif juga berhubungan dengan fantasi atau ilusi ataupun proyeksi terhadap gambaran spasial lain di luar teks. Pada saat membaca, pembaca mendapatkan aktivitas kenikmatan ketika mengalami proses imersi terhadap teks karena membuka aspek data sensoris ke berbagai dimensi objek lain. Dengan kata lain, pembaca ditarik untuk memasuki wilayah imajinasi yang merupakan aktivitas mental (Ryan, 2018).

## METODE PENELITIAN

Kajian imersi yang telah dilakukan sebelumnya yang untuk mengkaji pengalaman imersi terhadap media atau film cenderung menggunakan metode kuantitatif karena hanyalah untuk mengukur pengalaman transportasi ke dalam dunia cerita atau absorpsi terhadap ke dalam naratif (lihat Rigby et al., 2019). Dalam konteks media digital, kajian imersi cenderung hanya dipergunakan sebagai eksperimen. Namun, penelitian ini lebih mengarah pada pengalaman imersi dalam membaca fiksi digital dan mengkaji bagaimana pembaca mengonseptualisasikan imersi berdasarkan interaksi mereka terhadap fiksi digital. Pengalaman imersi yang hendak dieksplorasi dalam penelitian ini adalah pengalaman eksplorasi spasial terhadap dunia cerita yang bisa berlapis-lapis dan bersifat dinamis yang sangat dipengaruhi oleh konteks situasional individual pembaca.

Penelitian ini menggunakan instrumen survei yang didesain bagi responden untuk memilih jawaban yang disediakan dan menjawab pertanyaan pendek yang dikemukakan pada survei tersebut. Untuk menjawab survei tersebut dibutuhkan waktu 15 menit untuk menjawab 4 variasi pertanyaan. Variasi



pertanyaan didesain dengan tujuan mengevaluasi bentuk-bentuk dan proses imersi serta pengalaman transportasi pembaca terhadap teks digital yang mereka konsumsi. Desain pertanyaan dikembangkan berdasarkan observasi dalam bentuk obrolan ringan dengan sejumlah mahasiswa berkisar aktivitas digital dan konsumsi berbagai media digital dan aktivitas lain yang dilakukan setelah membaca teks-teks digital. Berdasarkan obrolan ringan tersebut, diperoleh asumsi bahwa aktivitas digital dan literasi transmedia berpengaruh cukup signifikan terhadap pengalaman dan proses imersi maupun transportasi. Selain itu, teori poetika kognitif yang menghubungkan antara dunia mikrologis dan makrologis yang berbentuk poetika skema, dunia-dunia probabilitas, ruang mental, metafora konseptual dan parabel, teori dunia kata dan model pemahaman global diinterpretasi dengan mengkorelasikan hasil observasi untuk membangun sejumlah pertanyaan untuk survey.

Keterampilan kognitif merupakan kemampuan untuk membuat analogi dalam bentuk persepsi, sensitivitas, dan pengenalan pola (Holyoak & Thagard, 1994). Dalam pembuatan survey, persepsi, sensitivitas dan pengenalan pola dijabarkan dalam bentuk pertanyaan dan opsi jawaban yang dikorelasikan dengan elemen-elemen naratif. Sementara itu, untuk mengetahui bentuk bentuk dan level imersi dan transportasi, konsepsi perbedaan imersi emosional, temporal dan spasial pembaca terhadap teks digital dijabarkan dalam bentuk pertanyaan yang menghubungkan dunia mikro di dalam teks dengan dunia makro yang membuka dunia kemungkinan dan dunia global. Oleh karena itu, pertanyaan yang berhubungan dengan intertekstualitas dan kreativitas dijabarkan dalam bentuk kegiatan transmedia, yang berupa kegiatan produktif sebagai hasil dari

proses fantasi kreatif yang diekspresikan pada medium yang berbeda.

Pertanyaan survei dimulai dengan pertanyaan yang bertujuan mengetahui perilaku dan kebiasaan konsumsi digital kesehariannya. Tingkat keterlibatan responden terhadap media digital dan juga perilaku transmedia responden, yang diketahui dari jumlah jam yang mereka habiskan, jenis-jenis media, dan bentuk aktivitas dengan media memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap tingkat dan bentuk imersi. Jenis-jenis media yang ditanyakan difokuskan pada pilihan media yang mengandung unsur interaktif atau unsur yang mengajak pembaca terlibat meskipun hanya melakukan klik terhadap *hyperlink*, seperti *Archive of Our Own*, *Wattpad*, *Webnovel*, *Webtoon*, *game*, dsb. Kemudian, pertanyaan berlanjut dengan proses dan bentuk imersi yang di dalamnya diberikan sejumlah pertanyaan sehubungan dengan keterlibatan dengan naratif dan elemen-elemen cerita seperti tokoh dan penokohan, adegan, konflik, latar cerita maupun tema yang dapat memengaruhi imersi emosional dan temporal dan yang dapat meningkatkan keterlibatan kognitif terhadap teks. Untuk menggali imersi spasial pembaca, pertanyaan yang diajukan adalah pertanyaan mengenai relasi sosial dalam teks untuk diproyeksikan sebagai metafora realitas. Pembaca diajak untuk mengenali segala hal yang ada di dalam dunia tekstual yang berkaitan dengan tokoh untuk dikaitkan dengan lingkungan realitas. Untuk memahami bentuk transportasi, pertanyaan kemudian diarahkan pada aktivitas transmedia sebagai bentuk ekspresi pengalaman imersi.

