

YOUTH CULTURE PADA NOVEL ANTARIKSA KARYA TRESIA

YOUTH CULTURE IN TRESIA'S SPACE NOVEL

Hifdatul Hayat^{1*}, Firman Hadiansyah²

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Sultan Ageng
Tirtayasa, Indonesia^{1,2}

ifaazzahrra@gmail.com¹, firman.hadiansyah@untirta.ac.id²

*penulis korespondensi

Info Artikel	ABSTRAK
Sejarah artikel: Diterima: 26 Februari 2023 Direvisi: 21 Juni 2023 Disetujui: 29 Juli 2023 Kata kunci: <i>Youth Culture,</i> <i>Fenomena Youth</i> <i>Culture, Novel</i>	Anak muda yang selalu berkelompok, memiliki nama tertentu dan mempunyai ketua kelompok merupakan fenomena yang terjadi di masyarakat. Kegiatan pemuda ini disebut “geng”. Selain geng, seperti nongkrong, tawuran, fashion, jajan, intimidasi, memberontak, dan lain sebagainya, fenomena ini bisa disebut fenomena <i>youth culture</i> dan dapat ditemukan dalam kehidupan nyata maupun dalam bentuk karya sastra seperti pada novel. Metode penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data menggunakan teknik analisis dokumen dengan teknik analisis isi. Hasil penelitian menunjukkan adanya <i>youth culture</i> (30 kutipan): klasifikasi kultural: 10; pembatasan kelas, ras, dan <i>gender</i> : 3; tentang budaya: 13; peran konsumsi masyarakat kapitalis: 2; dan perlawanan: 2.
Article Info	ABSTRACT
Article history: Received: 26 February 2023 Revised: 21 June 2023 Accepted: 29 July 2023 Keyword: <i>Youth Culture, Youth</i> <i>Culture Phenomenon,</i> <i>Novel</i>	Young people who are always in groups, have certain names and have group leaders are a phenomenon that occurs in society. These youth activities are called "gangs". In addition to gangs, such as hanging out, brawls, fashion, snacks, intimidation, rebellion, and so on, this phenomenon can be called the phenomenon of youth culture and can be found in real life and in the form of literary works such as novels. This research method is descriptive qualitative with data collection techniques using document analysis techniques with content analysis techniques. The results showed the existence of youth culture (30 quotations): cultural classification: 10; class, race, and gender restrictions: 3; about culture: 13; the role of consumption in capitalist society: 2; and resistance: 2.

Copyright © 2023, Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra
DOI: <http://dx.doi.org/10.30651/st.v16i2.17851>

PENDAHULUAN

Dalam keluarga, sekolah, dan pekerjaan, kita dapat mengamati karakteristik khusus kaum muda sebagai suatu posisi sosial yang berbeda yang berada di antara ketergantungan masa kanak-kanak dan tugas-tugas orang dewasa. Masa muda

misalnya sering dipandang sebagai masa persiapan untuk meninggalkan rumah dan memasuki dunia orang dewasa. Orang muda memiliki lebih banyak kewajiban daripada anak-anak, namun mereka masih di bawah pengawasan orang dewasa.

Kaum muda atau remaja, menurut Parsons (Barker, 2005), merupakan kategori sosial yang muncul bersamaan dengan perubahan peran keluarga yang dibawa oleh munculnya kapitalisme. Kedewasaan berbeda dengan era kemudaan atau masa muda dan ditandai dengan ritus peralihan yang memperingati perpindahan dari masa kanak-kanak menuju kedewasaan. Ada kesenjangan antara keluarga dan masyarakat yang lebih besar yang perlu diisi dengan masa transisi dan pelatihan bagi kaum muda karena fungsi orang dewasa dalam masyarakat kapitalis muncul sebagai logika khusus, universal, dan pekerjaan. Hal ini tidak hanya menunjuk pada kategori anak muda tetapi juga penghentian struktur yang tidak bertanggung jawab antara anak-anak dan orang dewasa, yang memungkinkan munculnya budaya anak muda, yang tujuan utamanya adalah sosialisasi. Pemuda bukanlah kategori biologis yang tunduk pada berbagai dampak sosial, melainkan serangkaian pergeseran dalam klasifikasi budaya yang dibedakan oleh perbedaan dan keragaman. Sebagai konstruksi budaya, pemuda memiliki banyak arti tergantung dari mana dan kapan seseorang memanggilnya. James (Barker, 2011) mengklaim bahwa usia fisik dengan demikian secara tidak tepat dan tidak konsisten digambarkan sebagai indikator untuk mengatur, mendefinisikan, dan merencanakan aktivitas sosial.

Seperti fenomena anak muda yang selalu berkelompok dan berteman dengan kelompoknya dan mempunyai

nama tertentu merupakan fenomena yang terjadi di masyarakat dan menjadi hal biasa di masa sekarang. Fenomena ini disebut “geng”. Remaja dan dewasa muda (yang masih dalam kategori produktif) sering terlibat dalam kegiatan yang berhubungan dengan *geng*, yang memiliki judul dan peraturan khusus untuk setiap kelompok.

Fenomena yang mengikuti fenomena *geng* adalah anak muda yang sering berkumpul dan berbaur dalam setting yang khas masyarakat, khususnya di dunia sekarang ini. Mereka sering membentuk kelompok dan mendirikan *basecamp* di salah satu lokasi pilihan mereka. Akibatnya, mereka cenderung diam dan menghindari pergi. "Nongkrong" mengacu pada jenis kegiatan anak muda ini. Para remaja dan mereka yang masih aktif bekerja sering melakukan aktivitas nongkrong. Kegiatan ini bisa dilakukan di mana saja, baik di sekolah maupun di ruang publik seperti kafe atau tempat berkumpul lainnya. Bagi anak muda, nongkrong adalah salah satu cara untuk mengisi waktu sepulang sekolah atau bekerja. Orang yang senang nongkrong membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai. Infrastruktur dan fasilitas tersebut berupa lokasi, kemudahan yang diberikan, dan barang yang ditawarkan.

Selain *nongkrong*, jalanan dan pusat perbelanjaan pun telah menjadi zona yang diperebutkan dan harus dibayar karena mereka adalah beberapa dari sedikit ruang dikuasi otonom yang dapat diciptakan anak muda bagi diri

mereka sendiri. Namun, mereka juga kawasan di mana orang-orang dewasa bisa menampilkan sosok muda dengan cara menentang tatanan. Di rumah, persoalan privasi dan batas-batas personal yang dimanifestasikan melalui isu kebisingan, kunci pintu, keteraturan, dan jam datang dan pergi adalah hal-hal yang terkait dengan politik keluarga dari generasi ke generasi. Juga telah muncul minat terhadap globalisasi dan ruang transnasional bagi “*youth culture*” (Isnah, et al., 2021).

