



RESEPSI SASTRA PENONTON TERHADAP KONFLIK ANTAR EMOSI DALAM FILM “INSIDE OUT 2” DAN RELEVANSINYA DENGAN KEHIDUPAN SEHARI-HARI

AUDIENCE LITERARY RECEPTION OF CONFLICT BETWEEN EMOTIONS IN “INSIDE OUT 2” MOVIE AND THEIR DAILY LIFE RELEVANCE: A STUDY OF STUART HALL'S LITERARY RECEPTION

Chiko Bian Faizy^{1*}, Resdianto Permata Raharjo²

¹Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

²Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

Email: chiko.21073@mhs.unesa.ac.id

Diajukan	10 Juni 2026
Direvisi	29 Juni 2026
Diterima	6 Juli 2026
Diterbitkan	23 Agustus 2026

Abstrak

Penelitian ini mendeskripsikan mengenai resepsi terhadap konflik antar tokoh emosi dalam “Inside Out 2” dan relevansinya dengan kehidupan sehari-hari menggunakan teori resepsi Stuart Hall. Teori resepsi sastra mengungkapkan bahwa ada ruang aktif bagi penonton untuk menanggapi sebuah karya sastra. Resepsi sastra oleh Stuart Hall mengungkapkan ada tiga posisi yang terbagi di antara penonton, yaitu posisi dominan-hegemoni, posisi negosiasi, dan posisi oposisi. Terjadinya pembagian posisi ini disebabkan oleh perbedaan latar belakang yang dimiliki oleh penonton. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan analisis hermeneutika. Data konflik dikumpulkan dari film dan data tanggapan penonton dikumpulkan melalui kuesioner daring yang dibagikan kepada 20 responden berusia 17—28 tahun. Hasil penelitian terdapat beberapa konflik-konflik sosial yang relevan dengan kehidupan dan beragam tanggapan dari penonton. Dari konflik yang ditemukan, sebagian besar ditanggapi sebagai posisi oposisi, lalu diikuti dengan posisi dominan-hegemoni dan negosiasi. Perbedaan posisi penonton dalam menanggapi kejadian konflik tersebut didasarkan pada pengalaman dan prinsip yang dimiliki. Penonton dengan posisi oposisi mengungkapkan dengan prinsip positif dalam hal moral dan sosial serta pengalaman kurang menyenangkan sehingga mereka menolak relevansi konflik tersebut dalam kehidupan. Lalu pada posisi dominan-hegemoni, penonton menyepakati adanya konflik tersebut dengan pengalaman nyata dalam kehidupan dan memiliki berbagai konteks. Sedangkan pada posisi negosiasi, penonton memiliki pengecualian dalam aspek tertentu karena adanya perbedaan dari prinsip moral dan sosial yang dimiliki.

Kata kunci: Inside Out 2, konflik antar tokoh, resepsi sastra, Stuart Hall

Abstract

This study describes the reception of conflicts between emotional characters in Inside Out 2 and their relevance to daily life using Stuart Hall's reception theory. Literary reception theory suggests that there is an active space for the audience to respond to a literary work. Stuart Hall's reception model reveals three positions among the audience: the dominant-hegemonic position, the negotiated position, and the oppositional position. The emergence of these varying positions is driven by the differences in the audience's backgrounds. This study employs a descriptive qualitative method with a hermeneutic analysis approach. Conflict data were collected from the film, while audience response data were gathered through an online questionnaire distributed to 20 respondents aged 17–28 years. The results indicate several social conflicts relevant to real life and various responses from the audience. Among the conflicts identified, most were met with an oppositional position, followed by dominant-hegemonic and negotiated positions. The variation in the audience's positions in responding to these conflicts is based on their personal experiences and core principles. Audiences in the oppositional position expressed positive principles regarding moral and social



values, as well as unpleasant past experiences, thus rejecting the relevance of the conflict to life. In the dominant-hegemonic position, the audience agreed with the existence of the conflict due to real-life experiences and varying contexts. Meanwhile, in the negotiated position, the audience made exceptions in certain aspects due to differences in their moral and social principles.

Keywords: *Inside Out 2, character conflict, literary receptions, Stuart Hall*

PENDAHULUAN

Karya sastra merekam berbagai hal yang terjadi dalam kehidupan manusia. Rekaman tersebut dituliskan oleh seorang pengarang dan menuliskannya dalam sebuah karya sastra. Rekaman tersebut bisa mencakup banyak hal seperti lingkungan dan dinamika kehidupan masyarakat yang tentu dituliskan dengan sedemikian rupa agar masyarakat dapat menerimanya. Untuk dapat diterima, pengarang merekam dinamika kehidupan masyarakat khususnya pada konflik sosial dalam karya sastra tersebut. Karya sastra menjadi tempat menggambarkan berbagai kejadian seperti kecemasan, harapan dan aspirasi manusia (Damono, 2002). Oleh karena itu, karya sastra dianggap sebagai bentuk cerminan dari tindakan dan persoalan manusia dalam kehidupan sehari-hari (Hajjah & Rengganis, 2022).

Manusia merupakan makhluk sosial yang tentu mempunyai beragam jenis interaksi dalam kehidupan sehari-hari. Mulai dari interaksi positif hingga interaksi negatif, salah satunya adalah konflik sosial (Hartono & Raharjo, 2024). Konflik sosial muncul akibat perbedaan kepentingan antara suatu individu dengan individu lain atau dengan kelompok (Sunarso, 2023). Terjadinya konflik merupakan bagian dari perjuangan pertahanan kepentingan. Konflik tersebutlah yang direkam oleh pengarang untuk membuat sebuah karya sastra yang dibaca untuk seluruh kalangan.

Konflik yang dimasukkan oleh pengarang bukan tanpa sebab. Sebuah cerita dibangun dengan adanya konflik untuk membuat pembaca merasa tertarik (Sabila dkk., 2022). Unsur konflik dalam sebuah cerita fiksi karya sastra mempunyai peran penting untuk membangun jalan cerita dan menyampaikan pesan dengan memberikan cerminan permasalahan yang terjadi di masyarakat. Konflik yang disisipkan tidak sepenuhnya dibuat sendiri, melainkan mengambil kejadian sebenarnya dari lingkungan dan dituliskan sedemikian rupa.

Adanya penyisipan unsur kejadian sebenarnya dari kehidupan sehari-hari ke dalam karya sastra membuat penerimanya merasa lebih dekat dengan karya tersebut. Mulai dari isu dan isi karyanya. Rasa kedekatan atau *related* dalam karya sastra tersebut akan memunculkan penerimaan dengan menanggapi atau mengulas. Penerimaan tersebut yang disebut sebagai resepsi sastra.

Resepsi Sastra menekankan perhatian pada pembaca karya sastra. Resepsi sastra yaitu proses pengolahan suatu karya untuk diberikan pemaknaan sehingga menghasilkan respons terhadap karya tersebut (Ratna, 2021). Resepsi sastra memiliki tujuan untuk mengetahui tanggapan masyarakat terkait karya sastra. Karena masyarakat sebagai pembaca merupakan bagian dari keterlibatan aktif.

Keterlibatan aktif tersebut disebutkan oleh Stuart Hall. Masyarakat akan menguraikan secara aktif sebuah karya sastra yang dikodekan secara sederhana oleh pengarangnya (Hall, 2019). Pengarang memasukkan cerminan dinamika masyarakat secara sederhana atau dalam bentuk kejadian lain dalam karyanya. Lalu, ketika karya sastra sudah jadi dan diterima masyarakat, mereka tidak hanya membaca, tetapi memberikan tanggapan terhadap karya sastra tersebut. Selain itu, disebutkan pula bahwa terdapat beberapa golongan pada pembaca saat meresepsi sastra. Karena adanya perbedaan latar belakang mempengaruhi hasil pemaknaan dan interpretasi pada sebuah karya sastra.

Terdapat tiga kelompok posisi yang terbagi dalam resepsi sastra. Yaitu terdapat posisi dominan-hegemoni, posisi negosiasi, dan posisi oposisi (Hall, 2019). Pembagian posisi tersebut didasarkan pada cara masyarakat menanggapi dengan latar belakang yang dimiliki. Posisi

dominan berarti masyarakat menerima sepenuhnya karena sesuai dengan pengalaman atau prinsip. Posisi negosiasi berarti masyarakat hanya menerima sebagian atau bagian tertentu saja. Sedangkan posisi oposisi berarti masyarakat tidak menerima pesan yang disampaikan atau memiliki tanggapan yang berbeda.

Teori resepsi sastra Stuart Hall mengungkap penerimaan dan pemaknaan sastra berbentuk tayangan. Seperti acara program televisi, serial, dan film. Film termasuk bagian dari karya sastra karena merekam kehidupan masyarakat dan juga menyampaikan pesan kepada masyarakat dalam bentuk audiovisual (Nugraha & Eriend, 2024). Film di era modern ini sudah dirilis dalam berbagai genre dan juga teknik pembuatannya. Tetapi tetap memiliki tujuan yang sama yaitu menyampaikan pesan dengan media visual dan audio.

Film telah menjadi bagian dari representasi budaya dan sosial dengan memasukkan unsur-unsur seperti persepsi, stereotipe, dan pemahaman mengenai budaya (Iyas, 2025). Sehingga penontonnya dapat merasa dekat dengan hal yang terjadi dalam film karena pembuatnya menyisipkan unsur budaya maupun sosial sebagai representasi perilaku dalam masyarakat. Film juga berfungsi sebagai media wawasan baru mengenai hal-hal yang terjadi di dunia (Qadriani dkk., 2022). Wawasan ini tak terbatas pada pengetahuan umum, tetapi juga tentang perilaku masyarakat.

Kajian mengenai budaya dan sosial dalam film merupakan hal yang umum. Sebagaimana disebutkan sebelumnya, film adalah media representasi dari budaya dan sosial. Representasi tak terbatas pada hasil dari budaya secara benda tetapi juga dalam bentuk kebiasaan sosial (Ayuanda dkk., 2024). Sehingga kajian mengenai film dapat membahas suatu kejadian yang dihubungkan dengan budaya, sosial, atau bahkan sejarah.

Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan film animasi *Inside Out 2* (2024) oleh Disney Pixar, yang berkisah mengenai hadirnya emosi baru pada seorang anak remaja dalam fase penentuan jati dirinya. Emosi lama (dasar) harus menghadapi perubahan besar yang akan terjadi pada remaja yang dikendalikannya. Mereka berusaha mempertahankan yang telah dimiliki dengan kehadiran sesuatu yang baru. Hingga para emosi ini menyadari bahwa tidak semestinya manusia ditentukan hanya memiliki satu kepribadian. Film sekuel ini menghadirkan empat emosi baru untuk turut berperan dalam tindak tutur anak remaja yang dikendalikan. Tokoh-tokoh emosi baru ini mempunyai gaya dan tujuan yang berbeda dengan tokoh emosi yang lama. Adanya perbedaan inilah terjadi konflik tersendiri di antara mereka yang mempengaruhi proyeksi tindakan dan perasaan anak remaja tersebut.