Data penelitian ini adalah jawaban yang diberikan oleh para pengisi survei. Data diperoleh melalui survei yang disebarluaskan melalui media sosial selama empat minggu. Dalam kurun waktu

tersebut, diperoleh 67 responden yang menjawab pertanyaan dari berbagai wilayah di Indonesia. Hasil survei kemudian dianalisis dengan pendekatan kualitatif analisis konten berdasarkan tren dan digeneralisasi untuk diidentifikasi sebagai relasi kasual perilaku membaca dan pengalaman imersinya. Tingkat imersi dipetakan menjadi tiga, sesuai dengan hasil observasi terhadap berbagai jenis fiksi digital yaitu pasif mengonsumsi, aktif berfantasi, dan aktif memproduksi. Sedangkan bentuk transportasi berhubungan dengan kenikmatan membaca dan literasi transmedia yang merupakan sarana bagi pembaca untuk membagikan perspektif hasil membaca kepada komunitas mereka.

## **PEMBAHASAN**

Seperti yang telah dikemukakan sebelumnya, bahwa survei disebarkan melalui media sosial selama empat minggu. Dalam kurun waktu tersebut diperoleh 67 responden. Tema pertanyaan berkisar pada perilaku digital, keterlibatan terhadap naratif dan elemen-elemen cerita lainnya, bentuk-bentuk fantasi, dan transportasi fiksi.

### **Perilaku Digital**

Hasil survei terhadap perilaku digital responden menunjukkan bahwa responden paling banyak menggunakan waktu dengan gawai saat menjalani aktivitas, seperti belajar, bersosialisasi, berolahraga, menggunakan media sosial, berselancar, siaran Youtube dan Netflix, membaca fiksi, dan bermain gim. Rata-rata penggunaan gawai selama 1 sampai 5 jam per hari.

Terdapat kemiripan intensitas responden dalam menghabiskan waktu dalam pemakaian gawai, contohnya pada aktivitas: bekerja, siaran Netflix, dan

bermain gim. Siaran Netflix dan bermain gim dapat dikategorikan dalam satu kategori, yaitu untuk kegunaan rekreasi. Namun, intensitas waktu yang dihabiskan responden, yakni kurang dari 1 jam per hari, mayoritas berasal dari penggunaan rekreasi dan bekerja. Rata-rata penggunaan dalam kurun waktu kurang dari satu jam memang dapat dikatakan sebagai penggunaan gawai yang bersifat fungsional, artinya, responden memang hanya menggunakan gawainya untuk memenuhi semacam kewajiban, yaitu bekerja dan setelahnya melepas penat, yaitu aktivitas rekreasi.

Sedangkan intensitas penggunaan gawai dalam kurun 1 sampai 5 jam, dapat dikatakan sebagai penggunaan yang bersifat opsional, yang berarti responden hanya menggunakan gawainya saat dibutuhkan saja. Bagi responden yang intensitas waktu penggunaan gawai hanya berkisar 1 sampai 5 jam, kegiatan menggunakan gawai dipakai untuk belajar, bersosialisasi, menjalankan hobi, media sosial, berselancar (mencari informasi), siaran Youtube dan Netflix, bermain gim, dan terakhir membaca fiksi. Jika dilihat, aktivitas-aktivitas tersebut bisa dikatakan membutuhkan fokus yang lebih serta penggunaan waktu yang lebih intens (lebih dari 1 jam) untuk mencapai imersi atau tujuan pelaksanaannya.

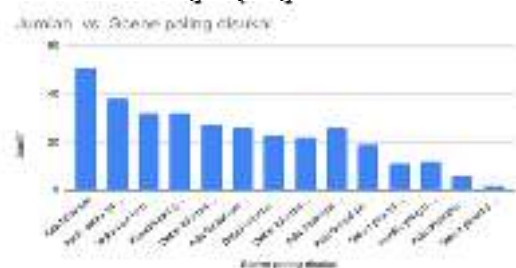
### **Keterlibatan terhadap Teks**

Dalam mengkaji seberapa jauh tingkat imersi pembaca terhadap teks digital, penting untuk melihat preferensi pembaca saat membaca teks digital. Preferensi pembaca mencakup aspek-aspek seperti adegan-adegan dalam fiksi, hal yang diharapkan untuk muncul saat membaca fiksi, alasan berhenti membaca suatu fiksi, sudut pandang dalam fiksi, tokoh dan penokohan dalam fiksi, kemiripan unsur poetik fiksi terhadap realitas responden, dan alasan membaca

fiksi. Informasi dari responden mengenai aspek-aspek tersebut berguna untuk mengkaji tingkat imersi pembaca terhadap teks digital karena semakin pembaca sadar atau terlibat dengan teks digital yang ia baca, maka semakin jauh tingkat imersi yang ia alami.

Dalam survei kali ini, responden diberikan pertanyaan mengenai “jenis adegan apa yang paling disukai” dan “jenis adegan apa yang paling tidak disukai”. Tujuan dari pertanyaan tersebut adalah untuk mengetahui jenis adegan tertentu yang dapat memengaruhi imersi pembaca terhadap suatu cerita fiksi yang dia baca.

