

## BAB 5

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Akhirnya penulis sampai pada bab simpulan setelah menyelesaikan uraian demi uraian yang membuat penulis semakin sadar akan arti sebuah penelitian. Pada simpulan ini akan dijawab semua pertanyaan masalah yang sebelumnya telah dirumuskan dalam rumusan masalah, yaitu bagaimana struktur novel anak *B-Jell Cheers* karya Thalia Salsabilla dan bagaimana representasi budaya populer dalam novel anak *B-Jell Cheers* tersebut?

Pertama, mengenai struktur novel anak *B-Jell Cheers*. Pada aspek struktur novel ini, penulis melihat bahwa struktur karya Salsabilla tidak jauh berbeda dengan struktur novel pada umumnya. Novel *B-Jell Cheers* beralur sederhana dengan kategori alur maju. *Rainbow School* merupakan gambaran sekolah yang megah dan berada pada situasi lingkungan sosial perkotaan adalah merupakan latar tempat yang ada pada novel karya Salsabilla ini. Pada novel *B-Jell Cheers* ini terdapat 15 tokoh, yaitu Niela sebagai tokoh utama sekaligus pencerita ditambah oleh 14 tokoh tambahan dalam cerita karya Salsabilla ini. Penggunaan bahasa sehari-hari dan serapan-serapan bahasa asing merupakan gaya bahasa pada novel *B-Jell Cheers* ini. Kemudian sudut pandang yang terdapat pada novel ini merupakan sudut pandang orang pertama dengan “aku” (Niela) sebagai tokoh utama. Niela sebagai tokoh utama “aku” mengisahkan cerita atau pengalamannya di sekolah *Rainbow School*. Karya Thalia Salsabilla ini bertema persahabatan.

Kedua, mengenai representasi budaya populer dalam novel anak *B-Jell Cheers* karya Thalia Salsabilla ini penulis mengkaji dan mendeskripsikan bagaimana bentuk-bentuk budaya pop atau budaya populer tersebut bisa terlihat pada kedua aspek pembangun karya sastra. Bentuk-bentuk budaya pop tersebut baik tersirat maupun tersurat terlihat pada aspek fakta cerita dan sarana ceritanya. Budaya populer (budaya pop) yang dianalisis di sini sesuai dengan pengertian yang dijabarkan penulis pada kajian teori, yaitu suatu budaya yang lebih disukai orang banyak. Suatu budaya menyangkut segala produk-produknya hasil kebudayaan manusianya. Bentuk-bentuk budaya pop itu ternyata bisa kita kenali melalui produk teknologinya, bahasa (tindak tutur), gaya/perilaku tokoh, dsb. Melalui pendekatan sosiologi sastra yang mengarah pada karya Thalia Salsabilla (sosiologi karya) yang digunakan dalam kajian ini, dapat penulis lihat bagaimana representasi bentuk-bentuk budaya pop dalam karya sastra anak. Khususnya pada novel anak yang berjudul *B-Jell Cheers* ini, penulis menyoroti ataupun mengamati bahwa fenomena dan bentuk budaya pop tersebut terepresentasi melalui hal-hal sebagai berikut.

1. *iPod*. Alat ini bisa merupakan bentuk budaya populer yang terepresentasi di sini karena berkat tingkat popularitasnya saat ini. Peranti digital sebagai pemutar musik ini telah banyak digunakan ataupun digemari oleh semua kalangan, yang tidak hanya orang dewasa sebagai target pasar sebenarnya. Akan tetapi telah disukai, diinginkan, dan digunakan pula oleh anak-anak. Prosentase tingkatan minat anak-anak terhadap hadiah yang diinginkannya dalam penelitian yang dilakukan Nielsen bisa menjadi tolok ukur bagaimana

popularitas alat yang disebut iPod ini merepresentasikan budaya pop di kalangan anak-anak. Sedangkan, gambaran yang penulis amati dalam karya sastra ini tampak tersirat pada penggalan aktivitas salah satu tokohnya, yaitu Ficha;