Selain fenomena *geng* dan *nongkrong* ada pula fenomena lainnya, seperti intimidasi, tawuran atau saling pukul antarkelompok, percintaan di kalangan anak sekolah, ngemal, gaya atau *fashion*, perlawanan terhadap orang tua, dan sebagainya. Fenomena *youth culture* pada kehidupan nyata tersebut menarik untuk diteliti. Diamati dari bagaimana mereka bergeng, mampu membentuk suatu tempat berkumpul itu favorit bagi mereka, tawuran atau saling pukul antar kelompok, percintaan di kalangan anak sekolah, ngemal, gaya atau *fashion*, perlawanan terhadap orang tua, dan sebagainya. Fenomena tersebut dapat ditemui dalam kehidupan nyata maupun dalam bentuk karya sastra seperti pada novel.

Antariksa merupakan sebuah novel populer yang termasuk golongan *best seller* merupakan hasil karya seorang penulis bernama Tresia yang diterbitkan oleh *Coconut Books*, pada tahun 2020 di Depok, dengan tebal 382 halaman. *Antariksa* merupakan novel

keduanya. Novel ini bercerita tentang persahabatan, percintaan, keluarga, pertentangan, dan kebiasaan anak-anak muda di masa milenial seperti fenomena *geng* dan *nongkrong*. Konflik-konflik dalam cerita tersebut merupakan adanya fenomena *youth culture* (budaya anak muda). Contoh dari fenomena tersebut di kalangan muda seperti adanya membantah orang tua, *geng* di setiap sekolah, berpakaian yang amburadul, lalu adanya perkelahian antar anak atau *geng* atau sekolah, jalan-jalan ke mal, gaya atau *fashion*, adanya saling menghina, mengejek, bahkan mengintimidasi (*bullying*) antar teman, dan sebagainya. Didasarkan atas uraian tersebut bisa diambil simpulan bahwasanya *youth culture* adalah budaya yang dinikmati oleh anak muda dengan teman sebayanya seperti penampilan dan gaya, baik dari segi pakaian, rambut, pergaulan, intimidasi, perlawanan, dan sebagainya.

Penelitian yang berkaitan dengan kajian budaya khususnya *youth culture* yang pernah diteliti oleh beberapa pihak, antara lain sebagai berikut: Penelitian pertama, mengenai penelitian *youth culture* telah diteliti oleh (Adji, 2019) yang berjudul “Konstruksi Budaya Anak Muda pada Novel Populer Indonesia Tahun 2000-an”. Penelitian ini telah memaparkan bahwasanya Teks novel populer dapat diteliti dengan berbagai metode, tidak hanya yang menekankan estetika. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah novel-novel populer tahun 2000-an mengandung

konstruksi budaya. memanfaatkan strategi interdisipliner yang menggabungkan ide-ide studi budaya yang berbeda, termasuk wacana, ideologi, kelas, dan pasca-kolonial. Menurut temuan penelitian ini, mimpi perubahan kelas melalui pendidikan menjadi wacana dominan dalam novel-novel populer tahun 2000-an, dan anak muda yang diciptakan sebagai pembawa mimpi tersebut adalah anak muda dari kelas marginal.

“Penerimaan Penonton Remaja terhadap Budaya Anak Muda dalam Vlog di Akun Youtube @Awkarin” merupakan judul penelitian kedua yang dilakukan oleh (Kusumadewi, 2011). Secara khusus melalui tren vlog dan praktik konsumsi sebagai pembentuk identitas anak muda itu sendiri, penelitian ini menjelaskan bagaimana fenomena anak muda tidak lagi dilihat sebagai sekumpulan individu muda tetapi sebagai taste maker untuk memberikan kekuatan yang berbeda kepada generasi saat ini. anak muda. Penerimaan kaum muda terhadap Budaya Kaum Muda yang menurut peneliti hadir dalam vlog Awkarin menjadi pokok bahasan penelitian ini. Peneliti hanya melihat satu orang informan yaitu Karina Novilda alias Awkarin di akun youtubanya. Ini adalah kekurangan penelitian. Temuan penelitian ini menampakkan bahwasanya berbagai informan memahami identitas anak muda dengan cara yang berbeda. Bisa diambil simpulan bahwasanya *youth culture* adalah budaya yang dinikmati oleh anak muda dengan teman sebayanya

seperti penampilan dan gaya, baik dari segi pakaian, rambut, pergaulan, intimidasi, perlawanan, dan sebagainya (Sujinah & Isnah, 2021). Maka peneliti menentukan judul penelitian ini yaitu “Analisis *Youth Culture* Pada Novel *Antariksa Karya Tresia*”. Adapun fokus penelitian ini adalah analisis *youth culture* pada novel *Antariksa*.

Pemikir yang melihat penciptaan pengetahuan teoretis sebagai tindakan politik telah menciptakan *Cultural Studies*. Pengetahuan dalam konteks ini tidak pernah merupakan fenomena yang netral atau objektif; melainkan masalah posisionalitas, atau di mana seseorang berbicara, kepada siapa, dan mengapa.

Selain itu, *Cultural Studies* memiliki titik waktu ketika ia menetapkan nama untuk dirinya sendiri, meskipun nama itu hanya mewakili sebagian kecil atau secercah dari usaha intelektual yang lebih besar dan selalu berkembang (Barker, 2005). Mengacu pada studi budaya, Nambrol (2016) mengutip *Journal of Literary Theory and Criticism* yang mengatakan, “Penelitian *Cultural Studies* sering berfokus pada bagaimana fenomena tertentu menghubungkan masalah ideologi, kebangsaan, etnis, kelas sosial, dan gender.” Analisis kelompok Birmingham terhadap Perlawanan subkultur remaja dilakukan oleh Hall dan Jefferson (Barker, 2011). *Through Rituals* adalah simbol studi budaya yang jaringannya masih dihuni oleh para sarjana yang memiliki ikatan profesional dan pribadi dengan budaya

pop, termasuk musik pop, mode, dan gaya. Klasifikasi budaya individu ke dalam kategori sosial (pemuda), demarkasi kelas, ras, dan gender, pertanyaan tentang ruang, gaya, selera, media, dan makna (seperti tempat konsumsi dalam masyarakat konsumen kapitalis, pertanyaan budaya), dan diskusi tentang "perlawanan" adalah semua isu dan tema penting yang diangkat oleh studi budaya pop.