**Tabel 1**  
**Adegan yang disukai**

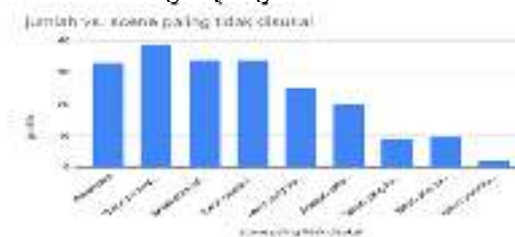


Berdasarkan varietas jawaban yang diberikan oleh responden, tampak bahwa tren yang menimbulkan tingkat imersi yang paling tinggi adalah fiksi-fiksi dengan genre detektif yang memberikan teka-teki. Tren jawaban tersebut sesuai dengan hasil observasi yang mengemukakan jika genre detektif menimbulkan absorpsi pembaca ke dalam teks sedemikian dalam sehingga pembaca menyatu dengan tokoh detektif pada cerita tersebut dan ikut berpartisipasi untuk menemukan siapa yang bersalah. Genre detektif juga menyebabkan pembaca melakukan transportasi dalam bentuk mengembangkan pengetahuan berdasarkan dari beberapa informasi kecil dalam teks. Namun, bentuk transportasi ini masih bersifat pasif dalam mengonsumsi.

Penelitian ini juga memiliki asumsi aspek-aspek naratif selain teka-teki yang

bisa meningkatkan intensitas keterlibatan pembaca dengan teks. Adegan-adegan yang bisa berujud verbal ataupun visual yang dirangkum untuk survei adalah perang, percintaan romantis, perkelahian, kesetaraan gender, deskripsi peristiwa dan tempat bersejarah, dominasi pria terhadap wanita, konflik yang panjang, dan adegan seks. Adegan-adegan yang dikemukakan tersebut memang menimbulkan imersi terhadap teks, tetapi tidak setinggi imersi terhadap fiksi yang memberikan teka-teki. Meskipun konflik bisa memberikan imersi emosional yang mendalam, konflik yang berkepanjangan cenderung tidak disukai. Karena kebanyakan pengisi survei adalah perempuan, adegan yang didominasi pria tidak disukai.

**Tabel 2**  
**Adegan yang tidak disukai**

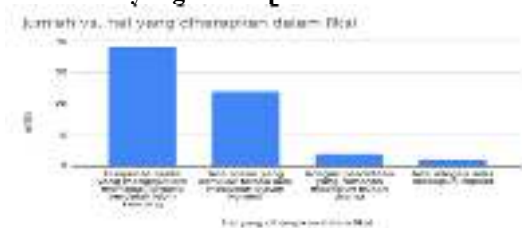


Selain adegan yang disukai, survei juga menanyakan adegan yang tidak disukai. Meskipun tidak disukai, berdasarkan hasil survei, adegan yang menjengkelkan bisa menimbulkan imersi emosional maupun temporal yang cukup tinggi. Setelah dikumpulkan dari observasi dengan memperbincangkan adegan-adegan yang tidak disukai, didapatkan sejumlah adegan seperti tokoh perempuan yang lemah dan tidak berdaya, kekerasan terhadap perempuan, akhir yang menyedihkan, perkosaan, dan adegan seks yang digambarkan secara eksplisit. Hasil survei menunjukkan bahwa responden tidak menyukai hal-hal yang bersifat kekerasan. Meskipun akhir menyedihkan tidak disukai, responden masih bisa menerimanya. Selain itu, dalam beberapa hal responden juga masih

bisa menerima adegan perempuan yang mendominasi meskipun tidak menyukainya.

Survei juga menanyakan harapan-harapan yang ingin mereka peroleh pada saat mereka membaca teks. Perbincangan informal dengan sejumlah mahasiswa memberikan asumsi bahwa pembaca menyukai naratif yang membuat jantung mereka berdetak cepat. Adegan semacam tersebut membuat mereka tidak ingin berhenti membaca. Adegan yang lucu juga mengirimkan sinyal ke otak untuk tertawa sehingga secara temporal ada sinyal-sinyal bahagia yang mereka rasakan pada saat membaca tersebut. Observasi pada potongan-potongan adegan seks yang implisit dan romantis pada sejumlah video yang dimuat pada Youtube juga diangkat pada perbincangan tersebut, yang diteruskan dengan perbincangan terhadap sejumlah adegan seksual yang eksplisit yang bisa ditemukan pada sejumlah video yang diunggah di Youtube dan fiksi-fiksi pada *web fanfic*. Hasil survei menunjukkan tren yang sejalan dengan perbincangan bahwa adegan yang mengandung kejutan dan keingintahuan merupakan adegan yang paling diharapkan. Adegan tersebut bisa menyebabkan imersi temporal yang cukup dalam. Kejutan-kejutan dalam cerita menyebabkan pembaca ingin melanjutkan membaca meskipun berangkat dari sekadar mengisi waktu luang tanpa ada minat terhadap tema cerita.