Konflik antar tokoh ini berarti konflik terhadap orang lain baik dengan dua individu berbeda ataupun individu dan kelompok. Dengan demikian, konflik ini termasuk konflik sosial yang melibatkan banyak pihak. Sehingga relevansinya dengan kehidupan sehari-hari yaitu adanya permasalahan secara pribadi maupun permasalahan dalam *teamwork* (bekerja dalam tim). Konflik sosial yang dialami oleh para emosi ini memiliki kedekatan dengan realitas kehidupan penonton sehari-hari seperti dengan diri sendiri maupun dengan orang di sekitarnya. Dengan begitu, ada ruang aktif untuk penonton menanggapi perihal konflik sosial para tokoh emosi dan hubungannya dengan konflik yang terjadi di kehidupan sehari-hari. Sehingga teori resepsi sastra Stuart Hall digunakan untuk penelitian ini.

Film animasi dari Disney Pixar ini tidak hanya sebagai bentuk hiburan kepada penonton. Tetapi bentuk penyampaian makna dari berbagai aspek salah satunya yaitu dinamika kehidupan masyarakat dalam bentuk konflik sosial. Peran para emosi dalam mengendalikan kondisi manusianya menjadi aspek menarik karena banyak permasalahan yang terjadi. Tentunya tidak lepas dari cerminan kehidupan masyarakat sehari-hari. Sehingga penonton dapat memaknai kejadian permasalahan tersebut.

Ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan telah membahas berbagai judul karya sastra dengan teori resepsi sastra Stuart Hall. Banyak di antara penelitian tersebut menganalisis tanggapan pembaca atau penonton mengenai hal secara umum seperti unsur intrinsik dan

perbedaan budaya (Alayya dkk., 2023; Anggraini, 2025; Muttaqin & Wicaksono, 2021; Tambunan, 2021). Namun ada pula yang menganalisis pada aspek konflik tokoh utama dengan lainnya pada film yang berbeda (Rahman, 2024). Sebuah kajian dengan sumber data yang sama melakukan resepsi sastra dengan teori yang sama, tetapi berfokus pada aspek kompleksitas emosi yang terjadi pada tokoh manusia (Maharani & Alamiyah, 2025). Kajian tersebut menganalisis mengenai kompleksitas emosi dalam individu dari berbagai kejadian yang dialami oleh Riley dan ditanyakan kepada responden Gen Z untuk mendapatkan pendapat mengenai hal tersebut. Sedangkan pada penelitian ini lebih berfokus pada kejadian konflik sosial yang umum atau relevan di dalam kehidupan bermasyarakat. Lalu penonton menanggapi konflik tersebut berdasarkan dengan prinsip atau pengalaman yang dimiliki.

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dan pendekatan deskriptif. Penelitian ini berjenis penelitian kualitatif karena bidang sastra cenderung menghasilkan penjelasan makna dari topik yang dikaji. Sedangkan pendekatan deskriptif yaitu pendekatan dengan menguraikan fakta-fakta dan diteruskan dengan analisis (Ratna, 2021). Dalam penelitian ini, Sumber penelitian utama yang digunakan yaitu film *Inside Out 2* (2024) oleh Disney Pixar. Lalu sumber data pendukung penelitian ini yaitu respons kuesioner atau wawancara yang melibatkan 20 orang berusia 17—28 tahun yang telah menonton film *Inside Out 2* baik sedang dalam menempuh pendidikan maupun sudah selesai menempuh pendidikan. Pemilihan responden dengan rentang usia tersebut dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Rentang usia 17—28 tahun dirasa cukup kritis dalam mengenali kehidupan bersosial, mengingat fokus penelitian ini dilihat dari interaksi antar emosi di dalam Riley. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis hermeneutika. Analisis ini digunakan dalam menginterpretasi tanggapan responden berdasarkan konflik yang ditemukan dengan menentukan sisi pendapat dari tanggapan tersebut ke dalam tiga posisi. Untuk mempermudah menganalisis data, dibuatkan tabel dengan mengisikan posisi pada kolom data konflik dengan responden. Selama penelitian akan dilakukan review lebih lanjut kepada responden dengan cara melakukan wawancara mendalam secara personal untuk memastikan data yang dikirimkan melalui kuesioner menjadi valid.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil pengamatan film dan kuesioner daring kepada 20 orang, penelitian ini menemukan beberapa poin hasil. Pertama, berdasarkan pengamatan dalam film, terdapat sembilan konflik yang terjadi di antara tokoh-tokoh emosi. Bentuk-bentuk konflik yang disajikan tidak berupa konflik besar keterlibatan adu fisik, melainkan ada yang berupa konflik kecil dalam bentuk perbedaan kepentingan dan pertukaran gagasan. Seperti pengambilan keputusan secara sepihak tanpa mempertimbangkan orang lain, unjuk kemampuan, pemaksaan kehendak untuk mencapai keinginan, penyangkalan terhadap masalah, pemberian dukungan kepada orang yang mempunyai keraguan, doktrin, pelepasan amarah, perdebatan, dan pemberian nasihat.

Kedua, berdasarkan hasil kuesioner yang dibagikan, jawaban dari para responden sangat beragam pada setiap kejadian konflik. Masing-masing responden di berbagai usia memiliki prinsipnya sendiri. Sehingga pada beberapa konflik yang disebutkan, ada responden yang berpendapat setuju (posisi dominan-hegemoni), berpendapat netral (posisi negosiasi), dan berpendapat tidak setuju (posisi oposisi). Responden yang berada pada posisi dominan hegemoni cenderung menyetujui kejadian konflik karena mereka pernah melakukan hal tersebut. Lalu pada posisi negosiasi, responden cenderung tetap menyetujui beberapa aspek dari kejadian konflik tersebut, namun ada opini tersendiri berdasarkan prinsip yang dimiliki. Sedangkan pada posisi oposisi, responden cenderung menolak kejadian konflik karena

bertentangan dengan prinsip yang dimiliki, meskipun kejadian tersebut diakui ada dalam kehidupan sehari-hari.

Konflik yang didominasi posisi dominan-hegemoni terdapat pada konflik mengenai meyakinkan orang lain atas keraguan diri sendiri, pelepasan amarah akibat tekanan, perdebatan, dan memberikan nasihat. Sedangkan pada posisi oposisi terdapat pada konflik seperti memutuskan tindakan tanpa pertimbangan orang lain, merasa harga diri jatuh karena kemampuan orang lain, memaksakan kehendak, menyangkal masalah lain, dan melakukan doktrin. Selain itu posisi negosiasi yang paling menonjol ada pada konflik mengenai memberikan doktrin.

1. Pengambilan Keputusan sepihak tanpa mempertimbangkan orang lain (K₁).

Konflik ini menyajikan adegan *Anxiety* yang langsung mengambil kendali agar Riley bergabung dengan Valentina tanpa mendengarkan pertimbangan dari Joy. Selanjutnya, Joy langsung menanyakan kepada *Anxiety* terkait keputusan mengikuti Val. *Anxiety* hanya berdalih dengan rasa takut bila Riley tidak menemukan teman baru untuk masa SMA nanti. Dari adegan tersebut, inti kejadian konflik tersebut ialah: memutuskan sesuatu tanpa mempertimbangkan pendapat atau saran dari orang lain untuk menentukan tujuan tertentu. Dalam hidup bersosial terdapat pilihan untuk membuat tindakan. Namun pada beberapa momen tertentu, pilihan ini menjadi sebuah konflik kecil pada kehidupan sehari-hari.

Dalam konflik K₁ ini, jawaban didominasi oleh responden posisi oposisi. Responden pada posisi oposisi mempercayai bahwa mengambil keputusan tanpa mempertimbangkan pendapat orang lain dapat berujung pada hasil yang tidak sesuai harapan atau rencana. Responden lain mengungkapkan bahwa apapun keputusan yang dimiliki tidak dapat diputuskan begitu saja, khususnya bila keputusan itu untuk orang banyak.

Pada tanggapan responden negosiasi meyakini bahwa bukan suatu masalah bila memutuskan sesuatu tanpa pertimbangan orang lain bila hal tersebut hanya mementingkan orang lain dan berujung merugikan diri sendiri. Artinya, responden memperhatikan pendapat orang lain sebelum diterima. Jika pertimbangan tersebut akan merugikan dirinya, maka tidak akan diterima. Tanggapan responden posisi negosiasi ini menunjukkan bahwa mereka menerima kejadian konflik tersebut dengan kondisi tertentu untuk dikecualikan. Yaitu dengan melihat dampak atau pengaruhnya terhadap diri sendiri.

Sedangkan pada posisi dominan, responden mengaku mereka melakukan hal tersebut karena memang memiliki tujuan tersendiri bagi mereka. Pada salah satu pengalaman responden mengungkapkan bahwa ia sengaja mengendarai mobil untuk kembali melancarkan kemampuannya dengan berkeliling di desa meskipun ibunya sudah melarang. Implikasinya, responden ingin mencapai tujuannya yaitu lancar mengendarai mobil. Tetapi di situasi yang lain, ibunya mengetahui bahwa responden baru belajar mengendarai mobil dan khawatir bila terjadi hal di luar kendali.

Dari uraian tersebut, responden posisi oposisi menolak pesan konflik ini karena mereka meyakini bahwa tindakan tersebut memiliki dampak yang buruk dalam kehidupan sehari-hari, khususnya pada lingkup berorganisasi di sekolah maupun tempat kerja. Lalu posisi negosiasi lebih menerima secara selektif dengan memperhatikan bentuk dampak pertimbangan tersebut bagi dirinya. Sedangkan responden dominan-hegemoni mengungkapkan bahwa kita dapat mengabaikan pertimbangan orang lain bila hal tersebut dirasa menghambat tujuan yang ingin dicapai.

2. Harga diri terasa jatuh ketika orang lain melakukan sesuatu dengan baik daripada diri sendiri dan ingin mengembalikannya (K₂).

Konflik kedua (K₂) ditandai pada adegan Joy tidak dapat memutuskan untuk tindakan Riley berikutnya. Lalu *Anxiety* menjalankan ide agar Riley bisa lebih dekat dengan Valentina.

Joy yang melihat keberhasilan kecil *Anxiety* merasa kalah dan sedikit berat hati untuk mengakui *Anxiety* hebat. Pada Konflik K2 ini, responden banyak memberikan jawaban tidak setuju (posisi oposisi).

Responden posisi oposisi menolak pesan dari konflik ini. Mereka tidak memperlakukan hal ini dan merasa biasa saja bila ada orang lain yang mampu melakukan hal yang lebih baik. Mereka menyadari bahwa masih ada orang yang mempunyai kelebihan yang lain. Dari momen ini dijadikan sebagai sebuah motivasi dan persaingan yang sehat. Dalam hal ini, posisi oposisi menolak konflik ini karena tidak ada relevansi yang berarti dalam kehidupan sekitar mereka.

Pada posisi negosiasi, responden menerima sebagian pesan konflik ini. Responden mengakui ada rasa minder ketika melihat orang lain melakukan hal yang lebih baik. Namun, ia tidak ingin menyaingi untuk mendapatkan harga dirinya kembali. Tetapi menjadikan momen tersebut sebagai dorongan bagi dirinya sendiri. Artinya, posisi negosiasi menerima konflik ini tetapi ada pengecualian karena mereka memiliki sikap rendah hati kepada orang lain.

