

BAB 5

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Dari analisis yang telah dilakukan, ditemukan bahwa struktur novel anak *DKLK* memberi pengaruh dalam kemunculan teks hipogram secara rinci, khususnya pada struktur tokoh dan latar. Selain itu, novel anak *DKLK* mengandung banyak teks-teks hipogram yang dihadirkan di dalamnya. Hal ini membuat sebuah benang merah terhadap pengkarakteran tokoh novel anak *DKLK* melalui makna intertekstual yaitu inovasi. Berikut ini adalah uraian simpulan-simpulan tersebut.

5.1.1 Analisis Struktur Novel Anak *Dru dan Kisah Lima Kerajaan*

Berdasarkan analisis pengaluran, novel anak *DKLK* terdiri atas 152 sekuen yang merupakan sekuen induk. Adapun dari 152 sekuen induk ini terdapat di dalamnya 3 sekuen sorot balik, yang diantaranya sekuen 92, 102, dan 104; 8 sekuen kilas balik yang diantaranya sekuen 12, 27, 40, 47, 52, 61, 68, dan 141. Hasil analisis alur menunjukkan bahwa novel anak *DKLK* terdiri atas 37 fungsi utama, fungsi-fungsi utama tersebut kemudian dirangkai berdasarkan hubungan kausalitas atau hubungan sebab akibat.

Terdapat 25 tokoh, dengan dua tokoh sebagai tokoh utama yaitu Dru dan Bibi Keong Emas yang kehadirannya selalu ada disetiap cerita. Kemudian muncul tokoh-tokoh bawahan yaitu Raja Tanti Pala, Raja Aditsu, Raja Wrekodara, Raja Parmadi, Raja Nala, ibu Dru, kakak Dru, Jono, kakak Jono, Pohon Kalpataru atau Pandu, Lima Peri, Putri Yis, rombongan pasukan Wrekodara, dan Putri Mawar. Adapun dari tokoh bawahan tersebut, yang menjadi tokoh tersirat, karena kehadirannya tidak dihadirkan baik dalam dialog ataupun ilustrasi, yaitu ayah Dru, pemuda desa, ayah Jono, sekelompok sirkus keliling, gadis mungil pemain sirkus, seseorang di atas tiang layar, kapten kapal, dan penduduk Desa Hening.

Kemudian terdapat sepuluh latar tempat di dalam novel anak *DKLK*, dan tempat tersebut masing-masing hadir di dalam dunia nyata dan dunia fantasi. Dan dalam satu latarpun mengandung sub-latar di dalamnya. Latar-latar tersebut yaitu Desa Patala (sekolah, depan pohon rambutan, halaman rumah Dru, kamar Dru, tebing, dapur, rumah Jono, dan hutan); tanah empuk; lubang pohon terowongan; Hutan Topi; Kerajaan Logam (padang pasir, dan rumah kecil); Kota Pencuri (padang rumput, rumah para peri, dan istana Raja Aditsu); Kerajaan Merah (pinggir sungai, istana Raja Wrekodara, sel kecil, dan ruang tidur Putri Mawar); langit; Desa Pahlawan (hutan, cendawan raksasa, dan kapal raksasa); dan Kampung Hening (Danau Cermin, dan di dalam koper).

Latar waktu yang dihadirkan dimulai dari pagi hari sampai malam hari. Kemudian kehadiran pencerita yang didominasi dengan pencerita ekstern dan wicara yang dilaporkan dikarenakan banyaknya interaksi dialog di antara ke -25 tokoh.

5.1.2 Hubungan Teks Hipogram dengan Novel Anak *Dru dan Kisah Lima Kerajaan*

Analisis hubungan teks hipogram dengan teks transformasinya menghasilkan 18 teks hipogram yang hadir pada novel anak *DKLK*. Teks-teks hipogram yang dihadirkan dalam novel anak *DKLK* yaitu kisah *Pandawa Lima* dari India, dalam kisah *Pandawa Lima* ini menghasilkan hubungan karakteristik berupa rupa, sifat antara tokoh Drupadi, Pandu, Kunti, dan Pandawa Lima, dengan tokoh Dru, Pandu, Bibi Keong Emas, lima raja dalam novel anak *DKLK*.