**Tabel 3**  
**Hal yang diharapkan dalam fiksi**

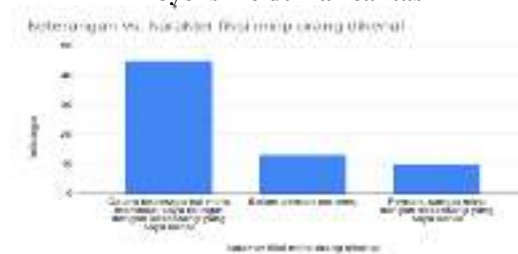


Selain adegan, sudut pandang dan penokohan merupakan elemen yang

menimbulkan keterlibatan pembaca dengan teks. Pembaca menyukai sudut pandang mata Tuhan dan sudut pandang tokoh utama karena bisa mengetahui pergolakan emosi tokoh, terutama ketika pergolakan emosi tersebut digambarkan secara detail. Responden juga menyukai sudut pandang yang memberikan peristiwa secara detail. Hal tersebut sejalan dengan hasil perbincangan sebelum dilakukan kegiatan survei. Detail informasi adalah syarat untuk mendapatkan imajinasi dan pembaca menyukai bacaan yang memberikan memberikan fantasi dan absorpsi.

Penokohan atau perwatakan merupakan unsur yang dapat meningkatkan emosi keterlibatan pembaca. Perwatakan bisa menimbulkan sikap simpati, kasihan, diidealkan, benci, marah, jengkel, dan sebagainya. Penelitian ini berhasil menyaring sejumlah perwatakan yang disukai dan tidak disukai berdasarkan dari hasil perbincangan informal dengan beberapa mahasiswa. Tokoh yang berintelejensi tinggi merupakan tokoh favorit, selain tokoh yang humoris, mandiri, dan peka. Kualitas tokoh tersebut memberikan kesempatan pembaca untuk berfantasi dan memproyeksikan tokoh ke dalam dirinya sehingga memengaruhi pembentukan identitas pembaca.

**Tabel 4**  
**Proyeksi ke dunia realitas**



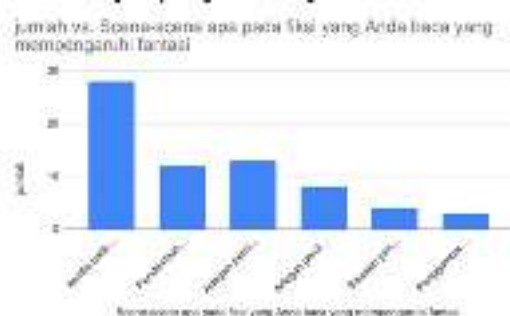
Perwatakan juga menimbulkan metafora realitas dan transportasi kognitif. Mengenali dan memproyeksikan antara dunia realitas dan dunia kemungkinan merupakan bentuk imersi dan transportasi pembaca

terhadap teks. Pembaca melihat kemiripan perwatakan pada tokoh dalam cerita dengan seseorang yang dikenal adalah salah satu bentuk transportasi, dan demikian juga dengan pengenalan adegan cerita yang mengingatkan pada peristiwa yang pernah dilihat atau dialami. Tingginya jumlah respons yang memilih jawaban mengenali baik watak maupun adegan dalam cerita yang mengingatkan pada seseorang ataupun peristiwa di dunia realitas menunjukkan bahwa pembaca melakukan proyeksi realitas ke dunia fantasi.

### Fantasi, Imersi, dan Transportasi

Membaca teks tidak selalu membuat pembaca berfantasi dan melakukan metafora realitas dan memproyeksikan dunia fiksi ke dunia realitas dan dunia kemungkinan. Survei yang menanyakan adegan-adegan yang disukai dan juga alasan-alasan membaca fiksi merupakan salah satu unsur yang dapat menimbulkan keinginan berfantasi. Adegan percintaan yang romantis, adegan yang menyedihkan seperti siksaan batin tokoh memengaruhi emosi pembaca menimbulkan fantasi dan dengan demikian tingkat imersi emosional dan temporal menjadi cukup tinggi.

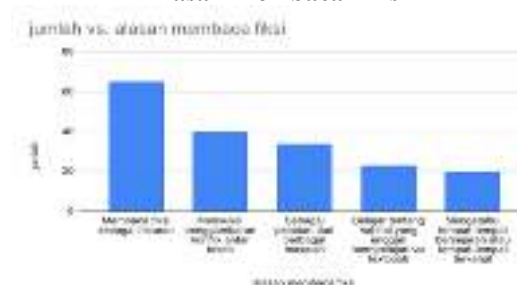
**Tabel 6**  
Adegan yang memengaruhi fantasi



Namun, fantasi yang mengarah pada imersi dan transportasi membutuhkan situasi awal sebagai pemantik sebelum melakukan aktivitas membaca. Ketika membaca hanya

sebagai pengisi waktu luang, proses berfantasi belum tentu sampai mengarah kepada imersi. Ada batas antara realitas dan representasi sehingga pembaca tidak lebur dalam dunia cerita. Perlu ada unsur-unsur lain dalam cerita tersebut, seperti penokohan, adegan, ataupun konflik yang intens yang bisa meningkatkan keterlibatan emosi pembaca terhadap teks. Ketika membaca merupakan alasan untuk melarikan diri dari situasi yang tidak menyenangkan, pembaca cenderung melakukan relokasi mental dari dunia nyata ke dunia fiksi. Perkembangan cerita dan perwatakan tokoh bisa menyerap habis perhatian sehingga membentuk absorpsi terhadap teks yang sangat besar. Dalam hal tersebut, relokasi *spatio-temporal* bisa terjadi secara total meskipun tidak ada unsur avatar dan tiga dimensi seperti halnya yang dialami oleh para pemain gim saat mereka bermain.