Lalu pada posisi dominan-hegemoni, beberapa responden menuliskan tanggapan pengalamannya. Salah satu pengalaman dari responden, ia merasa kecil bila ada yang melakukan tindakan tanpa adanya komunikasi dalam kondisi tertentu. Ia menuliskan bahwa ini merupakan akibat adanya kesalahpahaman saat berkomunikasi, sehingga ia bisa merasa tidak terima bila sebuah bagian pekerjaan tiba-tiba diambil alih orang lain. Ada pula yang menuliskan pengalaman merasa iri karena orang lain yang pemula dalam sebuah *game* dapat lebih terampil dibandingkan dirinya. Dari tanggapan responden posisi dominan-hegemoni mengakui konflik ini terjadi pada diri mereka karena kendali emosi dalam pribadi mereka baik responden dewasa maupun remaja.

3. Memaksakan kehendak untuk memimpin atau mengendalikan sesuatu dengan segala cara (K3)

Anxiety dengan sengaja mencabut *Sense of Self* (kepribadian) Riley yang sudah ada dan membuangnya ke *Back of Mind* (Sudut Pikiran). Tindakan ini mencerminkan bentuk pemaksaan kehendak untuk dapat mengambil alih sesuatu agar dapat mencapai keinginan pihak tertentu. Konflik ini termasuk konflik eksternal dengan perbedaan kepentingan. Dalam interaksi sosial, konflik ini dapat terjadi dalam interaksi kelompok seperti di dalam lingkup organisasi maupun pekerjaan.

Konflik ini didominasi oleh posisi oposisi. Menurut responden posisi oposisi, pemaksaan kehendak dalam memimpin akan berakibat munculnya masalah baru. Menurut mereka, kepemimpinan yang baik yaitu adanya ruang pendapat bagi orang lain untuk menyampaikan saran dan masukan kepada satu sama lain tanpa perlu adanya tindakan menyingkirkan pihak tertentu. Dari tanggapan tersebut, responden pada posisi oposisi menolak konflik ini karena mereka meyakini selama berorganisasi di kehidupan sehari-hari (baik dalam sekolah maupun tempat bekerja), pemaksaan kehendak berdampak buruk dalam proses diskusi dan juga hubungan sosial.

Lalu pada posisi negosiasi responden menilai bahwa pemaksaan kehendak ini bersifat kondisional. Responden mengakui untuk bertindak sedikit egois atau terpaksa bertindak galak sesaat agar pekerjaan yang sedang dilakukan tetap dalam pengawasan atau tetap dalam rencana. Responden lain menyatakan bahwa tindakan pemaksaan kehendak dilakukan dengan penyampaian yang baik. Ia menilai bahwa bila terdapat pendapat yang dirasa tidak sesuai akan ditolak secara baik dengan penjelasan. Responden lain juga mengatakan bahwa ketika pemimpin kurang berkompeten, maka dibolehkan orang lain untuk mengambil alih. Tetapi responden ini juga tetap memiliki prinsip bahwa tindakan pemaksaan kehendak bila kondisi baik-baik saja termasuk sikap yang ceroboh. Dari beberapa tanggapan tersebut, posisi negosiasi

meyakini bahwa pemaksaan kehendak dapat bersifat kondisional bergantung pada situasi diskusi atau kepemimpinan yang berlangsung saat itu

Dalam pernyataan ini juga ada responden dalam posisi dominan-hegemoni karena mereka melakukannya sendiri. Menurut tanggapan responden, beberapa di antara mereka memang melakukan tindakan pemaksaan kehendak. Seperti memaksakan ide saat sedang berkelompok dan memutuskan secara sepihak saat memimpin organisasi. Responden lain menuliskan pendapatnya bahwa menggunakan rencana dari dirinya sendiri dinilai lebih memuaskan daripada tambahan rencana dari orang lain. Rencana yang dibuat sendiri dinilai dapat mencapai tujuan. Dari tanggapan tersebut, responden posisi dominan-hegemoni meyakini bahwa pemaksaan kehendak adalah jalan terbaik bagi mereka untuk dapat menjalankan sesuatu sesuai dengan keinginan mereka atau bahkan ingin lebih diperhatikan.

4. Menyangkal adanya permasalahan lain saat sedang menyelesaikan masalah tertentu (K₄)

Saat hendak menuju *Stream of Consciousness* (Aliran Kesadaran), *Joy*, *Anger*, *Sadness*, *Fear*, dan *Disgust* mendapati jalan buntu. Emosi lainnya mulai mengeluh tetapi *Joy* terlihat bersikeras bahwa semuanya dapat ditangani. Ia menyebut bahwa *Sadness* bersenang-senang dan berdalih sebelumnya ia tahu jalannya saat pernah di wilayah penyimpanan memori (pada film pertama). Adegan ini menunjukkan bahwa seseorang dapat menyangkal suatu kejadian saat terdapat masalah yang sedang dilalui. Penyangkalan tersebut beralasan agar tidak menjadi bagian masalah itu juga.

Konflik keempat (K₄) ini memiliki banyak penafsiran dari kalangan responden pada tiap posisi. Responden pada posisi oposisi menyatakan menolak pesan konflik ini. Responden mengakui bahwa menyangkal suatu permasalahan justru dapat menimbulkan masalah baru yang berujung pada masalah mental diri sendiri. Sehingga responden memilih untuk menyelesaikan permasalahan satu per satu. Responden lain juga menyatakan hal yang sedemikian rupa. Respons posisi oposisi cenderung mengatakan bahwa mereka tidak menyangkal suatu masalah saat menyelesaikan masalah utama. Mereka tetap memperhatikan dan menyelesaikannya satu per satu. Dari uraian tersebut, posisi oposisi cenderung menolak konflik ini karena mempunyai keyakinan bahwa menyangkal masalah secara nyata di kehidupan sebenarnya akan berdampak pada mental personal dan hubungan sosial. Mereka lebih meyakini bahwa masalah dapat diselesaikan tanpa perlu adanya penyangkalan saat masalah lain muncul.

Pada respons posisi negosiasi menyebutkan bahwa meskipun sedang menyelesaikan masalah, masalah lain tidak berarti disangkal. Mereka menanggapi dengan normal maupun positif dengan tujuan situasi tetap terkendali dan nyaman bagi mereka. Sehingga mereka lebih fokus dalam menyelesaikan masalah dengan kepala dingin atau tidak merasa terbebani. Dari tanggapan tersebut, responden posisi negosiasi menyatakan bahwa konflik ini bukan disebut sebagai penyangkalan, tetapi tetap berpikir dengan tenang agar tidak berujung pada masalah baru yang lainnya.

Pada posisi dominan-hegemoni, responden mengakui bahwa pernah melupakan salah satu bagian dari masalah agar masalah tersebut selesai dahulu, kemudian menyelesaikan masalah yang lain. Dari tanggapan tersebut, responden mengakui menyangkal atau mengabaikan masalah lain saat ada masalah yang sedang diselesaikan. Hal ini bertujuan untuk dapat lebih fokus dengan masalah yang dihadapi. Dengan demikian respons posisi dominan-hegemoni mengakui pernah melakukan hal ini untuk mempermudah penyelesaian menurut caranya sendiri. Bagi mereka, menyangkal atau melupakan masalah kecil dijadikan sebagai kontrol dari sisi eksternal agar mereka mengurus sesuatu secara bertahap tanpa adanya distraksi.

5. Meyakinkan seseorang atas keraguan dirinya meskipun orang tersebut baru kali pertama mengalami atau melakukan hal yang diinginkan (K5).

Sadness menjadi sosok emosi yang sering menanggapi apa pun dengan sedih dan keraguan. Pada saat *Sadness* dipilih untuk menjadi monitor di Markas Pikiran, ia ragu karena merasa tak sekuat atau seberani *Joy*. *Joy* berusaha meyakinkan *Sadness* agar mau menjadi monitor dan membantu mereka kembali ke markas. Walaupun setelah itu mempertanyakan kemampuan *Sadness* pada emosi lain.

Adegan tersebut mencerminkan upaya seseorang untuk memberikan keyakinan diri pada orang lain untuk dapat melakukan sesuatu, meskipun ada keraguan pula karena baru kali pertama dilakukan. Terdapat beragam respons pada pernyataan konflik ini, tetapi sebagian besar responden ada pada posisi dominan-hegemoni.

Konflik ini didominasi oleh responden posisi dominan-hegemoni. Responden dominan-hegemoni menyatakan bahwa mereka menerima pesan konflik ini. Pengalaman responden posisi dominan sebagian besar benar-benar dilakukan dan bentuknya beragam. Ada yang mendukung temannya untuk tetap melanjutkan kuliah, ada yang mendukung temannya untuk bisa menyelesaikan skripsi, ada yang mendukung temannya dalam hal mendapatkan pekerjaan, dan bahkan mendukung temannya untuk mengungkapkan perasaan pada orang lain.

Selain itu ada yang memberikan pernyataan bahwa sebagai seorang pengajar, wajib untuk selalu mendukung para peserta didiknya. Beberapa di antara mereka juga menuliskan ada keraguan dalam dirinya terhadap orang yang didukung. Tetapi mereka percaya bahwa hal yang terjadi berikutnya akan baik-baik saja karena mereka telah memberikan dukungan kepada orang yang bersangkutan.

Lalu pada posisi negosiasi, responden mengungkapkan bahwa perlu melihat kondisi orang tersebut ketika memberi dukungan. Menurut tanggapan responden, mereka beranggapan bahwa tidak semua orang dapat didorong dengan motivasi. Mereka menilai bahwa terkadang seseorang masih dapat merasa belum yakin atau merasa bingung. Sehingga dengan kondisi seperti itu, responden cukup memberikan dorongan hanya satu kali. Responden posisi negosiasi lebih mengutamakan kondisi dan dampak dari orang yang dihadapi. Sehingga mereka lebih melakukannya satu kali dan selanjutnya dikembalikan pada orang yang bersangkutan.

Dalam pernyataan konflik ini, terdapat satu responden dengan posisi oposisi. Responden ini tetap mempercayai atau menerima bahwa ada orang yang memberikan dukungan keyakinan pada orang yang kurang percaya diri. Tetapi responden secara pribadi belum pernah memberikan dukungan langsung kepada orang lain dalam kehidupan sehari-hari atau di lingkungan terdekatnya. Sehingga dalam kolom tanggapan hanya tertulis, "*tidak pernah*".

6. Doktrin (penanaman keyakinan) kepada orang lain untuk mengikuti hal yang berlaku (K6).

Anxiety mengatakan bahwa Riley tidak boleh menolak apapun dari Valentina. Ini upaya *Anxiety* dapat membuat Riley mengikuti seperti Valentina. *Envy* yang awalnya menolak karena makanan yang diberikan Val itu pernah dicoba dan rasanya seperti kardus, akhirnya mengikuti kata *Anxiety*. Dalam adegan tersebut, tindakan *Anxiety* mencerminkan bentuk doktrin kepada orang lain untuk mengikuti sesuatu. Dalam hal ini yaitu mengikuti Valentina.

Kejadian ini mempunyai beragam tanggapan dari responden. Tetapi didominasi oleh posisi oposisi. Responden posisi oposisi menilai bahwa setiap orang telah mempunyai pegangan nilai masing-masing. Jadi mendoktrin dengan nilai tertentu dianggap salah dan melanggar hak orang lain. Ditambah dengan respons lainnya, pada dasarnya manusia memiliki perbedaan (*diversity*), sehingga doktrin dianggap sebagai penyamarataan yang merupakan pemaksaan yang melanggar hak orang lain. Dengan demikian berdasarkan tanggapan tersebut dan tanggapan responden lain yang mirip, posisi oposisi menolak pesan konflik mengenai doktrin

kepada orang lain karena adanya pertimbangan mengenai batasan-batasan hak yang ada dalam interaksi sosial kehidupan sehari-hari.