Kajian budaya perlu tetap terbuka terhadap kemungkinan yang tak terduga, tak terbayangkan, bahkan tak diundang. Tidak ada yang bisa berharap untuk mengendalikan perkembangan ini (Sujinah et al., 2023). *Youth Culture* merupakan bagian ilmu dari studi budaya. Secara umum, kami percaya bahwasanya masa muda ialah masa ketika individu akan menemukan identitasnya, mencari eksistensi, dan terlibat dalam aktivitas yang belum pernah dialami sebelumnya dengan semangat dan hasrat. Untuk mencegah berlebihan dan jatuh ke dalam perangkap yang pada akhirnya menyebabkan kematian Anda, semangat itu harus dikendalikan dan dilatih. Munculnya dan penyebaran genre musik yang terpisah, tren mode, hiburan, tarian, dan bahasa terkait remaja. Seperti yang dikutip dari Jurnal *In Sociopedia* karya (Feixa, 2012) tentang awal *youth culture* yaitu:

"In the last decade, the concept of 'youth culture' has ceased to be a sociological object under suspicion and has become one of the most visited and fruitful ones in contemporary social research. Although the concept was first

used in American and German sociology in the 1920s to refer to the emergence of a new adolescent culture in the interstices of the labour and school system (Thrasher, 1963 [1926]; Wynecken, 1927 [1914]), it was not until the 1960s that the concept became naturalized within the social sciences, thanks to the emergence of the consumer society and the contributions of structural-functionalist sociology" (Eisenstadt, 1964; Parsons, 1963) (dalam dekade terakhir, konsep 'budaya anak muda' sudah tidak lagi menjadi objek sosiologis yang dicurigai dan telah menjadi salah satu yang mayoritas dikunjungi dan bermanfaat dalam penelitian sosial kontemporer. Meskipun konsep dulu pertama digunakan di Amerika dan Jerman mengenai sosiologi pada tahun 1920-an untuk merujuk pada munculnya budaya remaja di sela-sela kerja dan sistem sekolah (Thrasher, 1963 [1926]; Wynecken, 1927 [1914]), baru pada tahun 1960-an konsep tersebut menjadi naturalisasi dalam ilmu-ilmu sosial, berkat munculnya masyarakat konsumen dan kontribusi sosiologi struktural-fungsionalis (Eisenstadt, 1964; Parsons, 1963).

Menurut Parsons (Barker, 2005) menegaskan bahwa perubahan peran keluarga yang dibawa oleh pertumbuhan kapitalisme juga memunculkan kategori sosial kaum muda. Orang berpendapat bahwa keluarga melakukan semua peran biologis, ekonomi, dan budaya utama

dari reproduksi sosial dalam masyarakat pra-kapitalis. Ritual peralihan digunakan untuk memperingati peralihan dari masa kanak-kanak menuju kedewasaan, dan kedewasaan bukanlah kelanjutan dari fase kemudaan atau kemudaan. Budaya remaja muncul selama periode dari masa kanak-kanak hingga dewasa, dan tujuan utamanya adalah untuk memfasilitasi interaksi sosial.

Dalam lembaga keluarga, pendidikan, dan pekerjaan, pemuda dapat dibedakan sebagai posisi sosial yang berbeda antara anak yang masih bergantung pada orang lain dan orang dewasa yang memiliki kewajibannya sendiri. Pemuda bukanlah kategori biologis yang tunduk pada berbagai dampak sosial, melainkan serangkaian pergeseran dalam klasifikasi budaya yang dibedakan oleh perbedaan dan keragaman. Bergantung pada siapa yang memanggil seseorang, makna anak muda berubah seiring waktu dan ruang. Hal tersebut dipengaruhi oleh cara-cara yang sistematis dan terorganisir dalam membicarakan pemuda sebagai suatu kelompok masyarakat. Gaya, citra, diferensiasi, dan identitas adalah yang paling penting (Rachmawati, 2015).

METODE

Tujuan dari penelitian ini adalah guna mengkaji budaya anak muda yang hadir dalam novel *Antariksa* karya Tresia dilihat dari latar belakang permasalahannya. Pendekatan yang diterapkan yakni pendekatan kualitatif

deskriptif. Pendekatan ini diterapkan guna mengatasi masalah yang dihadapi penelitian ini (Dinda, A, & M, 2022). Metode kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan prosedur analisis tanpa menerapkan teknik analisis kuantitatif atau statistik (Moleong, 2017).

Metode pengumpulan data yang diterapkan pada penelitian ini adalah salah satu metode analisis dokumen atau studi pustaka. (Arikunto, 2006) mendefinisikan strategi dokumentasi sebagai metode pengumpulan data yang melibatkan pencatatan atau pendokumentasian data. tata cara pengumpulan informasi dari sumber tertulis oleh peneliti untuk memudahkan analisis, atau pendekatan analisis dokumen. Proses bekerja dengan data, mengaturnya menjadi unit-unit yang dapat dikelola, mensintesisnya, mencari dan mengidentifikasi pola, menentukan apa yang signifikan dan apa yang dapat dipelajari, dan memutuskan apa yang akan dibagikan kepada orang lain adalah analisis data, menurut (Moleong, 2017).

Pada penelitian ini, analisis isi adalah metode yang diterapkan untuk menganalisis data. Pengumpulan dan analisis data digunakan dalam pendekatan analisis isi. Hal ini dimaksudkan agar dengan menerapkan alat analisis isi, seseorang akan dapat menganalisis bahan dan sampai pada kesimpulan yang dapat diandalkan tentang buku atau dokumen yang telah dikutip. Analisis isi, menurut (Jabrohim, 2017), adalah metodologi

penelitian yang bertujuan mengkaji bahan untuk memastikan kandungan dan signifikansinya.

Analisis data penelitian mengenai *youth culture* dalam novel tersebut yang diklasifikasikan dan dideskripsikan sebagai bentuk fenomena *youth culture* pada novel *Antariksa*.

Penelitian ini menerapkan tabel analisis. Adapun format dari tabel analisis tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Indikator Penelitian

No	Indikator Analisis	Deskripsi Analisis
1	Klasifikasi kultural orang ke dalam kategori-kategori sosial (kaum muda).	Adanya sikap dan perilaku kultural seseorang ke dalam kategori-kategori sosial.
2	Pembatasan-pembatasan kelas, ras, dan <i>gender</i> .	Adanya pembatasan terhadap kelas, ras, dan jenis kelamin dalam budaya anak muda.
3	Tentang budaya seperti ruang, gaya, selera, media, dan makna.	Adanya perbedaan budaya anak muda dalam ruang, gaya, selera, media, dan makna.
4	Peran konsumsi dalam masyarakat-masyarakat konsumen kapitalis.	Adanya budaya konsumsi pada masyarakat konsumen golongan atau orang yang sangat kaya.
5	Perlawanan.	Adanya budaya perlawanan seseorang terhadap orang lain dan keadaan.