**Tabel 7**  
Alasan Membaca Fiksi



Dalam survei ini, responden diberikan pertanyaan mengenai alasan mereka untuk membaca cerita fiksi dan mereka bisa memilih lebih dari satu jawaban. Hal ini bertujuan mengetahui seberapa jauh alasan mereka tersebut memengaruhi imersi mereka terhadap cerita fiksi yang sedang mereka baca. Berdasarkan data yang sudah diperoleh, 65 responden menyatakan bahwa alasan mereka membaca fiksi adalah sebagai hiburan. Rasa suka terhadap penggambaran konflik antartokoh merupakan alasan untuk membaca fiksi dipilih oleh 40 responden. Sebanyak 34

responden memilih membaca fiksi dengan alasan sebagai pelarian dari berbagai masalah yang sedang mereka alami, sedangkan 23 responden menyatakan bahwa alasan mereka membaca fiksi adalah untuk mempelajari hal-hal yang enggan mereka pelajari melalui *textbook*. Sebanyak 20 responden lainnya membaca untuk mengetahui tempat-tempat bersejarah atau tempat-tempat terkenal adalah alasan mereka dalam membaca suatu fiksi.

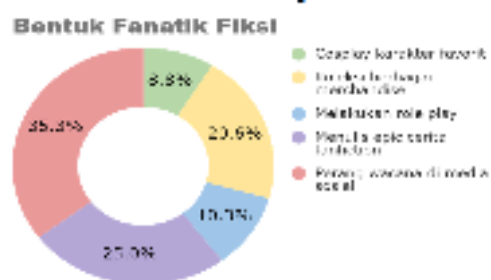
Sepintas lalu, jawaban responden tidak memberikan gambaran terhadap bentuk transportasi pembaca ke dunia kemungkinan atau proyeksi pikiran dari ruang realitas ke ruang fantasi. Namun, ketika jawaban tersebut dikorelasikan dengan jawaban pertanyaan tentang manfaat fantasi dan pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari, dapat ditarik informasi bahwa imersi dan transportasi yang dominan dapat membawa pembaca ke dunia fantasi. Bentuk imersi tersebut sifatnya pasif karena sekadar hanya kenikmatan membaca. Namun, beberapa responden mengalami imersi dan transportasi yang lebih mendalam. Beberapa responden merasa kehilangan rasa realitas dan merasakan kenyamanan dalam proyeksi dunia kemungkinan. Beberapa responden sudah membangun proyeksi konseptual karena memproyeksikan alam fiksi ke realitas untuk membantu mengatasi rasa takut, cemas, kesedihan ataupun juga mengendalikan emosi agar tetap stabil.

**Tabel 8**  
**Manfaat Fantasi**



Bentuk transportasi tidak selalu bersifat fantasi. Ada bentuk-bentuk lain yang sifatnya produktif yang menunjukkan bagaimana responden melakukan proses transmedia dalam upaya memproyeksikan transportasi fantasi ke dunia realitas. Mayoritas responden mengekspresikan persepsi sebagai proyeksi transportasi dengan melakukan perang wacana di media. Yang menduduki posisi kedua adalah mereka yang memproyeksikan fantasi lain atau dunia kemungkinan lain yang mereka ekspresikan dalam bentuk menulis fanatik fiksi. Koleksi beberapa *merchandise* menduduki posisi yang ketiga dan sisanya melakukan transportasi dengan berpakaian *cosplay* karakter favorit.

**Tabel 9**  
**Bentuk transportasi**



Kemudian jika dilihat alasan responden melakukan fanatik fiksi tersebut, sebanyak 39 responden atau 26.9% populasi jawaban menyatakan bahwa mereka melakukan fanatik fiksi karena ingin melanjutkan cerita fiksi dengan cerita mereka sendiri. Alasan lain yang mendorong responden melakukan fanatik fiksi adalah karena mereka merasa memiliki ikatan yang kuat dengan fiksi yang dibaca. Alasan ini dipilih oleh 24,9% populasi jawaban atau 32 responden.

**Tabel 10**  
**Alasan melakukan fanatik fiksi**



Melalui tren jawaban mengenai bentuk fanatik fiksi dan alasan responden melakukan fanatik fiksi tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa alasan sebagian besar responden melakukan fanatik fiksi adalah karena mereka ingin melanjutkan cerita dengan cerita mereka sendiri dan merasa memiliki ikatan yang kuat dengan fiksi yang mereka baca. Oleh karena itu, responden melakukan perang wacana di media sosial dan menulis epik cerita *fanfiction*. Seseorang akan melakukan perang wacana mengenai sebuah fiksi di media sosial ketika mereka merasa bahwa mereka memiliki ikatan yang kuat dengan fiksi tersebut. Dalam perang wacana, orang-orang juga biasa menyampaikan opini mengenai kelanjutan cerita yang mereka kehendaki. Keinginan melanjutkan cerita dengan versi sendiri juga dapat disalurkan melalui menulis epik cerita *fanfiction*.

Berdasarkan survei yang telah dibagikan kepada para responden dari penelitian ini, ditemukan hasil bahwa proses dan level imersi para responden memengaruhi bentuk transportasi mereka yang merupakan metafora realitas dan proyeksi terhadap dunia kemungkinan dan dunia global.