Tidak sedikit pula responden pada posisi negosiasi terhadap konflik ini. Respons dari responden negosiasi menanggapi bahwa doktrin atau menanamkan kepercayaan (ajaran) dapat dilakukan kepada orang lain bergantung pada situasi yang berlaku. Doktrin dapat diberikan bila yang disampaikan adalah sesuatu yang baik. Responden berpendapat juga bahwa tidak perlu mendoktrin bila itu adalah hal buruk. Orang lain tetap memiliki hak untuk menjalankan sesuai keinginannya. Maka berdasarkan tanggapan responden tersebut dan tanggapan lainnya yang mirip, posisi negosiasi cenderung mempertimbangkan doktrin berdasarkan hal yang disampaikan dan kondisi lingkungan agar interaksi sosial tidak menimbulkan masalah baru.

Konflik ini juga ditanggapi secara positif bagi responden posisi dominan hegemoni. Sebagaimana dituliskan oleh responden berikut. Karena latar belakang pekerjaan responden dalam bidang pendidikan, pengajaran dan pembinaan merupakan bentuk doktrin yang berlaku dari pendidik kepada peserta didik. Doktrin dalam lingkup sekolah memiliki tujuan agar peserta didik selalu berlaku dan terbiasa tertib.

Ada pula responden yang melakukan doktrin dalam bentuk mengingatkan untuk mengikuti peraturan yang berlaku kepada temannya. Dari beberapa tanggapan responden tersebut, posisi dominan menyetujui pesan konflik mengenai doktrin karena ada tujuan yang harus dicapai dalam sebuah lingkungan tertentu kepada seseorang yang terlibat seperti pada ranah lingkungan sekolah.

7. Pelepasan amarah akibat tekanan yang terlalu tinggi dari orang lain (K7).

Adegan ini dapat disebut sebagai momen kali pertama *Joy* marah dan mengamuk karena berbagai keluhan dari *Anger*, *Fear*, dan *Disgust*. Adegan tersebut mencerminkan bahwa manusia dapat melepaskan marah kepada orang lain atas berbagai tekanan yang terjadi. Pada konflik didominasi oleh posisi dominan-hegemoni.

Responden pada posisi dominan-hegemoni mengakui bahwa mereka sering melakukan hal ini. Dari beberapa tanggapan responden, pelepasan amarah tersebut sering terjadi pada saat mereka bekerja dalam tim. Beberapa di antara mereka mengaku terkadang lepas kendali atas dirinya sendiri. Sehingga meluapkan amarah pada orang lain. Namun terdapat responden yang menggunakan pelepasan amarahnya sebagai bentuk pertahanan dirinya. Dari beberapa tanggapan tersebut dan tanggapan responden lainnya yang mirip, posisi dominan mengakui nilai konflik ini terjadi dalam kesehariannya, bahkan disebut sebagai bagian pertahanan diri. Dari tanggapan posisi ini ditemukan bahwa pelepasan amarah sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, apapun bentuk dan tujuannya. Menurut mereka, manusia mempunyai batasan kendali yang berbeda sehingga ada yang mudah melepaskan amarah.

Pada posisi negosiasi, responden lebih memilih untuk berusaha mengendalikan diri. Mereka menilai meluapkan emosi saat berada dengan orang lain itu merupakan hal yang wajar. Tetapi perlu dikontrol agar tindakan tersebut tidak menyakiti orang lain. Pada posisi ini mereka cenderung mempertimbangkan dampak sosial akibat dari pelepasan amarah. Namun melepaskan amarah dapat dinilai boleh-boleh saja karena ada sesuatu yang dilepaskan dengan tetap mengontrol diri sendiri..

Sedangkan pada posisi oposisi, responden memiliki tanggapan yang berbeda. Responden lebih memilih untuk mengalihkan dirinya agar tidak meluapkan amarah kepada orang lain. Ada yang mengalihkan dalam bentuk olahraga atau bermain *game* agar suasana hati tetap bahagia dan melupakan marah. Sedangkan pada responden lain memilih mengalihkan dalam bentuk kesedihan atau berdiam diri. Dari tanggapan tersebut, responden posisi oposisi memilih untuk menolak pesan konflik karena mereka mempunyai prinsip mengalihkan amarah dalam bentuk lainnya.

8. Perdebatan ide atau gagasan dengan orang lain karena memiliki argumen kuat pada masing-masing pihak (K8).

Adegan konflik ini melibatkan *Anxiety* yang berdebat dengan *Joy*. *Anxiety* meminta pekerja proyeksi untuk membuat mimpi-mimpi buruk agar Riley terus memikirkan kemampuan bermain hokinya. Tetapi mimpi-mimpi itu membuat Riley semakin tertekan. *Joy* mencegah hal tersebut dengan berdebat dengan *Anxiety* dan didengarkan oleh seluruh pekerja proyeksi. Akhirnya, proyeksi mimpi buruk berhasil dihentikan.

Adegan ini mencerminkan adanya konflik berupa debat yang melibatkan dua pihak yang memiliki kepentingan dan argumen masing-masing. Pada konflik ini, ada beragam tanggapan dari responden. Konflik ini banyak memiliki responden posisi dominan-hegemoni. Pada beberapa tanggapan responden posisi dominan-hegemoni menunjukkan bahwa responden pernah mengalami berdebat dengan orang lain mengenai suatu gagasan. Mereka menuliskan pula mengenai sikap diri mereka saat berdebat seperti tetap menghargai argumen yang dikeluarkan oleh orang lain. Salah satu responden menanggapi pernyataan konflik ini adalah bagian dari sebuah kegiatan dalam jurusannya saat berkuliah. Dari tanggapan-tanggapan tersebut dan tanggapan lain yang mirip, responden dengan posisi dominan-hegemoni, menerima pesan konflik tentang debat karena hal yang dirasa lumrah dalam kehidupan sehari-hari dan di berbagai ranah lingkungan (sekolah, kuliah, tempat bekerja)

Lalu menurut perspektif tanggapan posisi negosiasi, berdebat adalah hal yang wajar terjadi. Mereka lebih memilih untuk menyampaikan gagasan mereka secara seperlunya dari sudut pandang mereka sendiri. Mereka tidak menginginkan perdebatan tersebut menjadi terlalu panjang atau berujung pada konflik besar. Dengan demikian, tanggapan dari posisi negosiasi menunjukkan bahwa pesan konflik mengenai debat lebih mengutamakan untuk tidak membuat suasana menjadi lebih rumit namun tetap memberikan pendapatnya sendiri. Mereka meyakini bahwa dengan memberikan pendapat pribadi tanpa memperpanjang argumen, diskusi tetap dapat berjalan.

Lalu pada posisi oposisi, responden lebih merasa memilih tidak berdebat dan cukup mendengarkan pendapat orang lain atau mengikuti pendapat orang lain. Alasan responden tidak ingin berdebat yaitu tidak ingin membuat suasana menjadi lebih rumit dan menjadi konflik yang besar. Di sisi lain, responden juga mengakui bahwa ada yang tidak bisa berdebat. Dengan demikian, posisi oposisi menolak pesan konflik mengenai debat dengan memegang prinsip “bermain aman” dan juga belum pernah berdebat dalam kehidupan sehari-hari

9. Menasihati orang lain tentang suatu hal tetapi nasihat itu ternyata juga untuk menyadarkan diri sendiri (K9)

Pada puncak konflik film, *Anxiety* telah mendorong Riley terlalu keras sehingga menimbulkan badai *Anxiety/panic attack* (serangan panik). *Joy* berusaha melepaskan *Anxiety* dari konsol agar Riley kembali membaik. *Joy* berusaha memberikan nasihat kepada *Anxiety* mengenai pembentukan jati diri. Setelah jati diri *Anxiety* digantikan dengan jati diri yang lama, kondisi Riley belum membaik. *Joy* menyadari bahwa siapapun memang tidak berhak menentukan jati diri, karena *Joy* memilih ingatan buruk dibuang ke Back of Mind agar Riley menjadi sosok yang baik.

Adegan ini merupakan konflik akhir sebagai bentuk penyelesaian seluruh konflik dari film. Konflik ini merupakan konflik batin yang terjadi karena kesadaran perbedaan kepentingan. Adegan ini mencerminkan seseorang yang memberikan nasihat kepada orang lain, tetapi nasihat itu juga turut menyadarkan dirinya juga. Dengan kata lain, tertampar dengan nasihat sendiri. Karena seseorang bisa saja belum menyadari tindakannya. Lalu saat menasihati orang lain, secara tiba-tiba menyadari bahwa itu juga nasihat untuk dirinya sendiri.

Seluruh 20 responden menyatakan setuju terhadap pernyataan konflik ini (seluruhnya posisi dominan-hegemoni). Tanggapan mereka menunjukkan bahwa konflik akhir ini diterima

karena seluruh responden mengalami hal tersebut. Mereka menuliskan bahwa nasihat yang mereka sampaikan sendiri merupakan bentuk tamparan atau introspeksi atas tindakan atau pengalaman pribadi mereka. Meskipun responden memberikan konteks pengalaman yang berbeda-beda, pengalaman tersebut memiliki inti yang sama bahwa nasihat yang mereka berikan kepada orang lain merupakan nasehat atas kekurangan, tindakan, atau prinsip yang dimiliki sebelumnya.

KESIMPULAN

Film "Inside Out 2" menyajikan konflik eksternal dan konflik perbedaan kepentingan. Karena pada mulanya, terdapat perbedaan visi antara *Joy* dan *Anxiety* terkait jati diri dan masa depan Riley. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa terdapat tiga posisi yang mengisi tanggapan terkait konflik yang terjadi di dalamnya. Dari 9 (sembilan) konflik yang ditemukan, banyak konflik yang ditanggapi secara oposisi, lalu dominan, dan negosiasi. Perbedaan posisi tanggapan dari penonton seluruhnya didasarkan pada pengalaman yang pernah dialami dan prinsip yang dipegang oleh pribadi masing-masing. Pada data dengan penonton posisi oposisi, penonton atau responden cenderung memberikan prinsip-prinsip positif mereka terhadap konflik tertentu dan tidak sedikit di antaranya menuliskan pengalaman personal yang dirasa kurang menyenangkan. Sedangkan pada data dengan penonton posisi dominan-hegemoni, penonton memberikan kesepakatannya melalui pengalaman personalnya sesuai dengan konflik tertentu. Di posisi negosiasi, penonton atau responden banyak yang menuliskan pengalaman yang serupa atau prinsip yang memiliki kesamaan dengan pesan konflik tetapi menolak sebagian yang tidak sesuai. Posisi negosiasi lebih menyatakan pada sikap fleksibel terhadap konflik-konflik tertentu yang terjadi di kehidupannya. Perbedaan dan dominasi posisi dalam kajian ini merupakan bagian dari bentuk mengulas atau mengkritik suatu karya sastra. Adanya hal ini turut memberikan dampak pada pandangan orang lain dalam menilai karya. Karena pada hakikatnya, manusia mempunyai berbagai latar belakang dalam menanggapi sesuatu baik karya tulis, visual, maupun isu-isu yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Alayya, S. I., Muthmainnah, A., & Susanto, D. (2023). Resepsi Film *Miracle In Cell No. 7* Versi Korea dalam Adaptasi Indonesia: Kajian Sosiologi Sastra. *ATAVISME*, 26(1). <https://doi.org/10.24257/atavisme.v26i1.877.1--13>
- Angraini, F. Y. (2025). *Analisis resepsi tentang moralitas bermedia sosial pada film budi pekerti* [Universitas Islam Sultan Agung]. <https://repository.unissula.ac.id/42188/>
- Ayuanda, W., Sidabalok, D., & Perangin-angin, A. Br. (2024). Budaya Jawa dalam Film *Primbon*: Analisis Representasi Stuart Hall. *ALFABETA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 7(2). <https://doi.org/10.33503/alfabeta.v7i2.4184>
- Damono, S. D. (2002). *Pedoman Penelitian Sosiologi Sastra*. Dalam *Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional Jakarta*.
- Hajjah, R. R., & Rengganis, R. (2022). Peran Perempuan dalam Penyelesaian Konflik Antar Tokoh pada Naskah Lakon *Menunggu Badai Reda* Karya Yusril Ihza (Perspektif Naomi Wolf). *Bapala*, 9(7).
- Hall, S. (2019). *Essential Essays, Volume 1: Foundations of Cultural Studies* (D. Morley, Ed.). Duke University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv11cw7c7>
- Hartono, M., & Raharjo, R. P. (2024). Konflik Sosial dalam Cerpen "Ibuku, Perempuan dari Pulau Rote" Karya Fanny J. Poyk: Sebuah Studi Sosiologi Sastra. *JIPSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan, Sains dan Humaniora*.