Informasi yang diterapkannya dalam penelitian ini adalah data kualitatif dari novel, meliputi deskripsi plot, kata-kata tertulis, ekspresi tertulis, pernyataan tertulis, dan perilaku yang digambarkan dalam teks. Peneliti dalam studi ini terutama memanfaatkan sumber data berikut: Novel *Antariksa*, karya Tresia, penerbit *Coconut Book*, Tahun 2020, cetakan ketiga Desember, dan jumlah halaman 384 halaman. Sedangkan sumber data penunjang merupakan analisis sumber dari internet dan buku-buku yang dapat dijadikan sebagai acuan yang berkaitan dengan *youth culture* dan novel.

Keabsahan Data Penelitian

Triangulasi diterapkan guna memeriksa keandalan data dalam penyelidikan ini. Menguji pertemuan dengan temuan tambahan untuk memastikan tidak saling bertentangan atau melengkapi satu sama lain dikenal dengan istilah triangulasi (Siswanto, 2005). (Moleong, 2017) mendefinisikan triangulasi sebagai metode pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu selain data untuk memverifikasi data.

Penelitian ini menerapkan triangulasi profesional untuk triangulasinya. Melalui percakapan, diskusi, dan wawancara dengan narasumber yang tepat dilakukan triangulasi ahli. Melakukan validasi dengan sumber yang relevan, yang terdiri dari tiga orang yang merupakan dosen Universitas di wilayah Jakarta dan Bogor.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah klasifikasi data penelitian mengenai *youth culture* dalam novel *Antariksa*

Tabel 2. Klasifikasi Data

No	Aspek yang diteliti	Jumlah data	Hlm
1	Klasifikasi kultural orang ke dalam kategori sosial (kaum muda).	4	10, 42, 208, dan 239
2	Pembatasan-pembatasan kelas, ras, dan <i>gender</i> .	3	6, 19, dan 320
3	Tentang budaya seperti ruang, gaya, selera, media, dan makna.	9	21, 30, 39, 94, 100, 215, 217, 223, dan 258

4	Peran konsumsi dalam masyarakat konsumen kapitalis.	2	33 dan 355
5	Perlawanan.	2	12 dan 17
Total		20	

Tabel 3. Pengodean Data

No	Kode	Keterangan
1	YC	<i>Youth Culture</i>
2	A	Novel <i>Antariksa</i>
3	1, 2, 3, dst	Nomor Urut
4	1, 2, 3, dst	Halaman Novel

Berdasarkan tabel tersebut penelitian ini menggunakan kode YC untuk *Youth Culture*; A untuk novel *Antariksa*; 1, 2, 3, dst untuk nomor urut; dan kode 1, 2, 3, dst untuk halaman novel. Secara harfiah, inventarisasi merupakan pencatatan atau pengumpulan data. Berikut dipaparkan inventarisasi data penelitian ini.

Tabel 4. Inventarisasi Data

No	Kode data	Aspek yang di teliti	Kategori
1	YC/A/1/10	Klasifikasi kultural orang ke dalam kategori sosial (kaum muda).	Citra
2	YC/A/2/42		Usia
3	YC/A/3/208		Gaya
4	YC/A/4/239		Gaya
5	YC/A/5/6	Pembatasan-pembatasan kelas, ras, dan gender.	Kelas
6	YC/A/6/19		Ras
7	YC/A/7/320		Kelas
8	YC/A/8/30	Tentang budaya seperti ruang, gaya, selera, media, dan makna.	Gaya
9	YC/A/9/94		Selera
10	YC/A/10/105		Ruang
11	YC/A/11/215		Makna
12	YC/A/12/217		Makna
13	YC/A/13/223		Media
14	YC/A/14/243		Ruang
15	YC/A/15/257		Ruang
16	YC/A/16/258		Selera
17	YC/A/17/33		Peran konsumsi dalam masyarakat konsumen kapitalis.
18	YC/A/18/355	Peran konsumsi	
19	YC/A/19/12	Perlawanan.	Perlawanan
20	YC/A/20/17		Perlawanan

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh data berupa dua puluh kutipan. Selanjutnya akan dikemukakan secara rinci mengenai *youth culture* pada novel *Antariksa* sebagai berikut:

Klasifikasi kultural orang ke dalam kategori sosial (kaum muda). Terdapat usia dan kontruksi sosial: gaya, perbedaan, citra, dan identitas.

““*Tenggara Abhisat, terlahir sebagai playboy kelas kakap merupakan sebuah anugerah tersendiri untuknya. Menurutnya, hidup bersama satu perempuan saja itu sangat tidak cukup. Sama seperti Antariksa, apa yang sudah dia anggap menjadi miliknya, sama sekali tidak boleh diganggu gugat oleh siapa pun di luar sana. Mundur atau mati, begitulah pilihannya.*”” (Antariksa,:10) (YC/A/1/10)

““*Dulu, ketika ia masih kecil, ayahnya sering kali melarangnya untuk membeli jajanan seperti ini. Tidak higienis katanya. Ayahnya bisa dibilang sangat protektif terhadap kesehatannya. Walaupun sedikit menyebalkan, namun hal itulah yang paling ia rindukan tentang ayahnya.*”” (Antariksa,:42) (YC/A/2/42)

“*Vanila membalas pelukan Antariksa dengan erat. Air matanya terjatuh kembali. Perlahan, ia mulai melepas rasa rindunya. Dalam hati kecilnya ia berharap ini bukanlah sebuah mimpi. “Aku kangen kamu,” katanya parau.*” (Antariksa,:208) (YC/A/3/208)

“*Vanila menggenggam tangan Antariksa erat. Ada rasa takut yang*

tersirat di kedua manik matanya.”
(Antariksa,:239) (YC/1/4/239)

Pembatasan-pembatasan kelas, ras, dan gender.

““Kehidupannya bisa terbilang sangat sederhana.”” (Antariksa,:6) (YC/1/5/6)

““Seorang gadis berkulit putih dengan penampilan menawan itu sungguh berhasil menjadi pusat perhatian. Bisa ditebak, murid baru itu pasti berasal dari kalangan orang kaya, membuat Vanila dan Jingga terkagum-kagum.”” (Antariksa,:19) (YC/A/6/19)

““Apa? Ibu kamu buruh cuci?!” tanya Wilma, lalu mengalihkan pandangan ke Antariksa. “Kamu mau buat malu keluarga kita, Antariksa?” Deg! Ucapan Ibu tiri Antariksa sungguh menusuk hati Vanila. Apakah pacaran dengan seorang anak dari buruh cuci adalah hal yang memalukan?” (Antariksa,:320) (YC/A/7/320)

Tentang budaya seperti ruang, gaya, selera, media, dan makna.