Tahap pertama adalah keadaan seseorang bertransportasi fiksi secara emosional, yakni seseorang yang merasakan perasaan seperti yang dirasakan oleh satu karakter dalam fiksi yang sedang dibaca. Sebagai contoh, responden yang dapat merasakan kesedihan yang dirasakan oleh satu

karakter yang sedang mengalami kesulitan, atau saat responden merasa kesal saat menjumpai adegan pemerkosaan dalam cerita yang ia baca. Pada tahap ini, pengalaman imersi yang dialami pembaca adalah imersi emosional (lihat Ryan, 2015).

Tahap kedua, adalah keadaan seseorang berfantasi secara aktif setelah membaca suatu cerita fiksi. Sebagai contoh, saat seseorang merupakan penggemar berat dari suatu sosok, orang tersebut percaya bahwa idolanya adalah yang terbaik, ia akan merasa tidak terima apabila ada orang lain yang menyatakan bahwa idolanya tersebut memiliki sifat-sifat yang bertentangan dengan yang mereka yakini. Fenomena ini akan mengakibatkan sesuatu yang disebut dengan perang wacana, terdapat dua kubu yang saling mengutarakan hal-hal yang bertolak belakang dari satu sama lain. Tahap ini tingkat imersi pembaca adalah hal yang disebut sebagai imersi persepsi yang berhubungan dengan imersi situasional dan sosial (lihat Thon, 2008).

Tahapan yang ketiga, adalah tahapan ketika seseorang bertransportasi fiksi dengan cara memproduksi sesuatu. Sebagai contoh, seseorang yang melakukan *cosplay* dapat dikategorikan telah melakukan transportasi fiksi tahap ketiga karena ia memproduksi suatu hal berupa ‘identitas baru’ yang berbeda dengan identitas orang tersebut dalam dunia nyata. Imersi yang terakhir ini adalah imersi ekstratekstual (lihat Bell et al., 2018).

Melalui survei ditemukan juga bahwa bentuk kompleksitas imersi pembaca teks digital bervariasi dari kompleksitas spasial, temporal, *spatio-temporal*, sampai dengan *emotional ludic*. Contoh transportasi emosional *ludic* adalah perilaku bermain *role play* sebagai selebriti di sosial media facebook atau memakai kostum *cosplay* dan bergabung pada kegiatan fandom. Dalam

*role play* yang dilakukan responden berpura-pura menjadi tokoh tertentu dan merasakan emosi yang nyata dalam pertengkaran antarpemain *role play* saat ia menjadi tokoh tersebut. Absorpsi yang besar pada saat transportasi dari dunia fiksi ke dunia realitas pada sosial media membuat responden pada saat yang bersamaan mengalami imersi emosional, temporal, spasial, dan sekaligus transportasi emosional ludik. Kehidupannya mulai berjalan menyerupai kehidupan si tokoh dalam metropop tersebut.

Berdasarkan dari jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam survei, penelitian ini dapat mengidentifikasi kompleksitas imersi dan transportasi pembaca terhadap fiksi digital. Sejalan dengan hasil penelitian-penelitian sebelumnya yang kebanyakan dilakukan pada gim, penelitian ini menemukan bahwa pengalaman imersi dan transportasi pembaca ke dalam dunia teks tidaklah stabil. Ada elemen-elemen pendukung yang memengaruhi intensitas imersi dan transportasi. Dengan menerapkan pendekatan poetika kognitif, penelitian ini menyetujui konsep yang dikembangkan oleh para peneliti sebelumnya bahwa membaca teks merupakan aktivitas interteks. Membaca melakukan korelasi antara teks yang satu dan yang lain dan juga korelasi antara dunia teks dan dunia realitas dengan mengenali pemetaan-pemetaan yang disajikan oleh teks tersebut. Namun, penelitian ini menambahkan satu temuan bahwa aktivitas membaca digital bisa mendorong pembaca ke aktivitas transmedia. Seperti jawaban yang dipilih oleh para responden, mayoritas memilih jawaban bahwa membaca fiksi digital mendorong untuk ikut berpartisipasi mengemukakan pendapat dalam forum pembaca. Namun, kebanyakan masih cenderung menuliskan komentar

daripada membangun naratif baru untuk disajikan pada media lain.

## PENUTUP

Penelitian ini bertujuan melihat tingkat keterlibatan pembaca terhadap berbagai jenis fiksi digital dan untuk mengetahui secara lebih lanjut tingkat imersi dan bentuk transportasi pembaca sebagai bentuk afektif dari bacaan. Fiksi digital dalam penelitian ini didefinisikan secara luas. Fiksi digital tidak hanya dimaknai sebagai bacaan yang memang secara desain ditujukan untuk medium digital, tetapi fiksi digital pada penelitian ini merujuk pada semua fiksi yang dikonsumsi melalui media digital. Ada fiksi yang awalnya terbit kemudian didigitalisasi, fiksi yang didesain untuk medium digital seperti *web-novel*, *webtoon*, *fanfic*, *wattpad*, dan juga gim digital.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *cognitive poetics* untuk mencapai tujuan penelitian. Pendekatan ini merupakan pendekatan yang berawal dari pendekatan respons pembaca yang memadukan teori dari bidang ilmu linguistik dan psikologi. Pendekatan ini bertujuan mengkaji emosi afektif pembaca terhadap karya sastra, yang pada umumnya dipengaruhi oleh keindahan bahasa pada genre puisi dan keindahan ekspresi kebahasaan pada puisi terhadap emosi pembaca. Namun, penelitian ini menggunakan teori untuk mengkaji pengaruh membaca fiksi digital terhadap emosi dan perilaku pembaca. Oleh karena itu, konsep *poetics* pada penelitian ini diperluas, tidak berfokus pada aspek kebahasaan, tetapi juga poetika pada berbagai jenis fiksi digital. Dengan demikian, aspek naratif yang menonjol pada fiksi digital justru dijadikan aspek utama untuk mengkaji tingkat imersi dan bentuk transportasi pembaca yang merupakan metafora realitas.