- Iyas, F. R. (2025). *Representasi budaya timur tengah dalam film “crashing eid” (Suatu tinjauan semiotika) = the representation of middle eastern culture in the film “crashing eid”(A semiotic analysis)* [Universitas Hasanuddin].
<https://repository.unhas.ac.id/id/eprint/48341/>
- Maharani, A. E. D., & Alamiyah, S. S. (2025). Resepsi generasi Z Surabaya terhadap konsep kompleksitas emosi dalam film inside out 2. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran dan Penelitian*, 11(2), 412–428.
<https://journal.uniga.ac.id/index.php/JK/article/view/42686>
- Muttaqin, K., & Wicaksono, H. (2021). Resepsi penonton alumni pondok pesantren terhadap film “negeri 5 menara.” *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 7(3), 267–274.
<http://jurnal.ideaspublishing.co.id/index.php/ideas/article/view/405>
- Nugraha, P., & Eriend, D. (2024). Peran Script Writer Dalam Menyampaikan Pesan Moral Melalui Film Sabda Rindu. *JKOMDIS: Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial*, 4(2).
<https://doi.org/10.47233/jkomdis.v4i2.1629>
- Qadriani, N., Burhan, F., Israfyan, N., Suriati, N., & Hayunira, S. (2022). Sosialisasi Sastra Dan Film Sebagai Sebuah Penelitian. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Rahman, P. A. (2024). *Analisis resepsi terhadap konflik keluarga pada film jalan yang jauh jangan lupa pulang* [UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG SEMARANG].
<https://repository.unissula.ac.id/36651/>
- Ratna, N. K. (2021). *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra dari Strukturalisme hingga Postrukturalisme Persepektif Wacana Naratif*. Pustaka Pelajar.
- Sabila, G., Fathurohman, I., & Ristiyani. (2022). Konflik Sosial dalam Novel Konspirasi Alam Semesta Karya Fiersa Besari Kajian Strukturalisme. *GERAM*, 10(1).
[https://doi.org/10.25299/geram.2022.vol10\(1\).7458](https://doi.org/10.25299/geram.2022.vol10(1).7458)
- Sunarso, B. (2023). *Resolusi Konflik Sosial*. Penerbit Adab.
- Tambunan, D. A. (2021). Analisis resepsi sastra film ajari aku islam. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan [JIMEDU]*, 1(1).
<http://jurnalmahasiswa.umsu.ac.id/index.php/jimedu/article/view/61>

HEROISME RAKYAT KECIL DALAM LUDRUK “SOGOL PENDEKAR SUMUR GEMULING” KAJIAN STRUKTUR NARATIF HEDA JASON

HEROISM OF COMMON FOLK IN LUDRUK “SOGOL PENDEKAR SUMUR GEMULING” HEDA JASON’S NARRATIVE STRUCTURE

Nur Lailatu Rohmah^{1*}, Rakmat Faisal², Setya Yuwana Sudikan³

¹Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

²Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

³Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

*Email: 24020144051@mhs.unesa.ac.id

Diajukan	2 Juni 2026
Direvisi	29 Juni 2026
Diterima	6 Juli 2026
Diterbitkan	23 Agustus 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis aksi heroisme rakyat kecil dalam pertunjukan ludruk “Sogol Pendekar Sumur Gemuling” yang dipublikasikan melalui kanal Youtube @dwikartikaapriliana2170 pada tahun 2023 menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui metode simak catat dan studi pustaka terhadap beberapa sumber yang relevan. Data dianalisis menggunakan teori struktur naratif Heda Jason meliputi analisis *wording*, *texture*, *narration*, dan *dramatization*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pertunjukan ludruk “Sogol Pendekar Sumur Gemuling” merepresentasikan heroisme rakyat kecil dalam upaya untuk mendapatkan kehidupan yang layak di tengah kesulitan ekonomi dan perlindungan formal. Hal ini terungkap melalui aspek *wording* yang menunjukkan adanya penggunaan bahasa Jawa dialek *arekan* sebagai representasi identitas masyarakat Jawa Timur; kombinasi pola bunyi, gaya bahasa, dan ritme yang memperkuat nilai estetika pertunjukan dalam aspek *texture*; uraian perkembangan konflik sosial dan moral melalui aspek *narration*; dan aspek *dramatization* yang menunjukkan bahwa unsur-unsur pertunjukan, seperti busana, latar belakang, pencahayaan, maupun musik gamelan berperan penting dalam membangun suasana dramatik pertunjukan. Penelitian ini menunjukkan bahwa teori struktur naratif Heda Jason mampu menguraikan keterkaitan antara unsur verbal dan nonverbal dalam suatu pertunjukan sekaligus mendorong pelestarian sastra lisan yang didokumentasikan melalui media digital sehingga dapat dipahami oleh masyarakat luas.

Kata kunci: Ludruk, Struktur Naratif, Sastra Lisan

Abstract

This study analyzes acts of heroism by ordinary people in the ludruk performance “Sogol Pendekar Sumur Gemuling,” published on the YouTube channel @dwikartikaapriliana2170 in 2023 using a qualitative descriptive method. Data were collected through observation, note-taking, and a literature review of relevant sources. The data were analyzed using Heda Jason’s narrative structure theory, which covers *wording*, *texture*, *narration*, and *dramatization*. The results show that the ludruk performance “Sogol Pendekar Sumur Gemuling” represents the heroism of common people in their efforts to secure a decent life amid economic hardship and the absence of formal protection. This is shown through *wording*, which uses the *arekan* dialect of Javanese as a representation of East Javanese identity; a combination of sound patterns, stylistic elements, and rhythm that enhances the performance’s aesthetic value in terms of *texture*; a depiction of social and moral conflicts through the aspect of *narration*; and the aspect of *dramatization*, which demonstrates that elements of the performance, such as costumes, scenery, lighting, and gamelan music, play a crucial role in creating the dramatic atmosphere of the performance. This study shows that Heda Jason’s narrative structure theory is capable of elucidating the interrelationships between verbal and nonverbal elements in a performance, while also promoting the preservation of oral literature documented through digital media so that it can be understood by the general public.

Keywords: Ludruk, Narrative Structure, Oral Literature

PENDAHULUAN

Upaya pembangunan negara untuk mengentaskan kemiskinan dan ketimpangan ekonomi belum sepenuhnya mengatasi krisis ekonomi di Indonesia. Kasus ini sering kali mendorong tindakan kriminal sebagai respons terhadap tekanan ekonomi oleh kelompok masyarakat bawah (Mardinsyah & Sukartini, 2020). Sejalan dengan pendapat Wahyu et al. (2021) bahwa kejahatan muncul sebagai hasil interaksi antarfenomena yang saling memengaruhi. Salah satu faktor yang mendorong individu untuk melakukan tindakan kriminal adalah ketimpangan sosial-ekonomi yang berdampak pada stabilitas dan kesejahteraan masyarakat, tingginya tingkat pengangguran, urbanisasi, serta tekanan hidup di lingkungan perkotaan yang padat dan kompetitif (Hababil et al., 2024; Yusuf & Zanudin, 2025). Ketimpangan sosial juga sering melahirkan konflik antara masyarakat kecil dan pihak berkuasa sehingga menciptakan ketegangan sosial dalam kehidupan. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa persoalan kriminalitas, kemiskinan, dan ketidakadilan sosial merupakan bagian dari realitas sosial yang kompleks dan dekat dengan pengalaman masyarakat sehari-hari.

Dalam beberapa kasus ditunjukkan bahwa penilaian masyarakat terhadap pelaku kriminal tidak selalu didasarkan pada tindakan melanggar hukum, tetapi juga terhadap faktor sosial, ekonomi, dan keberpihakan tokoh kepada masyarakat. Hal ini tampak dalam pertunjukan ludruk “Sogol Pendekar Sumur Gemuling” (Apriliana, 2023) sebagai tradisi lokal dengan nilai-nilai kebudayaan yang diturunkan secara turun-temurun, sekaligus ekspresi kesusastran masyarakat dari suatu kebudayaan tertentu secara lisan (Khusna, 2023; Rohman & Prawoto, 2025). Pertunjukan ini juga sebagai bagian dari ritual tradisional, mode komunikasi, dan sejarah budaya lokal (Santosa et al., 2021). Adapun kehadiran Sogol yang berprofesi sebagai pencuri menggambarkan pertentangan antara nilai moral dan sosial karena aksinya yang membagikan hasil curian kepada masyarakat miskin. Hal ini memunculkan ambiguitas dalam cara masyarakat memandang tindakan kriminal di lingkungan sosial. Selain itu, konflik juga berkembang menjadi persoalan sosial yang melibatkan peran masyarakat, aparat desa, petinggi kekuasaan formal, dan kepercayaan mistis. Jenis pertunjukan ini memiliki kesamaan dengan tradisi Udje di Nigeria yang merepresentasikan kehidupan sosial masyarakat menggunakan kata-kata dengan teknik khusus untuk menggambarkan profil seseorang (dapat juga peristiwa yang relevan) sehingga memancing tawa penonton untuk menghancurkan lawan (target) yang dimaksud (Ojaide & Ojaruega, 2020). Hal ini cukup menjelaskan bahwa pertunjukan ludruk tersebut tidak sekadar menjadi warisan budaya berupa seni pertunjukan tradisional di lingkungan masyarakat Jawa (Saputri et al., 2024), tetapi juga menjadi cermin realitas sosial yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Pertunjukan ludruk lakon “Sogol Pendekar Sumur Gemuling” (Apriliana, 2023) menarik untuk diteliti karena merepresentasikan relasi antara kriminalitas, ketimpangan sosial, dan moralitas melalui tokoh utama yang ditempatkan dalam posisi ambigu sebagai pelaku kejahatan sekaligus pendukung bagi masyarakat miskin. Selain itu, pertunjukan ludruk juga menjadi salah satu bentuk kearifan lokal masyarakat Indonesia yang diwariskan oleh generasi terdahulu yang merepresentasikan kehidupan masyarakat melalui penggambaran berbagai kompleksitas kehidupan sosial (Ani, 2022; Aziz & Khadam, 2021), sehingga perlu dilakukan analisis untuk menguraikan pesan dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Dalam upaya menghasilkan hasil analisis yang mendalam terhadap struktur pertunjukan ludruk tersebut, penelitian ini menggunakan teori struktur naratif Heda Jason yang meliputi empat tingkatan, seperti *wording*, *texture*, *narration*, dan *dramatization* (Sudikan, 2017). Teori struktur naratif Heda Jason digunakan untuk menjawab pertanyaan terkait: (1) Bagaimana pertunjukan ludruk merepresentasikan heroisme rakyat kecil dalam lingkup konflik masyarakat? (2) Bagaimana elemen-elemen pertunjukan disusun untuk merepresentasikan kompleksitas permasalahan? Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk (1) menguraikan representasi heroisme rakyat

kecil dalam pertunjukan ludruk, dan (2) memahami proses representasi kompleksitas permasalahan melalui susunan elemen-elemen pertunjukan.