“Lihat saja, Tenggara--si playboy kelas kakap SMA Mandala—sudah melemparkan sebuah kode ke arahnya melalui tatapan genitnya. Upik Abu cantik! Jangan lupa bersih-bersih, ya!
Aish, sungguh menyebalkan!” (Antariksa,:30) (YC/A/8/30)

“la menghampiri Antariksa yang sedang duduk sambil menyap segelas kopi hitam.” (Antariksa,:94) (YC/A/9/94)

“Mereka berdua tengah berada di dalam sebuah mal yang terletak di kawasan Jakarta Selatan.” (Antariksa,:105) (YC/A/10/105)

“Vanila membalas tatapan Antariksa dengan lembut.” (Antariksa,:215) (YC/A/11/215)

“Blush! Wajah Vanila kembali bersemu merah. Jantungnya selalu berdebar kencang setiap kali Antariksa memujinya.” (Antariksa,:217) (YC/A/12/217)

“Ponsel Vanila bergetar.” (Antariksa,:223) (YC/A/13/223)

“Saat ini ia tengah berada di salah satu kelab malam di kawasan Jakarta Utara.” (Antariksa,:243) (YC/A/14/243)

““Malam ini Antariksa mengajak Vanila untuk mengunjungi bioskop drain yang ada di daerah Meikarta, Cikarang.”” (Antariksa,:257) (YC/A/15/257)

“Gultik atau gulai tikungan adalah salah satu makanan favoritnya. Walau porsinya sedikit, tapi rasanya benar-benar nikmat.” (Antariksa,:258) (YC/A/16/258)

Peran konsumsi dalam masyarakat konsumen kapitalis.

“Belum sempat Antariksa membalas, Tenggara sudah menarik lengannya untuk segera pergi menuju kelab malam yang berada di kawasan Kemang.” (Antariksa,:33) (YC/A/17/33)

“Sepertinya PASDALA sedang mengadakan acara saat ini. Ia

terbatuk ketika mencium bau asap rokok yang ada di ruangan itu. Langkah Vanila terhenti ketika melihat banyaknya minuman keras yang tergeletak di atas meja.” (Antariksa, :355) (YC/A/18/355)

Perlawanan.

““Gue bukan robot yang masa depannya bisa diatur sesuka hati. Termasuk oleh kedua orangtua gue sendiri.” Antariksa menutup lokernya kasar.” (Antariksa, :12) (YC/A/19/12)

“Penolakan Vanila untuk menjadi pesuruh Antariksa pun sudah menyebar ke mana-mana. Tidak hanya itu, gadis tersebut juga berani menendang perut Antariksa dengan lututnya ketika berada di markas PASDALA kemarin. Gadis itu sudah mengibarkan bendera perang Kepada Antariksa secara terang-terangan.” (Antariksa, :17) (YC/A/20/17)

Analisis youth culture berdasarkan teori Barker.

(Barker, 2011) mengklaim bahwasanya pemeriksaan kelompok Birmingham terhadap subkultur remaja Resistance Through Rituals adalah simbol studi budaya yang jaringannya masih dihuni oleh para sarjana yang memiliki ikatan profesional dan pribadi dengan budaya pop, termasuk musik pop, fashion, dan gaya. Klasifikasi budaya individu ke dalam kategori sosial (pemuda), batasan berdasarkan kelas, ras, dan jenis kelamin, pertanyaan tentang ruang, gaya, selera, media, dan makna (seperti di mana mengkonsumsi dalam masyarakat

konsumen kapitalis; pertanyaan tentang budaya) , dan diskusi tentang "perlawanan" adalah semua isu dan tema penting yang diangkat oleh kajian budaya pop.

Meskipun usia biologis adalah komponen dari sistem klasifikasi budaya dan bukan tolok ukur kaku yang menjadi dasar harapan sosial, konsep kemudaan tidak memiliki makna universal. Pemuda bukanlah kategori biologis yang tunduk pada berbagai dampak sosial, melainkan serangkaian pergeseran dalam klasifikasi budaya yang dibedakan oleh perbedaan dan keragaman. Sebagai konstruksi budaya, pemuda memiliki banyak arti tergantung dari mana dan kapan seseorang memanggilnya. Itu dipengaruhi oleh cara kita mengkategorikan dan mendiskusikan pemuda sebagai sekelompok orang, terutama dalam hal identitas, gaya, dan citra.

Perempuan bersifat marginal di dalam budaya hura-hura. Perempuan menempati posisi sentral dalam keluarga dan dalam budaya alternatif kaum muda perempuan di dalam majalah, musik pop, poster. Budaya konsumen tempat tumbuh dan berkembangnya 'budaya gadis'. Contoh, Majalah Jackie (McRobbie, 1999b) melalui kode-kode romantika, domestikitas, kecantikan dan gaya, sehingga mendefinisikan dunia ruang personal sebagai domain utama bagi para gadis (budaya feminitas).

Menurut McRobbie (Barker, 2011) bahwasanya gadis lebih aktif dan kreatif dalam kaitannya dengan

majalah gadis dan bentuk lain budaya konsumen. Dari gaya *fashion* yang memunculkan perempuan dan dia juga menampakkan kepada karakter dinamis belanja sebagai suatu aktivitas yang membebaskan. Peralihan dari feminitas prapubertas menuju kepada feminitas remaja membiarkan kesenjangan dan ruang tetap terbuka bagi individual. Seperti, akan banyak orang yang membantu apabila kita berkulit putih.

Anak muda bisa dihasilkan secara berlainan dalam ruang dan tempat yang berlainan. Seperti berada di klub, pub, sekolah, taman yang memunculkan seperangkat makna dan waktu. Seperti, jalanan dan pusat perbelanjaan telah menjadi zona yang diperebutkan dan harus dibayar karena beberapa dari sedikit ruang dikuasai otonom yang diciptakan anak muda. Di rumah, persoalan privasi dan batas-batas individu yang dimanifestasikan melalui isi kebisingan, kunci pintu, keteraturan dan jam dating dan pergi adalah hal yang terkait dengan politik keluarga. Telah memunculkan minat terhadap globalisasi dan ruang transnasional bagi budaya anak muda.

Cara anak-anak muda beramai-ramai mengendarai sepeda motor sembarangan di jalanan. Budaya, moral, dan identitas geng motor diekspresikan oleh “gerombolan sepeda motor, kebisingan, dan pengendara yang selalu melaju,” menurut Willis (Barker, 2011). Kekuatan sepeda motor sesuai dengan yang aktual dan percaya diri sifat dunia remaja anggota geng motor karena rasa

solidaritas, penghargaan, dan keniscayaan mereka.

Gaya adalah tindakan penandaan, dan dalam subkultur rah-rah yang sebenarnya, ini bermanifestasi sebagai tampilan penuh kode rekayasa makna. Identitas suatu kelompok dibentuk melalui pembedaan gaya. Ini adalah ekspresi kemarahan dan kemurkaan yang terhubung ke satu kosa kata umum, seperti gaya punk, tetapi sekarang ditafsirkan kembali sebagai gejala dari sejumlah masalah modern. Punk adalah tren fesyen pemberontak yang mengombinasikan penolakan dengan elemen aneh seperti peniti, rambut diwarnai, wajah dicat, dan pakaian bercoret-coret.