2. makanan cepat saji, atau yang dengan istilah asing kita kenal dengan *fast food* juga *junk food* dapat dikategorikan oleh penulis sebagai salah satu representasi bentuk budaya pop yang lain. Di dalam novel anak *B-Jells Cheers* ini, ada gambaran perilaku sisi konsumtif anak-anak terhadap beberapa makanan yang disukainya ternyata memang seolah tampak pula pada kenyataan masa kini. Bentuk makanan *fast food* atau *junk food* seperti burger, ketang goreng (*french fries*), piza, atau pun spageti merupakan makanan yang kini digemari oleh anak-anak di lingkungan perkotaan saat ini;
3. bahasa asing (Bahasa Inggris). Pada aspek fakta cerita dalam novel *B-Jell Cheers*, bentuk budaya pop ini telah terepresentasi pada penokohan. Representasi budaya populer dalam unsur tokoh (penokohan) novel ini bisa terlihat dari penamaan tokoh atau karakter dalam ceritanya. Penamaan yang disandang para tokoh dalam novel. Hampir semua pemerian nama tokoh-tokoh cerita begitu rumit dalam penyebutannya (pengejaan nama) dan terasa asing di telinga kita sebagai orang Indonesia yang juga memiliki budaya-budaya penamaannya sendiri. Penulis melihat bahwa nama-nama di atas justru kini merupakan nama asing yang mudah dikenali atau bahkan lebih disukai dan dipakai masyarakat kita saat ini, khususnya lebih sering dipakai oleh pengarang muda masa kini untuk menamai karakter tokoh novel yang

ditulisnya. Pemerian nama karakter dalam karya sastra begitu sangat penting karena bisa saja hal itu menjadi rujukan di mata pembaca sebelumnya untuk mengenali karakter-karakter karya sastra paling awal (khususnya novel) di samping penokohan tertulis lain yang bersifat fisik atau batin. Ini bisa pula dikatakan merupakan sifat dari bentuk sastra populer yang penulis sendiri tidak membedakan hal itu dari budaya populer, karena nyatanya karya sastra sendiri adalah salah satu produk dari budaya (kebudayaan). Selanjutnya, penggunaan bentuk Bahasa Inggris (asing) ini memang ketimbang dinilai lebih “dipopulerkan” orang banyak daripada bahasa bangsa sendiri. Hal itu ditandai oleh bagaimana representasi bahasa Indonesia, sebagai bahasa bangsa kita, nyatanya harus lebih kuat bersaing di tengah penggunaan masyarakat (anak-anak) terhadap bahasa asing (Bahasa Inggris) ini.

## 5.2 Saran

Dari hasil penelitian penulis mengenai bagaimana kini bentuk-bentuk budaya populer telah terepresentasikan dalam karya sastra anak—yang didapat dari apa yang telah diuraikan sebelumnya baik pada fakta atau sarana ceritanya—ternyata bisa menjadi gambaran dan membaca bagaimana situasi lingkungan-sosial anak-anak masa kini. Oleh karena itu, penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut.

1. pemerhati cerita anak diharapkan bisa memanfaatkan kajian ini sebagai bahan untuk memahami budaya populer dan representasinya pada karya sastra;

2. kemungkinan penelitian ini pun bisa dimanfaatkan sebagai sumber data atau rujukan tertulis bagi penelitian-penelitian selanjutnya dalam disiplin ilmu lain, seperti komunikasi, kajian (ilmu) budaya, bahasa, dan khususnya sastra (populer);
3. gambaran representasi budaya pop pada hasil penelitian ini bisa dijadikan tolok ukur bagi lembaga atau pun yayasan yang sedang mengamati tumbuh-kembang anak-anak masa kini dan pengaruh budaya populer di lingkungan anak-anak. Misalnya oleh, Yayasan Lembaga Konsumen Indonesia (YLKI) terhadap sikap konsumsi anak-anak dalam arus globalisasi, Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) dalam menyikapi pengaruh budaya pop dalam tontonan yang terlihat pada lingkungan sosial anak-anak, atau pun Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) dalam mengatasi anak-anak dengan perkembangan budayanya;
4. pembaca umum (khususnya kalangan pendidik dan orang tua) bisa memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai sumber tertulis untuk menambah pengetahuan tentang perilaku sosial anak-anak yang sedang terjadi saat ini;
5. kalangan pendidik ataupun orang tua bisa memanfaatkan penelitian ini sebagai acuan menentukan, membimbing, dan mengarahkan anak-anak dalam membaca karya sastra;
6. penerbit/redaksi cerita anak bisa menjadikan penelitian ini sebagai dokumentasi atau rujukan sebelum memilah dan memilih naskah-naskah fiksi anak yang akan terbit.