Filosofi *Pohon Kalpataru* yang menghasilkan hubungan berupa nama, rupa, dan filosofi pohon dewa sebagai wujud keharmonisan dan wujud datangnya pengkisahan awal dan akhir. Pertunjukan *Kuda Lumpung Jaran Goyang* yang menghasilkan hubungan berupa nama, unsur simbolik yaitu persamaan estetika, dan pakaian yang memiliki hubungan dengan novel anak *DKLK*. Mitos *Manusia Harimau* yang menghasilkan hubungan berupa nama, dan salah satu cerita persaudaraan di Kerinci yang saling berkaitan dengan tokoh pada novel anak *DKLK*. Cerita rakyat *Putri Mawar* dengan hubungannya yaitu nama pada salah

satu tokoh. Cerita rakyat *Keong Emas* yang menghasilkan hubungan berupa nama, rupa, dan sifat menolong pada kedua tokoh, baik dalam cerita rakyat *Keong Emas* maupun novel anak *DKLK*. Kemudian, gambar *Batik* yang menghasilkan hubungan berupa motif dan filosofi dalam batik bulu merak dan batik mega mendung. Teks-teks hipogram tersebut hadir dari negara Indonesia.

Adapun dongeng *Thumbelina* yang menghasilkan hubungan dengan tokoh Putri Mawar berupa rupa yang kecil dan cantik, kehadiran kedua tokoh tersebut dalam bunga mawar, perihal senang dan sedih atas kehadiran kedua tokoh, dan petualangan yang dialami kedua tokoh. *Cinderella* dan *Sleeping Beauty* yang menghasilkan hubungan dengan tokoh peri yang memiliki kemiripan berupa sifat peri yang dapat membaca pikiran, dapat terbang karena memiliki sayap, suka bercanda, dan selalu menolong. Teks-teks hipogram tersebut hadir dari benua Eropa dengan negara Perancis dan Jerman.

Kemudian kisah *Alice in Wonderland* yang menghasilkan hubungan dengan latar, alur, dan tokoh pada novel anak *DKLK*, yaitu berupa 1) tokoh utama yang sama-sama mengalami fantasi lewat dunia mimpi, 2) latar lubang hitam, 3) tubuh yang dapat meninggi dan mengecil, 4) lubang kelinci: tempat masuk antara dunia nyata dengan dunia fantasi, 5) permasalahan antar tokoh utama dengan tokoh ibu, 6) latar rumah kecil, 7) tokoh yang membawa jam dunia fantasi, 8) tujuan tokoh utama untuk membantu tokoh yang dihadirkan dalam dunia fantasi, 9) tokoh seekor kucing yang sama-sama hadir sebagai penolong, 10) persamaan latar “hutan” dan “topi”, 11) kesadaran tokoh utama dalam dunia mimpi, 12) kejadian mengecat bunga mawar putih menjadi merah, 13) alur kejadian dalam dunia fantasi ketika pesta makan, 14) latar hutan yang dipenuhi dengan jamur, 15) tokoh utama yang dapat berbicara dengan binatang, 16) cermin sebagai jalur dunia nyata dan dunia fantasi, 17) latar rumpun bunga, dan 18) tokoh utama yang masuk ke dunia fantasi dengan melewati ruangan terbalik. Film *Return to Never Land* yang menghasilkan hubungan berupa kapal raksasa dengan alurnya yang dapat menembus ruang. Film *Fantasia*, film *The Chronicles of Narnia*, dan film *Percy Jackson & The Olympians* yang menghasilkan hubungan berupa modifikasi

gambar dengan gambar Raja Nala yaitu sosok manusia harimau. Teks-teks hipogram tersebut hadir di negara Amerika,

Kemudian, film *The Monkey King* yang menghasilkan hubungan dengan sosok kuda lumping dalam novel anak *DKLK* berupa alur, rupa, dan sama-sama merupakan kuda dewa yang dapat terbang. Terakhir yaitu mitos *Dewi Bulan Chang'E* yang menghasilkan hubungan dengan tokoh Putri Yis berupa persamaan nama, pandai memanah, dan pernah tinggal di bulan. Teks-teks hipogram tersebut hadir di negara China.

Keenam negara tersebut memberikan andil dengan memasukan teks-teks hipogram ke dalam novel anak *DKLK*. Setiap teks hipogram pun saling berkaitan satu sama lain membentuk tokoh, latar, maupun alur dalam novel anak *DKLK*.