Anak-anak muda tertentu diduga diasosiasikan oleh media, yang mencirikan perilaku mereka sebagai mengganggu dan menyimpang. Tanggapan masyarakat adalah kepanikan moral yang berusaha untuk mengidentifikasi dan menegur setiap budaya pemuda yang menyimpang. Meningkatnya kenakalan remaja adalah tanggapan mereka. Thornton (Barker, 2011) mengklaim bahwasanya gagasan budaya nyata yang muncul di luar media dapat diadaptasi tetapi salah arah karena variasi subkultur anak muda, merupakan fenomena media, dan melahirkan kepanikan moral. *Fashion* dan gaya anak muda di media tidak mereduksi gaya menjadi sesuatu yang tiada makna.

Menurut Willis (Barker, 2011), budaya modern bukan hanya permukaan yang tidak berarti, melainkan menggabungkan konstruksi

makna kreatif setiap orang sebagai produsen budaya. Kreativitas simbolis kaum muda didasarkan pada kehidupan sehari-hari mereka yang tidak terstruktur, dan segala sesuatu yang mereka amati memiliki nilai. Penonton adalah pembuat makna yang imajinatif.

Modal ekonomi (uang) dan modal sosial (orang lho) dipisahkan dari modal budaya. Kode pemuda lazim dalam budaya klub. Menurut Thornton, masuk akal untuk berbicara tentang modal budaya untuk menggambarkan bagaimana kaum muda diberi status dan kekuasaan melalui pilihan pakaian, musik, gaya rambut, gerakan menari, dan keahlian mereka. Budaya klub termasuk mendengarkan musik dan menari, berpakaian dengan gaya, melihat DJ terbaik, dan memilih klub yang tepat. Konsumsi adalah kegiatan yang inovatif dan bermanfaat.

Kekuatan Perlawanan Melalui Ritual, menurut Hall (Barker, 2011), memosisikan pemikiran perlawanan dalam mode relasional dan konjungtur daripada sebagai atribut atau tindakan yang mapan (walaupun memiliki batasan lain). Oleh karena itu, perlawanan tidak dilihat sebagai satu tindakan universal yang berlaku dari waktu ke waktu, melainkan sebagai rangkaian makna individu yang tercipta pada saat, lokasi, dan interaksi sosial tertentu. Mengajukan beberapa pertanyaan mendasar diperlukan jika kita menganggap budaya muda sebagai perlawanan. (1) apa yang ditentang oleh budaya remaja? (2) dalam keadaan apa perlawanan itu terjadi? (3) bagaimana perlawanan muncul dengan

sendirinya? dan (4) di mana perlawanan akan diadakan?

Berdasarkan teori Barker tersebut diperoleh data berupa kutipan novel ditemukan adanya *youth culture* pada novel *Antariksa* karya Tresia dengan dua puluh kutipan. Adanya klasifikasi kultural orang ke dalam kategori sosial (kaum muda) ditemukan empat kutipan dengan penjelasan sebagai berikut: terdapat adanya usia pada kode data YC/A/2/42 dideskripsikan bahwa disaat tokoh Vanila masih kecil mempunyai kenangan bersama sang ayah.

Adapun kutipannya sebagai berikut.

“Dulu, ketika ia masih kecil, ayahnya sering kali melarangnya untuk membeli jajanan seperti ini. Tidak higienis katanya. Ayahnya bisa dibilang sangat protektif terhadap kesehatannya. Walaupun sedikit menyebalkan, namun hal itulah yang paling ia rindukan tentang ayahnya.””

Selanjutnya, kontruksi sosial: gaya, perbedaan, citra, dan identitas. Adanya gaya pada kode data YC/A/3/208 dideskripsikan bahwa budaya anak muda milenial dalam berpacaran seperti memeluk dan menangis apabila rindu dan kode data YC/A/4/239 bahwa adanya budaya anak muda milenial dalam berpacaran seperti budaya menggenggam/berpegangan tangan. Serta gaya bahasa tubuh yang menandakan apabila orang yang dipeluk/digenggam tangannya tersebut penting dalam hidupnya. Adapun kutipannya sebagai berikut. Kutipan pada data YC/A/3/208:

“Vanila membalas pelukan Antariksa dengan erat. Air matanya terjatuh kembali. Perlahan, ia mulai melepas rasa rindunya. Dalam hati kecilnya ia berharap ini bukanlah sebuah mimpi. “Aku kangen kamu,” katanya parau.”

Kutipan pada data YC/A/4/239:

“Vanila menggenggam tangan Antariksa erat. Ada rasa takut yang tersirat di kedua manik matanya.”

Adanya citra pada kode data YC/A/1/10 dapat dideskripsikan bahwa tokoh Tenggara Abhisat mempunyai citra yang *playboy* kelas kakap yang tak bisa hidup dengan satu perempuan dan apa yang sudah menjadi miliknya, tidak boleh diganggu gugat oleh siapapun. Adapun kutipan pada data YC/A/1/10 sebagai berikut.

“Tenggara Abhisat, terlahir sebagai playboy kelas kakap merupakan sebuah anugerah tersendiri untuknya. Menurutnya, hidup bersama satu perempuan saja itu sangat tidak cukup. Sama seperti Antariksa, apa yang sudah dia anggap menjadi miliknya, sama sekali tidak boleh diganggu gugat oleh siapa pun di luar sana. Mundur atau mati, begitulah pilihannya.”

Selanjutnya, adanya pembatasan-pembatasan kelas, ras, dan gender ditemukan tiga kutipan dengan penjelasan sebagai berikut: adanya pembatasan kelas pada kode data YC/A/5/6 dapat dideskripsikan bahwa mengenai kehidupan seperti kehidupan golongan atas yang mewah dan golongan menengah atau kecil yang

sederhana dan pada pada kode data YC/A/7/320 dapat dideskripsikan bahwa mengenai kehidupan seperti kehidupan yang mewah dan kehidupan yang sederhana. Adapun kutipannya sebagai berikut. Kutipan pada data YC/A/5/6:

““Kehidupannya bisa terbilang sangat sederhana.””

Kutipan pada data YC/A/7/320:

““Apa? Ibu kamu buruh cuci?!” tanya Wilma, lalu mengalihkan pandangan ke Antariksa. “Kamu mau buat malu keluarga kita, Antariksa?” Deg! Ucapan Ibu tiri Antariksa sungguh menusuk hati Vanila. Apakah pacaran dengan seorang anak dari buruh cuci adalah hal yang memalukan?”

Selanjutnya, adanya pembatasan ras pada kode data YC/A/6/19 dapat dideskripsikan bahwa apabila berkulit putih akan dinilai cantik dan berasal dari kalangan orang kaya atau golongan atas. Adapun kutipannya sebagai berikut.