Imersi yang dikaji dalam penelitian ini lebih pada pengalaman subjektif pembaca, yaitu sampai sejauh mana pembaca masuk ke dalam dunia cerita dalam bentuk respons terhadap berbagai elemen naratif. Imersi naratif dapat berupa imersi imajinatif dan imersi fiksional. Imersi terhadap naratif juga bersifat temporal karena pada saat tertentu pembaca bisa melupakan realitas yang ada di sekitarnya dan hanyut dengan teks. Hal tersebut mendorong pembaca untuk tidak berhenti dan mencari kelanjutan cerita. Pembaca juga mengalami imersi spasial ketika pembaca mengenali relasi sosial yang ada pada teks dan kemudian memproyeksikan dunia cerita ke dunia realitas. Ketika imersi emosional meningkat karena adanya imersi temporal dan spasial, pembaca dapat melakukan beberapa bentuk transportasi untuk membawa dunia fantasi menuju dunia realitas. Transportasi yang dilakukan pembaca memanfaatkan keterampilan transmedia dengan mengemukakan berbagai ekspresi baik dalam bentuk tulisan maupun berpartisipasi dalam kegiatan fandom.

Pendekatan poetika kognitif memang bukan pendekatan baru. Namun, pendekatan tersebut belum banyak diterapkan terhadap fiksi digital, terutama dengan tujuan mengkaji imersi pembaca. Sementara itu, kajian tentang imersi yang telah dilakukan sebelumnya juga tidak menerapkan konsep imersi yang konsisten. Penelitian ini juga tidak membedakan antara konsep keterlibatan dan imersi. Berdasarkan dari berbagai penelitian terhadap imersi, didapatkan tiga kategori imersi, yaitu imersi terhadap sistem properti, respons subjektif terhadap konten naratif, dan respons subjektif terhadap tantangan pada lingkungan virtual. Penelitian ini lebih memfokuskan pada respons subjektif terhadap konten naratif dan hanya sedikit menyentuh respons subjektif terhadap

tantangan dalam lingkungan virtual yang diciptakan oleh naratif.

Ada berbagai metode yang diterapkan dengan menggunakan strategi khusus yang dikembangkan oleh peneliti sebelumnya untuk mengkaji tingkat imersi dan bentuk transportasi terhadap fiksi digital. Metode yang dipergunakan oleh peneliti sebelumnya bervariasi baik secara kuantitatif yang dikembangkan berdasarkan hipotesis tertentu maupun kualitatif dalam bentuk kelompok diskusi terpumpun untuk mengkaji pemaknaan teks peserta dan bentuk-bentuk keterlibatan. Namun, penelitian ini cenderung menggunakan metode kualitatif yang memadukan pengambilan data melalui kuesioner dan dianalisis secara kualitatif analisis konten. Hasil survei menunjukkan tren yang sama dengan hasil observasi yang telah dilakukan sebelum menyusun survei. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengalaman imersi dan transportasi digital memiliki kesamaan sekaligus perbedaan dengan gim. Fiksi digital juga mengubah konsep poetika seperti yang diperoleh berdasarkan observasi awal dan diujikan dengan survei. Estetika fiksi cenderung pada naratif daripada aspek kebahasaan, sedangkan kognitif mengarah pada pemahaman terhadap bacaan dan interkoneksi antara bacaan dan teks-teks lain maupun realitas sosial yang mengelilingi pembaca, pada fiksi digital konsep kognitif lebih mengarah kepada afektif. Keterlibatan terhadap teks yang sifatnya emosional menyebabkan pembaca mengalami proses imersi dan transportasi ke dunia kemungkinan dan global. Namun demikian, penelitian ini masih memiliki celah-celah yang perlu untuk dikembangkan lagi. Meskipun survei sudah memberikan opsi jawaban terbuka, selain opsi memilih jawaban yang disediakan dalam survei, tidak semua responden menuliskan alasan pemilihan