Aspek *wording* digunakan untuk menguraikan materi kebahasaan yang erat kaitannya dengan aspek linguistik (Jason, 1977; Sudikan, 2017) melalui dialog para pemain ketika menyampaikan situasi maupun konteks permasalahan selama pertunjukan. Adapun aspek *texture* yang berkaitan dengan pengorganisasian bahasa dalam dialog setiap pemain (Jason, 1977), yang mana data dalam aspek ini nantinya akan dianalisis melalui dominasi bunyi dan relasi makna antara dialog dan aksi panggung. Selanjutnya, aspek *narration* berhubungan dengan jalinan plot (alur) cerita (Jason, 1977; Sudikan, 2017) membagi keseluruhan pertunjukan menjadi beberapa babak untuk dapat diuraikan relasi antarbabak dan makna cerita. Adapun aspek *dramatization* merupakan tingkat jalinan yang terjadi dalam pertunjukan yang menjadi aspek pertunjukan atau penciptaan sastra lisan (Jason, 1977; Sudikan, 2017) berkaitan dengan bagaimana pertunjukan tersebut ditampilkan di atas panggung, seperti dari sudut pandang busana, tata letak panggung maupun pencahayaan, dan iringan musik. Hal ini menjelaskan bahwa penggunaan teori struktur naratif Heda Jason sebagai pedoman untuk menguraikan pertunjukan ludruk karena dapat membedah suatu pertunjukan dari berbagai aspek dan relasinya dengan cerita yang disampaikan.

Beberapa penelitian terdahulu berhasil menemukan bahwa cerita rakyat yang terdapat dalam buku *Tutur Daerah Sumbawa Barat* membentuk alur dan pemaknaan berbeda dengan cerita rakyat dari daerah lainnya serta mengandung nilai-nilai pendidikan yang dapat menjadi rekomendasi kajian cerita rakyat lainnya (Faridah et al., 2022). Adapun Aulia & Hanifa (2024) yang hanya fokus pada aspek *dramatization* menemukan bahwa dalam pertunjukan ludruk Madura di Sumenep merepresentasikan nilai moral dan budaya masyarakat Madura sekaligus sebagai pengembangan pariwisata dan perekonomian masyarakat. Sedangkan dalam cerita *Joko Satriyan* ditemukan delapan terem struktur Naratif Maranda dan empat fungsi legenda William R. Bascon, serta menjadi legenda yang harus dilestarikan (Irawati et al., 2022). Namun demikian, kajian-kajian tersebut masih secara umum membahas nilai maupun aspek teori dalam objek penelitian, terutama yang berkaitan dengan posisi objek yang harus dilestarikan. Oleh karena itu, penelitian ini berfungsi untuk mengisi kekosongan tersebut dengan mengkaji pertunjukan ludruk "Sogol Pendekar Sumur Gemuling" (Apriliana, 2023) yang merepresentasikan realitas kehidupan masyarakat bawah. Penggunaan teori struktur naratif Heda Jason menjadi penting karena mampu menguraikan pertunjukan dari berbagai aspek, baik kebahasaan, alur cerita, maupun elemen-elemen lainnya.

Urgensitas penelitian ini terletak pada pentingnya pemahaman mengenai struktur pertunjukan ludruk yang tidak hanya dibangun melalui cerita semata, melainkan juga melalui unsur bahasa (linguistik), gaya bahasa, alur, dan aspek pertunjukan lainnya. Pemilihan ludruk lakon "Sogol Pendekar Sumur Gemuling" ini menarik karena merujuk pada heroisme rakyat kecil dalam struktur masyarakat yang diwakili oleh tokoh Sogol yang seharusnya mendapatkan haknya sebagai masyarakat, baik itu dalam aspek ekonomi maupun pembangunan sosial, serta perlindungan resmi dari lembaga nasional di kehidupan masyarakat (le Roux et al., 2021). Melalui pertunjukan ini, masyarakat didorong untuk merenungkan persoalan-persoalan yang selama ini belum sepenuhnya diungkapkan secara terbuka, menunjukkan perspektif lain terhadap dunia, serta memberikan apresiasi terhadap perspektif lain yang muncul (Blaine, 2024). Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ludruk sebagai sastra lisan dan seni pertunjukan tradisional di Jawa Timur.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Metode penelitian ini dipilih karena mampu menangkap kompleksitas dan keunikan fenomena cerita dalam pertunjukan secara mendalam, sehingga memungkinkan peneliti untuk mendeskripsikan dan

menganalisis konstruksi pertunjukan yang terkandung dalam pertunjukan ludruk lakon “Sogol Pendekar Sumur Gemuling” (Apriliana, 2023) secara mendalam. Metode ini digunakan karena prosesnya bertujuan untuk mendapatkan data yang mendalam dan mengandung makna di balik data yang tampak selama pertunjukan. Penelitian ini menggunakan sumber data video pertunjukan ludruk lakon “Sogol Pendekar Sumur Gemuling” yang diunggah di kanal YouTube @dwikartikaapriliana2170 pada tanggal 12 Februari 2023 dengan durasi 1:54:59 oleh tim ludruk Mustika Budaya. Pertunjukan ludruk tersebut menampilkan representasi ketimpangan ekonomi dan aksi pencurian yang dilakukan oleh tokoh utama untuk membantu masyarakat miskin lainnya. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kutipan dialog dan monolog para pemain dari pertunjukan ludruk yang sudah ditranskripsikan. Proses transkripsi dan transliterasi dari bahasa Jawa ke dalam bentuk bahasa Indonesia untuk mengetahui makna dan konteks penggunaannya telah dilakukan uji validitas melalui teknik diskusi dengan teman sejawat yang merupakan pengguna bahasa Jawa dialek *arekan*, meliputi warga asli Sidoarjo, Surabaya, Malang, dan perantau yang memiliki pengalaman bersinggungan langsung dengan warga lokal.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data simak-catat dan studi pustaka. Teknik simak dan catat merupakan teknik yang dilakukan untuk merekam fakta-fakta yang berkaitan dengan masalah penelitian yang dilakukan dengan menyimak video dari awal pertunjukan hingga terakhir, kemudian mencatat (mentranskripsikan) data atau temuan yang didapatkan tentang aspek yang menjadi bahan analisis dalam sumber data (Harsanti et al., 2022; Legisyha et al., 2024). Sedangkan studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data dari bahan pustaka lain yang berhubungan dengan penelitian untuk menunjang data yang akan digunakan oleh peneliti (Fiantika et al., 2022). Kedua teknik ini dipilih karena sesuai dengan metode dan sumber daya yang digunakan untuk mengkaji pertunjukan ludruk di aplikasi YouTube secara mendalam. Teknik simak dan catat memungkinkan peneliti untuk memerhatikan elemen-elemen pertunjukan, meliputi tokoh, busana, pencahayaan, latar belakang, musik gamelan, maupun alur cerita kemudian mencatat data yang relevan dengan tujuan penelitian. Sedangkan studi pustaka mendukung penguatan data dan landasan teoretis yang bersumber dari buku maupun artikel jurnal yang relevan terhadap permasalahan yang direpresentasikan dalam pertunjukan ludruk.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles and Huberman untuk menjawab tujuan dari fokus masalah (Sugiyono, 2019) melalui beberapa tahap berikut:

1. Menganalisis konflik melalui sumber data penelitian dengan memanfaatkan hasil dari aktivitas simak-catat, studi pustaka, serta hasil transkripsi video.
2. Data yang telah dikumpulkan kemudian direduksi ke dalam beberapa kategori sesuai dengan tingkatan-tingkatan yang terdapat dalam teori struktur naratif Heda Jason, yaitu *wording*, *texture*, *narration*, dan *dramatization* dengan rincian sebagai berikut:
 - a. Data *wording* dipilah melalui pembacaan dan pemahaman makna dalam bahasa Indonesia dengan fokus pada kalimat yang mengandung kosakata bahasa Jawa dialek *arekan* yang lebih menonjol.
 - b. Data *texture* dipilah dengan mencermati penggunaan bunyi vokal dan konsonan serta dominasi unsur bunyi yang berpengaruh terhadap gaya bahasa yang digunakan.
 - c. Data *narration* dipilah berdasarkan dialog dan monolog yang dapat mewakili alur cerita setiap babak.
 - d. Data *dramatization* dipilah berdasarkan elemen-elemen pertunjukan yang berpengaruh terhadap alur dan makna cerita.
3. Menyajikan data penelitian yang telah direduksi dalam bentuk tabel berdasarkan tingkatan struktur naratif Heda Jason.

4. Menguraikan setiap data yang telah didapatkan dalam bentuk pembahasan sesuai dengan teori yang digunakan.
5. Menyusun kesimpulan berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diperoleh untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

Melalui tahapan tersebut, penelitian ini diharapkan mampu menjelaskan struktur naratif cerita secara sistematis dan mendalam.

HASIL PENELITIAN

Pertunjukan ludruk lakon “Sogol Pendekar Sumur Gemuling” (SPSG) menunjukkan adanya empat tingkatan struktur Heda Jason, yaitu *wording*, *texture*, *narration*, dan *dramatization*. Berikut hasil analisis pertunjukan ludruk tersebut berdasarkan teori struktur naratif yang diungkapkan oleh Heda Jason.

Wording

Tingkatan ini berkaitan dengan penggunaan bahasa dalam pertunjukan ludruk yang dapat dianalisis melalui tuturan dialog pemain. Bagian ini membahas tentang tingkat kata atau materi kebahasaan yang erat kaitannya dengan aspek linguistik (Sudikan, 2017) sebagai medium penyampaian cerita yang muncul dalam tuturan. Tingkatan ini difokuskan pada penggunaan bahasa, pilihan kata, bentuk ujaran, dialek, maupun variasi leksikal yang digunakan dalam pertunjukan, selaras dengan pernyataan Jason bahwa *wording* merupakan materi bahasa yang menjadi fokus linguistik (Jason, 1977). Ludruk SPSG ini menggunakan bahasa Jawa dialek *arekan* yang lugas, ekspresif, dan emosional yang mencerminkan realitas sosial masyarakat penuturnya.