““Seorang gadis berkulit putih dengan penampilan menawan itu sungguh berhasil menjadi pusat perhatian. Bisa ditebak, murid baru itu pasti berasal dari kalangan orang kaya, membuat Vanila dan Jingga terkagum-kagum.””

Terdapat adanya tentang budaya seperti ruang, gaya, selera, media, dan makna ditemukan sembilan kutipan dengan penjelasan sebagai berikut: adanya ruang pada kode data YC/A/10/105 dapat dideskripsikan

bahwa tentang budaya (ruang) karena merujuk pada suatu ruang yaitu mal, pada kode data YC/A/14/243 dideskripsikan bahwa tentang budaya (ruang) karena merujuk pada suatu tempat yaitu kelab malam, dan pada kode data YC/A/15/257 dapat dideskripsikan bahwa tentang budaya (ruang) karena merujuk pada suatu ruang yaitu bioskop di daerah Meikarta, Cikarang. Adapun kutipannya sebagai berikut. Kutipan pada data YC/A/10/105:

“Mereka berdua tengah berada di dalam sebuah mal yang terletak di kawasan Jakarta Selatan.”

Kutipan pada data YC/A/14/243:

“Saat ini ia tengah berada di salah satu kelab malam di kawasan Jakarta Utara.”

Kutipan pada data YC/A/15/257:

“Malam ini Antariksa mengajak Vanila untuk mengunjungi bioskop drain yang ada di daerah Meikarta, Cikarang.”

Adanya gaya pada kode data YC/A/9/30 dapat dideskripsikan bahwa tentang budaya (gaya) karena kalimat tersebut merujuk pada sifat dan sikap seseorang terhadap orang lain. Adapun kutipannya sebagai berikut. Kutipan pada data YC/A/9/30:

“Lihat saja, Tenggara--si playboy kelas kakap SMA Mandala--sudah melemparkan sebuah kode ke arahnya melalui tatapan genitnya. Upik Abu cantik! Jangan lupa bersih-bersih, ya! Aish, sungguh menyebalkan!”

Adanya selera pada kode data YC/A/11/94 dapat dideskripsikan bahwa tentang budaya (selera) karena seseorang yang mempunyai selera meminum kopi hitam. Selanjutnya kode data YC/A/16/258 dapat dideskripsikan bahwa tentang budaya (selera) karena seseorang sangat senang memakan gultik yang merupakan makanan kesukaannya. Adapun kutipannya sebagai berikut. Kutipan pada data YC/A/10/19:

“la menghampiri Antariksa yang sedang duduk sambil menyap segelas kopi hitam.”

Kutipan pada data YC/A/16/258:

“Gultik atau gulai tikungan adalah salah satu makanan favoritnya. Walau porsinya sedikit, tapi rasanya benar-benar nikmat.”

Adanya media pada kode data YC/A/13/223 tersebut dapat dideskripsikan bahwa tentang budaya (media) karena data tersebut merujuk pada media, tepatnya ponsel atau gawai. Adapun kutipannya sebagai berikut.

“Ponsel Vanila bergetar.”

Adanya makna pada kode data YC/A/11/215 dapat dideskripsikan bahwa tentang budaya (makna) karena mempunyai arti bahwa tokoh Vanila menatap tatapan tokoh Antariksa dengan lembut. Selanjutnya, pada kode data YC/A/12/217 dapat dideskripsikan bahwa tentang budaya (makna) yang mempunyai arti bahwa tokoh Vanila akan merasa malu dan gugup apabila tokoh Antariksa memujinya. Adapun kutipannya sebagai berikut. Kutipan pada data YC/A/11/215:

“Vanila membalas tatapan Antariksa dengan lembut.”

Kutipan pada data YC/A/12/217:

“Blush! Wajah Vanila kembali bersemu merah. Jantungnya selalu berdebar kencang setiap kali Antariksa memujinya.”

Setelah itu terdapat adanya peran konsumsi dalam masyarakat konsumer kapitalis ditemukan 2 kutipan data, pada kode data YC/A/17/33 tersebut dapat dideskripsikan bahwa peran konsumen yang mendatangi kelab malam kebiasaan dari masyarakat milenial dan pada YC/A/18/355 dideskripsikan bahwa peran konsumen pada masyarakat milenial yang menyukai mengonsumsi rokok dan minuman keras. Adapun kutipannya sebagai berikut. Kutipan pada data YC/A/17/33:

“Belum sempat Antariksa membalas, Tenggara sudah menarik lengannya untuk segera pergi menuju kelab malam yang berada di kawasan Kemang.”

Kutipan pada data YC/A/18/355:

“Sepertinya PASDALA sedang mengadakan acara saat ini. Ia terbatuk ketika mencium bau asap rokok yang ada di ruangan itu. Langkah Vanila terhenti ketika melihat banyaknya minuman keras yang tergeletak di atas meja.”

Selanjutnya adanya perlawanan ditemukan 2 kutipan data, pada kode data YC/A/19/12 tersebut dapat dideskripsikan bahwa adanya budaya masyarakat milenial dalam bentuk perlawanan seorang anak kepada

orangtuanya yang tak mau diatur dan pada kode data YC/A/20/17 tersebut dapat dideskripsikan bahwa adanya budaya masyarakat milenial dalam bentuk perlawanan tokoh Vanila kepada tokoh Antariksa yang tak ingin dijadikannya pesuruh atau babu. Adapun kutipannya sebagai berikut. Kutipan pada data YC/A/19/12:

““Gue bukan robot yang masa depannya bisa diatur sesuka hati. Termasuk oleh kedua orangtua gue sendiri.” Antariksa menutup lokernya kasar.”

Kutipan pada data YC/A/20/17:

“Penolakan Vanila untuk menjadi pesuruh Antariksa pun sudah menyebar ke mana-mana. Tidak hanya itu, gadis tersebut juga berani menendang perut Antariksa dengan lututnya ketika berada di markas PASDALA kemarin. Gadis itu sudah mengibarkan bendera perang Kepada Antariksa secara terang-terangan.”

Berdasarkan hasil analisis disimpulkan bahwa ditemukan adanya *youth culture* pada novel *Antariksa* karya Tresia. Akan begitu kentalnya *youth culture* pada kehidupan baik pada dunia nyata maupun karya sastra prosa. Tak bisa dipungkiri, *youth culture* saat ini sangat (Nasrullah, 2016) mendominasi di semua kalangan baik anak-anak, kaum muda bahkan kaum dewasa pada kehidupan saat ini.