opsi tertentu. Hal ini terbuka untuk dikaji lebih lanjut, terutama bentuk-bentuk transportasi yang mengarah kepada proses perilaku transmedia.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aarseth, E. J. 1997. *Cybertext: Perspectives on Ergodic literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Aristotle. 1962. *On the art of poetry* (I. Bywater, Trans.). New York: The Clarendon Press.
- Bell, A., & Alber, J. 2012. Ontological metalepsis and unnatural narratology. *Journal of Narrative Theory*, 42(2), 166-192. <https://doi.org/10.1353/jnt.2012.0005>
- Bell, A., Ensslin, A., Van der Bom, I., & Smith, J. 2018. Immersion in digital fiction: A cognitive, empirical approach. *International Journal Literary Linguistics*, 7(1), 1-22. <https://doi.org/https://doi.org/10.15462/ijll.v7i1.105>
- Calleja, G. 2011. Emotional involvement in digital games. *Int. J. Arts and Technology*, 4(1), 19-32.
- Carroll, J. 2015. Evolutionary literary study. In D. M. Buss (Ed.), *The Handbook of Evolutionary Psychology* (Vol. II, pp. 1103-1119). Wiley & Son. <https://doi.org/https://doi.org/10.1002/9781119125563.evpsych248>
- Ciccoricco, D., Ensslin, A., Pressman, J., Rustad, H. K., Laccetti, J. M., & Bell, A. A [S]creed for digital fiction. *Electronic book review* (March 7, 2010), 1-8. Retrieved 27 Oktober 2020, from <https://electronicbookreview.com/essay/a-screed-for-digital-fiction/>
- Ensslin, A. 2017, March 23, 2017. *The Digital according to Ryan: immersion – interactivity – ludonarrativity* Narrative 2017 conference, Lexington, Kentucky.
- Ermi, L., & Mäyrä, F. 2005, June 16-20, 2005. Fundamental components of the gameplay experience: Analysing immersion *Proceedings of Digra Digital Games Research Conference: Changing Views -- Worlds in Play*, Vancouver, British Columbia, Canada.
- Fauconnier, G., & Turner, M. 2002. *The way we think: A new theory of how ideas happen*. New York: Basic Books.
- Gavins, J., & Steen, G. 2003. *Cognitive Poetics in Practice*. Boca Raton: Routledge.
- Gerrig, R. 1999. Two metaphors for the experience of narrative worlds. In *Experiencing Narrative Worlds: On the Psychological Activities of Reading* (pp. 1-25). Boulder: Westview Press.
- Grady, J. E. 1999 A typology of motivation for conceptual metaphor: Correlation vs. resemblance In J. Raymond W. Gibbs & G. J. Steen (Eds.), *Metaphor in Cognitive Linguistics* (pp. 79-100). Amsterdam: John Benjamins.
- Green, M. C. 2004. Transportation into narrative worlds: The role of prior knowledge and perceived realism. *Discourse Processes*, 38(2), 247-266. [https://doi.org/10.1207/s15326950dp3802\\_5](https://doi.org/10.1207/s15326950dp3802_5)
- Hardie, R. P. 1895. The poetics of Aristotle. *Mind, New Series*, 4(15), 350-364.
- Holland, N. N. 2002. Where is a text? A neurological view. *New Literary History*, 33(1), 21-38.

- Holyoak, K. J., & Thagard, P. 1994. *Mental leaps: Analogy in Creative Thought*. Cambridge: The MIT Press.
- Lombard, M., & Ditton, T. 1997. At the heart of it all: The concept of presence. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3, 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00072.x>
- McMahan, A. 2003. Immersion, engagement, and presence: A method for analyzing 3-D video games. In W. M. B. Perron (Ed.), *The video game theory reader* (pp. 67–86). Boca Raton: Routledge.
- Mirvis, P. H. 1991. Flow: The psychology of optimal experience. *Academy of Management Review*, 16(3), 636-640. <https://doi.org/https://doi.org/10.5465/amr.1991.4279513>
- Murray, J. H. 1997. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: The Free Press.
- Rice, C. C. 2002. *Poetic space: Critical applications of cognitive linguistics to American poetry*. Dissertation, University of Georgia.
- Rigby, J. M., Gould, S. J. J., Brumby, D. P., & Cox, A. L. 2019, June 5–7, 2019. Development of a questionnaire to measure immersion in video media: the film IEQ. ACM International Conference on Interactive Experiences for TV and Online Video (TVX' 19), Salford (Manchester), United Kingdom. ACM, New York, NY, USA.
- Ryan, M.-L. 2015. *Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Ryan, M.-L. 2018. Narrative mapping as cognitive activity and as active participation in storyworlds. *Frontiers of Narrative Studies*, 4(2), 232-247. <https://doi.org/https://doi.org/10.1515/fns-2018-0020>
- Steen, G. 1999. From linguistic to conceptual metaphor in five steps. In R. W. G. J. a. G. J. Steen (Ed.), *Metaphor in Cognitive Linguistics* (pp. 57-77). Amsterdam: John Benjamins.
- Stockwell, P. 2002. *Cognitive Poetics: An Introduction*. Boca Raton: Routledge.
- Thon, J.-N. 2008. Immersion revisited: on the value of a contested concept. In A. Fernandez, O. Leino, & H. Wirman (Eds.), *Extending Experiences. Structure, Analysis and Design of Computer Game Player Experience* (pp. 29–43). Rovaniemi: Lapland University Press.
- Tsur, R. 1992. *Toward a Theory of Cognitive Poetics*. Houston: Elsevier.
- Viires, P. 2019, March 6-8 2019. *Additions to the periodisation of digital literature: The third generation* 4th Conference of The Association Digital Humanities in the Nordic Countries, Copenhagen.
- Zeki, S. 1999. Art and the brain. *Journal of Consciousness Studies*, 6(6-7), 76-96.