Tabel 1. Tuturan Pemain Ludruk

Kode	Pemain	Kutipan	Terjemahan
A	Sogol	Bener nek kon ngomong, nek wong lima tau sumpah, sabaya mukti sabaya pati, mangan upas bareng mati.	Benar yang kamu katakan, lima orang pernah bersumpah, sehidup semati, makan racun bersama sampai mati.
B	Sogol	Lha kok koyok arek cilik e.	Ini kok seperti anak kecil.
C	Dul Mukti	Pinginane helikopter liwat dukure omah.	Kalau ingin, helikopter lewat atasnya rumah.
D	Dul Mukti	Tak santet lugur.	Saya santet jatuh.

Data pada tabel tersebut menunjukkan adanya penggunaan bahasa Jawa dialek *arekan* yang menjadi ciri khas dialog dalam ludruk SPSG. Penggunaan dialek *arekan* dalam dialog para pemain tidak hanya berfungsi sebagai media komunikasi, tetapi juga sebagai penanda identitas lokal masyarakat Jawa Timur yang memperkuat karakter tokoh dan suasana pertunjukan. Dialek ini paling menonjol digunakan dalam komunikasi informal di kalangan masyarakat. Sementara itu, komunikasi yang tercipta antara lurah, istrinya, dan Sarmidin cenderung menggunakan bahasa Jawa semi formal, yaitu menggunakan *ngoko alus* dan *krama lugu*. Apabila diteliti dari sudut pandang dominasi dialek *arekan* yang digunakan sepanjang pertunjukan, dialek ini lebih sering digunakan oleh masyarakat dari kalangan biasa ketika berkomunikasi menggunakan bahasa Jawa *ngoko lugu*. Hal tersebut tampak melalui pilihan kosakata yang digunakan oleh para pemain, seperti Sogol dan Dul Mukti yang bersifat santai, lugas, dan ekspresif. Pada kode A ditunjukkan adanya penggunaan kata “kon” yang merupakan bentuk pronomina orang kedua tunggal dan bersifat nonformal. Kata tersebut setara dengan kata “kamu” dalam bahasa Indonesia. Penggunaan kata tersebut menunjukkan hubungan sosial yang akrab dan mencerminkan gaya komunikasi masyarakat *arekan* yang spontan dan lugas.

Dalam pertunjukan ludruk tersebut, kata “kon” memperkuat kesan bahwa tokoh sedang berbicara secara langsung dan apa adanya. Sementara itu, pada kode B terdapat penggunaan kata “arek” dalam frasa “arek cilik” yang menjadi salah satu penanda paling khas dalam dialek *arekan*. Kata “arek” secara umum berarti “anak” atau “orang”, tergantung dengan konteks penggunaannya. Dalam dialog tersebut, frasa “arek cilik” digunakan Sogol untuk menyindir perilaku lawan bicara yang dianggap kekanakan. Hal ini menunjukkan cara pandang penutur dalam menilai situasi sosial di sekitarnya sekaligus menghadirkan nuansa lokal yang erat dengan masyarakat Jawa timur.

Selain itu, data kode C menunjukkan adanya penggunaan kata “dukure” yang berarti “di atas”. Penggunaan kosakata tersebut menunjukkan kekhasan pilihan kata dalam dialek *arekan* yang terasa lebih dekat dengan kebiasaan tutur masyarakat setempat dibandingkan dengan padanan bahasa Indonesia yang terkesan lebih formal. Selain menunjukkan variasi leksikal yang digunakan dalam tuturan, kata tersebut juga membantu membangun imajinasi visual penonton terhadap situasi yang sedang diceritakan dalam dialog. Adapun pada kode D terdapat penggunaan kata “lugur” yang berarti “jatuh” menunjukkan variasi bahasa lokal yang tetap ringkas dan ekspresif. Dalam dialog Dul Mukti, kata tersebut tidak hanya berfungsi menjelaskan hasil tindakan santet yang dilakukan, tetapi juga memperkuat suasana magis dan karakter tokoh sebagai sosok dukun yang memiliki keyakinan terhadap kekuatan gaib yang dimilikinya. Pemilihan kata “lugur” menunjukkan bahwa bahasa dalam ludruk tidak hanya digunakan untuk menyampaikan makna secara langsung, tetapi juga membangun suasana dan karakter dalam pertunjukan.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Maisaroh & Sugiarti (2017) bahwa dialek *arekan* diketahui kosakata yang digunakan. Namun, berbeda dengan penelitian Maisaroh & Sugiarti (2017) cenderung membahas susunan kata, penelitian ini lebih menekankan pada efek dramatisasi yang dihasilkan dengan penggunaan dialek *arekan* dalam pertunjukan. Hal ini cukup menjelaskan bahwa aspek *wording* dalam ludruk ini sangat dipengaruhi oleh penggunaan kosakata bahasa Jawa dialek *arekan* yang mengandung nilai sosial, budaya, dan pragmatis untuk memperkuat karakter tokoh serta merepresentasikan kehidupan masyarakat Jawa Timur sehari-hari, khususnya penutur dialek *arekan*.

Texture

Tingkatan ini berhubungan dengan gaya bahasa yang digunakan pemain dalam pertunjukan ludruk. Analisis *texture* membahas tentang jalinan kata yang digunakan dalam pertunjukan ludruk yang meliputi bahasa prosa maupun puisi, gaya sebuah *genre*, kebudayaan atau aliran-aliran pencerita dan penyanyi, serta gaya yang unik dari pemain dalam suatu pertunjukan (Jason, 1977; Sudikan, 2017). Dalam suatu pertunjukan, tidak jarang penuturan dialog diselingi beberapa genre bahasa. Beberapa di antaranya tidak terlihat dan teridentifikasi dengan jelas karena menjadi satu kesatuan dalam pertunjukan.

Tabel 2. Gaya Bahasa dalam Pertunjukan

Kode	Pemain	Kutipan	Terjemahan
E	Sogol	Sabaya mukti sabaya pati, mangan upas bareng mati.	Sehidup semati, makan racun bersama sampai mati.
F	Sogol	Kembang sentul. Aku ngalor, kon ngidul.	Bunga sentul, aku ke utara, aku ke selatan.
G	Istri Lurah	yo kudu jogo-jogo, yo kudu waspodo. Tapi nek awake dipikir dewe, yo terus yo opo?	harus berjaga-jaga, harus waspada. Tapi kalau dipikir sendiri terus, lalu bagaimana?

Data kode E dalam tabel menunjukkan keteraturan bunyi yang kuat melalui pengulangan kata “sabaya” serta persamaan bunyi pada kata “mukti”, “pati”, dan “mati”. Pengulangan bunyi vokal /i/ tersebut membentuk rima yang memperkuat kesan puitis, sedangkan pengulangan konsonan /m/ pada kata “mukti”, “mangan”, dan “mati” menghasilkan ritme yang stabil dan mudah diingat. Pola tersebut membuat tuturan terasa seperti ungkapan tradisional atau peribahasa Jawa yang disampaikan secara lisan. Selain itu, susunan kalimat yang berirama juga menghadirkan nuansa seperti pantun atau pepatah yang mengandung pesan moral. Apabila ditelaah lebih dalam, kalimat tersebut menegaskan nilai kebersamaan mutlak, baik dalam kebahagiaan maupun kesedihan melalui diksi duka/mati. Frasa “mangan upas bareng mati” menunjukkan solidaritas yang kuat hingga pada kesiapan menghadapi kematian bersama. Dunia yang dibangun dalam tuturan ini merupakan dunia yang menjunjung tinggi kesatuan nasib, kesetiaan, dan pengorbanan dalam menjalani hubungan sosial.

Adapun data kode F menunjukkan adanya pola bunyi yang ringan dan ritmis melalui pengulangan bunyi vokal /u/ serta konsonan /l/ pada kata “sentul” dan “ngidul”. Terdapat pula kesamaan bunyi vokal /o/ dan /u/ dan konsonan /l/ pada kata “ngalor” dan “ngidul”. Kesamaan ini menciptakan efek musikalitas serta memperkuat nuansa lisan dalam dialog. Struktur kalimat yang pendek dan mudah diucapkan menunjukkan ciri dari tuturan ludruk yang mengutamakan kelancaran penyampaian di atas panggung. Dari segi makna, kalimat ini mengandung aba-aba untuk mengatur gerak Sogol dan Sah dalam pertunjukan. Unsur arah yang berlawanan membangun dunia yang dinamis dan menekankan koordinasi tindakan antarpelaku. Dalam konteks pertunjukan, bahasa tidak hanya berfungsi menyampaikan informasi, melainkan juga sebagai penggerak aksi dan membentuk dinamika visual di atas panggung.

Selanjutnya, data kode G menunjukkan pola bunyi teratur melalui pengulangan frasa “yo kudu” dan dominasi bunyi vokal /o/ pada kata “yo”, “jogo”, “waspodo”, dan “opo” yang menciptakan ritme kuat dan menekankan pentingnya kewaspadaan terhadap situasi sekitar. Pada bagian akhir, pola bunyi berubah menjadi longgar sehingga menghadirkan kesan ketidakpastian. Pergeseran irama tersebut menunjukkan adanya perubahan dari sikap tegas menuju ketidakpastian dalam menentukan langkah selanjutnya. Selain menghadirkan musikalitas dalam tuturan, susunan kalimat tersebut juga menyerupai ungkapan nasihat dan refleksi sosial. Dunia yang dibangun dalam tuturan ini adalah dunia sosial yang penuh tuntutan kewaspadaan dan ketidakjelasan mengenai langkah yang harus diambil.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Faridah et al. (2022) dalam penelitiannya bahwa tingkatan *texture* berhubungan dengan gaya bahasa puitik. Namun, berbeda dengan penelitian tersebut yang lebih berfokus pada pengelompokan beberapa cerita dan variasi jenis ungkapan putik yang digunakan, penelitian ini menekankan pada dominasi bunyi yang menciptakan gaya dan nuansa bahasa tertentu. Hal ini cukup menjelaskan bahwa tuturan tidak hanya menyampaikan ajaran moral, tetapi juga merepresentasikan situasi sosial yang kompleks dan tidak sepenuhnya pasti.

Narration

Tingkatan ini berhubungan dengan pengorganisasian alur dalam suatu cerita (Jason, 1977; Sudikan, 2017). Alur pertunjukan ludruk PSG merupakan alur maju yang dibuktikan dengan rangkaian peristiwa diceritakan secara kronologis. Pertunjukan diakhiri dengan terbunuhnya Sogol dengan akhir cerita bahagia dari sudut pandang masyarakat kaya (menteri dan para saudara Sogol) sekaligus menjadi akhir yang menyedihkan bagi masyarakat miskin dan tokoh mbok yang kehilangan anak dan pahlawan mereka.