Seperti kaum dewasa bergaya anak muda dari segi penampilan maupun sikap dan anak-anak yang bergaya seperti kaum muda dalam hal berpenampilan maupun sikap

dikarenakan *youth culture* tidak ditandai oleh usia. Selanjutnya, banyaknya kaum muda yang mempunyai *geng*, pentingnya identitas, pentingnya suatu "citra", pentingnya perbedaan, kemudian adanya pembatasan-pembatasan berdasarkan kelas, ras, atau *gender* dikarenakan budaya tersebut.

Selanjutnya, adanya budaya tentang ruang seperti tempat *nongkrong*, kelab, mal, dan sebagainya yang dikuasai oleh sebagian kelompok, adanya budaya tentang selera seperti kaum muda lebih menyukai makanan atau barang yang *branded* jika dibandingkan makanan atau barang yang sederhana, adanya budaya tentang media seperti kaum muda lebih mengutamakan *handphonenya* atau benda canggih lainnya, dan adanya budaya tentang makna karena baginya masa muda penuh dengan makna dan harus dijalankan sebaik mungkin.

Selanjutnya, adanya peran konsumsi dalam masyarakat konsumer kapitalis antara lain jalan-jalan ke mal, lebih menyukai datang ke kelab, mengonsumsi alkohol, menyukai benda-benda mahal. Lalu adanya perlawanan terhadap orang tua, teman seperti tawuran, bertengkar, pembelaan diri. Fenomena ini menimpa semua kalangan, bukan hanya kaum muda saja tetapi kaum dewasa dan anak-anakpun sama baik dalam kehidupan nyata maupun dalam karya sastra prosa.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa terdapat adanya *youth culture* yang terdapat pada novel

Antariksa karya Tresia dengan jumlah dua puluh kutipan data yang terdiri dari: pertama, adanya klasifikasi kultural dengan jumlah empat kutipan mengenai usia dan konstruksi sosial seperti adanya budaya citra dan gaya pada kaum muda. Kedua, adanya pembatasan kelas, ras, dan *gender* dengan jumlah tiga kutipan. Dari data tersebut adanya penggolongan kelas dan ras berdasarkan gaya hidup dan warna kulit.

Ketiga, adanya tentang budaya seperti ruang, gaya, selera, media, dan makna dengan jumlah sembilan kutipan. Dari data tersebut adanya ruang atau tempat yang di datangi anak muda seperti mal, bioskop, dan kelab malam. Selanjutnya, adanya gaya seorang anak muda yang *playboy* pada lawan jenisnya. Berikutnya, adanya selera anak muda yang suka minum kopi dan makan makanan kesukaannya. Lalu, adanya media berupa anak muda yang gemar bermain gawai. Terakhir, adanya makna berupa tatapan atau pujian terhadap lawan jenis yang membuat perasaan malu atau kagum. Keempat, adanya peran konsumsi dalam masyarakat konsumer kapitalis, terdapat dua kutipan. Adanya anak muda yang gemar mengonsumsi rokok dan minuman keras di kelab malam. Kelima adanya perlawanan, terdapat dua kutipan. Seperti adanya anak muda yang tidak mau diatur oleh orangtuanya atau orang dewasa dan anak muda yang tidak mau disuruh-suruh oleh orang lain bahkan oleh teman sebaya.

Adanya fenomena *youth culture* saat ini, baik dalam kehidupan nyata maupun dunia maya. Fenomena tersebut pun

mampu mendominasi dalam sebuah cerita dengan cara membangun dan mendeskripsikan *youth culture* pada karya sastra prosa seperti pada novel *Antariksa*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adji, M. (2019). Konstruksi Budaya Anak Muda pada Novel Populer Indonesia Tahun 2000-an. *Panggung*, 29(2). <https://doi.org/10.26742/panggung.v29i2.907>
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik / Suharsimi Arikunto*. Rineka Cipta.
- Barker, C. (2005). *CULTURAL STUDIES Teori & Praktik*. PT Bentang Pustaka.
- Barker, C. (2011). *CULTURAL STUDIES Teori & Praktik* (H. Purwanto (ed.)). Kreasi Wacana.
- Dinda, R., A, A., & M, I. (2022). Analisis Ekokritik Sastra pada Novel Konspirasi Alam Semesta Karya Fiersa Besari. *Journal of Science Education and Studies*, 1(2), 133-144. Retrieved from <https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/J-SES/article/view/14880>
- Feixa, C. (2012). Feixa, C., & Nofre, J. (2012). *Youth Cultures*. In *Sociopedia*. London: SAGE & ISA. doi: 10.1177/2056846012822. January. <https://doi.org/10.1177/2056846012822>
- Isnah, E., Suyatno, S., Subandiyah, H., Suhartono, S., Pairin, U., & Darni, D. (2021). Cross-Cultural Narratives in Literature for Children: A Cyber Semiotics Analysis. *Proceedings of the International Seminar on Language, Education, and Culture (ISoLEC 2021)*. 612, pp. 91-95. Paris: Atlantis Press. doi:10.2991/assehr.k.211212.017
- Jabrohim. (2017). *METEDOLOGI PENELITIAN*. Hanin Dita Graha Widya.
- Kusumadewi, S. L. (2011). Penerimaan Khalayak Remaja Terhadap Youth Culture pada Vlog dalam Akun Youtube @Awkarin. *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical*, 44(8), 1689–1699.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif / penulis, Prof. DR. Lexy J. Moleong, M.A.* PT Remaja Rosdakarya.
- Nasrullah, N. (2016). Cultural studies. In *The Social Science Encyclopedia* (pp. 195–198). <https://doi.org/10.7146/kok.v37i107.22019>
- Rachmawati, D. (2015). Kearifan Lokal dalam Leksikon Ritual Kesenian Ogoh-Ogoh di Pura Kerthabumi Dusun Bongso Wetan Desa Pengalangan. *PAROLE: JOURNAL OF LINGUISTICS AND EDUCATION*, 5(2), 129-144. Retrieved from <http://ejournal.undip.ac.id/index.php/parole>

- Siswanto. (2005). *Metode penelitian sastra: analisis psikologis/* Siswanto; Editor, Adyana Sunanda. Universitas Muhammadiyah Surakarta. doi:10.2991/assehr.k.210430.034
- Sujinah, S., & Isnah, E. (2021). Muslim Representation on Children's Cyber Literature in Indonesia Deconstructive Semiotics Study. *Proceedings of the 1st Annual International Conference on Natural and Social Science Education (ICNSSE 2020)* (pp. 212-218). Paris: Atlantis Press.
- Sujinah, S., Muhammad, H., & Ngatmain, N. (2021). Gender Bias Perspective in Indonesian Language Textbooks and Related Sociocultural in Indonesia. *Proceedings of the 1st UMSurabaya Multidisciplinary International Conference 2021 (MICon 2021)* (pp. 535-546). Paris: Atlantis Press. doi:10.2991/978-2-38476-022-0_57