5.1.3 Makna Intertekstual dalam Novel Anak *Dru dan Kisah Lima Kerajaan*

Setelah menemukan teks hipogram dari keenam negara, ditemukanlah makna intertekstual melalui teori Hirsch. Makna intertekstual pada penulis hadir dalam wujud inovasi secara sadar yang dibicarakan oleh pengarang maupun ilustrator ketika diwawancarai oleh media. Sementara itu, makna intertekstual pada pembaca hadir dalam wujud inovasi terhadap teks-teks sebelumnya yang pernah dibaca oleh pembaca anak. Begitupun makna intertekstual pada peneliti yang hadir dalam wujud restorasi yaitu keinginan pengarang untuk membawa kisah lama ke dalam novel anak *DKLK*, kemudian kisah lama itu dimodifikasi dan menghasilkan inovasi yang ringan agar menarik anak-anak dan dapat dibaca oleh kalangan anak-anak.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa makna intertekstual yang hadir dalam novel anak *DKLK* ini baik penulis, pembaca, maupun peneliti akhirnya yaitu menghadirkan wujud inovasi teks-teks hipogram ke dalam novel anak *DKLK*. Makna inovasi tersebut hadir melalui benang merah pada setiap teks hipogramnya yang memiliki fungsi untuk menghadirkan pengkarakteran delapan tokoh di novel anak *DKLK*. Delapan tokoh tersebut memiliki hubungan dengan tokoh Pandawa Lima, Drupadi, Pandu dan Kunti. Dan hubungan tersebut saling membentuk karakter yaitu karakter tokoh yang senang membantu, karakter tokoh yang harus

Adi irawandi, 2017

MAKNA INTERTEKSTUAL DALAM NOVEL ANAK DRU DAN KISAH LIMA KERAJAAN KARYA CLARA NG DAN RENATA owen

Universitas pendidikan indoesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dihormati, karakter tokoh yang hidup rukun dan damai, karakter tokoh pangeran pada cerita dongeng-dongeng dunia, karakter tokoh kasih sayang, dan karakter tokoh bijaksana, jujur, dan memiliki hati yang bersih.

Alhasil, makna intertekstual pada teks-teks hipogram menghadirkan wujud inovasi yang berfungsi sebagai pengkarakteran tokoh di dalam novel anak *DKLK* untuk menghasilkan pesan moral yang ingin disampaikan kepada pembaca anak.

5.2 Implikasi

Berdasarkan simpulan di atas, peneliti memberikan beberapa implikasi untuk penelitian selanjutnya. Adapun implikasi tersebut adalah sebagai berikut.

- 1) Penelitian yang peneliti lakukan berfokus pada makna intertekstual yang menghasilkan 18 teks hipogram saja. Hal yang mungkin terjadi yaitu peneliti selanjutnya menginterpretasi kembali teks-teks hipogram yang hadir dalam novel anak *DKLK* ini. Peneliti yakin interpretasi peneliti dengan pembaca lain terhadap novel anak ini berbeda, sehingga peneliti lain dapat menambahkan interteks-interteks yang hadir di dalam novel anak *DKLK* ini.
- 2) Merujuk pada saran pertama, peneliti lebih mengkaji pada teks hipogram aktual. Peneliti selanjutnya dapat menambahkan penelitian ini dengan menggunakan teori Riffaterre yaitu menggunakan teks hipogram aktual dan potensial. Penelitian selanjutnya dapat juga menambahkan simbol-simbol benda yang ada dalam novel anak *DKLK* ini ke dalam teks-teks hipogram.
- 3) Penelitian pada novel anak *DKLK* ini, menarik juga jika dikaji dengan menggunakan fiksi fantasi dikarenakan ceritanya yang berbau petualangan. Adapun dapat dikaji melalui formula fantasi yang bisa peneliti selanjutnya lakukan yaitu membandingkan novel anak *DKLK* yang bergenre fantasi ini, dengan cerita fantasi lain.

5.3 Rekomendasi

Penelitian ini sangat menarik dibaca oleh siapapun, khususnya orang-orang penggiat sastra yang senang menulis dan mengkritik sebuah

karya sastra. Bagi penulis sastra, penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk membuat sebuah ilustrasi teks-teks terdahulu yang akan dijadikan modal membuat teks sastra baru. Tentunya pemasukan ilustrasi terhadap sebuah karya sastra dibutuhkan proses pemaknaan yang mendalam.

Kemudian, bagi pengkritik sastra, penelitian ini dapat ditambahkan kembali tentang kekurangannya, sehingga interpretasi pada setiap orang memiliki perbedaan. Adapun, penelitian ini dapat dijadikan artikel sastra mengenai kasus interteks pada sebuah sastra anak yang sangat dibutuhkan di zaman sekarang, khususnya sebagai pembentukan moral anak-anak.