Tabel 3. Alur Pertunjukan Ludruk

Kode	Pemain	Kutipan	Terjemahan	Adegan
------	--------	---------	------------	--------

H	Sogol	Kok mesti, saben ketok aku liwat, cangkeme wong kampung podo bengok-bengok “maling, maling, maling”. [...]. Nek aku nyolong, gak tak badhog dewe asile. Tak dum-dum no nang wong mlarat sing butuh tak tulungi.	Setiap kali lihat aku lewat, mulut orang-orang kampung selalu berteriak “maling, maling, maling”. [...]. Kalau aku mencuri, tidak kumakan sendiri hasilnya. Aku bagikan kepada orang miskin yang membutuhkan bantuanku.	B1 (Pengenalan)
I	Lurah	Ngene lho Bu. Awake dheweki lurah, [...]. Lah tapi terus keadaan desane keruh koyo ngene iki lho terus yo opo? Ngono lho.	Begini, Bu. Kita ini lurah, [...]. Tapi kalau keadaan desa jadi kacau seperti ini, lalu bagaimana? Begitu.	B2 (Konflik dimulai)
J	Sarmidin	Ngatasi kulo ilmu kane jenengan iku pun ngatasi. Tapi lek sing setunggale ki wah. Sik alot e ki.	Ilmu dari Anda sudah cukup. Tapi kalau yang satu ini, wah, sulit ini.	B3 (Konflik meningkat)
	Dul Mukti	Aku dikongkon nyantet wong maneh?	Aku disuruh nyantet orang lagi?	
K	Mbok	Nang ndi anakku iki? Wis pirang-pirang dino kok gak mulih kon Sogol.	Ke mana anakku ini? Sudah beberapa hari kok tidak pulang, Sogol.	B4 (Konflik meningkat)
L	Dul Mukti	Barang sing tak kirim kok ra koyo barang sing wes kelakon.	Barang yang aku kirim kok tidak seperti biasanya.	B5 (Konflik meningkat)
M	Pria Baju Hijau	Lha lapo? Kon kok mringis ae lho.	Lho kenapa? Kamu kok meringis terus.	B6 (Klimaks)
	Pria Baju Kuning	Kon wedi karo Sogol a?	Kamu takut dengan Sogol ya?	
N	Sogol	Kon katiko ndeliko nyandi ae. Nek kon gelem nyalah barek sogol.	Kamu mau sembunyi. Kalau kamu berani salah sama Sogol.	B7 (Klimaks)
O	Durrahman	Kaping pindone, Sogol nek omah mbok?	Kedua, Sogol ada di rumah, Mbok?	B8 (Konflik menurun)
P	Sogol	Kok kebangeten dulurku. Nek ngono wes bener-bener lali. Kang Durrahman, Suparman, mbarek Tumpi. Lha kok yo tegu, mentolo.	Keterlaluan saudara-saudaraku. Berarti mereka benar-benar sudah lupa. Kang Durrahman, Suparman, dan Tumpi. Kok tega sekali.	B9 (Penyelesaian)

Babak pertama (kode H) menunjukkan pengenalan tokoh utama beserta konflik yang melekat padanya. Sogol diceritakan memiliki citra negatif di mata masyarakat, sehingga sejak awal pertunjukan ditunjukkan adanya pertentangan antara individu dan lingkungan sosialnya. Bagian ini tidak hanya memperkenalkan konflik, tetapi juga petunjuk bahwa tindakan Sogol memiliki latar belakang yang berkaitan dengan kondisi sosial masyarakat. Pada bagian ini tokoh Sogol sudah menyampaikan aktivitasnya sebagai pencuri, sekaligus kekecewaannya terhadap sikap masyarakat yang tidak memihak atau melihat kondisinya dari sudut pandang yang lain. Pernyataan Sogol bahwa hasil curiannya dibagikan kepada masyarakat yang membutuhkan menunjukkan ironi ketimpangan ekonomi dan sosial yang terjadi antarmasyarakat. Heroisme inilah yang kemudian melahirkan kontradiksi antara posisi Sogol sebagai seorang pencuri dan

rakyat kecil yang berusaha untuk mendapatkan kelayakan hidup sekaligus menyiarkan suara rakyat yang terpinggirkan. Dengan demikian, bagian ini menjadi fondasi penting bagi perkembangan alur sekaligus membuka kemungkinan munculnya konflik yang lebih kompleks.

Selanjutnya, pada babak kedua (kode I), alur mulai bergerak menuju konflik yang lebih luas. Tokoh lurah merasa resah terhadap kondisi desa yang dianggap semakin kacau akibat ulah Sogol. Dalam tahap ini, konflik tidak lagi bersifat personal, tetapi mulai melibatkan aparat desa dan kepentingan sosial. Dalam pertunjukan ludruk SPSG, bagian ini memperlihatkan bagaimana kekuasaan mulai mengambil peran dalam menangani konflik sehingga ketegangan cerita mulai berkembang. Sementara itu, babak ketiga (kode J) menunjukkan peningkatan konflik ketika Sarmidin meminta bantuan Dul Mukti untuk menyantet Sogol. Kehadiran dukun ini memperlihatkan adanya unsur kepercayaan tradisional yang memperkuat ketegangan cerita. Konflik tidak lagi berupa keluhan terkait perilaku Sogol, tetapi mulai mengarah pada upaya kekerasan. Kedua babak ini memiliki tujuan cerita yang sama untuk membunuh Sogol yang dinilai merusak ketenangan masyarakat. Posisi lurah dan bayan tidak sepenuhnya mampu mengayomi kesulitan masyarakat kecil dengan kondisi ekonomi buruk yang direpresentasikan oleh Sogol untuk mendapatkan keadilan dan jaminan hidup yang layak. Aparat desa di sini memandang konflik tersebut sebagai sesuatu yang harus diselesaikan meski menggunakan cara kotor untuk memburu Sogol yang dianggap pelaku kerusuhan.

Adapun pada babak keempat (kode K), konflik berkembang ke ranah emosional dan keluarga melalui kemunculan tokoh Mbok yang mengkhawatirkan kondisi Sogol. Kekhawatiran tersebut memperlihatkan dampak konflik terhadap hubungan keluarga sekaligus menghadirkan sisi emosional cerita. Bagian ini menjadi penghubung penting karena ketegangan tidak hanya dibangun melalui konflik sosial, melainkan juga melalui penderitaan batin tokoh. Sementara itu, babak kelima (kode L) menunjukkan peningkatan konflik ketika Dul Mukti curiga karena santet yang dikirimkan tidak berjalan sebagaimana mestinya. Hal ini menunjukkan adanya perlawanan terhadap usaha santet yang dilakukan sehingga konflik berkembang menjadi pertarungan antara dua kekuatan yang bertentangan. Ketegangan semakin kuat karena usaha mencelakai Sogol tidak berhasil. Pada babak keenam (kode M), alur mencapai tahap klimaks. Ketegangan yang dibangun sejak awal memuncak ketika masyarakat mulai menunjukkan rasa takut terhadap Sogol. Dialog antara Pria Baju Kuning dan Hijau memperlihatkan bahwa Sogol tidak hanya dipandang sebagai pembuat masalah, tetapi juga sebagai ancaman. Bagian ini menjadi titik puncak konflik karena adanya benturan antartokoh yang berlangsung secara terbuka dan emosional. Ketiga babak ini secara tidak langsung menggambarkan ironi aksi rakyat kecil yang tengah memperjuangkan hak mereka atas kehidupan yang sejahtera, baik dari segi ekonomi, keamanan, maupun interaksi sosial.

Selanjutnya, pada babak ketujuh (kode N), konflik masih berada pada tahap klimaks ketika Sogol menghadapi situasi yang semakin menekan. Dialog yang mempertanyakan keberanian untuk melawan Sogol menunjukkan bahwa posisi tokoh utama semakin kuat di mata masyarakat. Bagian ini mempertahankan intensitas ketegangan sebelum memasuki tahap peleraian. Sedangkan pada babak kedelapan (kode O), alur mulai bergerak menuju penurunan konflik. Tokoh Durrahman mulai mempertanyakan keberadaan Sogol dan atmosfer di rumah Mbok semakin mencekam. Para tokoh kemudian diarahkan menuju tahap penyelesaian dengan memburu Sogol untuk dibunuh. Fenomena ini menunjukkan bahwa heroisme Sogol mewakili masyarakat kecil untuk kesejahteraan hidup mendapatkan timbal balik berupa ancaman kematian. Hal ini menunjukkan perspektif umum yang memandang Sogol sebagai pokok permasalahan yang harus dihapuskan.

Pada babak kesembilan (kode P), alur mencapai tahap penyelesaian yang bersifat tragis. Bagian ini menunjukkan konflik batin yang dialami Sogol, terutama terhadap para saudaranya. Bagian ini berkaitan dengan akhir cerita ketika Sogol akhirnya mengalami kekalahan. Berbeda dengan penelitian Maisaroh & Sugiarti (2017) yang berfokus pada tema cerita, penelitian ini

menekankan aksi heroisme Sogol hingga akhir mengenaskan di bawah kekuasaan yang dominan.

Dramatization

Tingkatan ini berhubungan dengan bagaimana unsur-unsur pertunjukan membangun suasana, konflik, karakter, dan efek dramatik dalam cerita. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sudikan, 2017) yang menyatakan bahwa *dramatization* merupakan tingkat jalinan yang terjadi dalam pertunjukan, seperti akustik, visual, maupun aspek-aspek gerak yang menjadi aspek pertunjukan atau penciptaan sastra lisan.

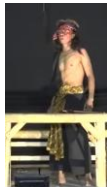
Pertunjukan

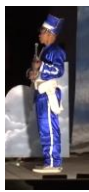
Ludruk SPSG dibuka dengan kemunculan Sogol yang langsung memperkenalkan konflik utama mengenai dirinya yang dianggap maling (pencuri) oleh masyarakat. Kemunculan tokoh lain seperti Sah, Lurah, Sarmidin, dan Dul Mukti mengembangkan konflik dari persoalan sosial hingga keterlibatan kekuatan mistis. Pergantian adegan dilakukan secara bertahap melalui perubahan latar, dialog, dan interaksi antartokoh sehingga membangun perkembangan cerita yang runtut. Pada bagian pertengahan pertunjukan, suasana dramatik semakin meningkat ketika adegan berpindah ke rumah Sogol dan ritual santet oleh Dul Mukti. Pertunjukan berkembang menuju konflik fisik ketika Sogol membalas tindakan Dul Mukti dan Sarmidin hingga tewas. Ketegangan cerita terus meningkat hingga Sogol menjadi buronan dan akhirnya terbunuh pada akhir pertunjukan. Pertunjukan ini ditutup dengan teriakan para pemain yang menyerukan judul lakon sebagai penegasan tragedi tokoh utama yang tewas mengenaskan di bawah tekanan kelompok berkuasa.

Busana Pemain

Dari segi busana yang dikenakan oleh para pemain, tampak adanya perbedaan yang kontras antarpemain yang menunjukkan kontras kehidupan dan peran yang sedang dimainkan. Hal tersebut tampak pada tabel berikut.

Tabel 4. Busana Pemain

Tangkapan Layar	Keterangan	Tangkapan Layar	Keterangan
	Pakaian sederhana serba hitam dan senjata menjadi simbol kesederhanaan Sogol dalam upaya memperjuangkan haknya atas kehidupan yang layak.		Dominasi pakaian warna putih merepresentasikan kehidupan Sah yang sederhana, tetapi lebih tenang dibandingkan kehidupan Sogol yang keras.
	Kemeja hitam dan kebaya formal berwarna merah tua menjadi simbol ketimpangan sosial yang tajam pada masyarakat kecil di bawahnya.		Tokoh Dul Mukti yang bertelanjang dada, mengenakan celana kain hitam, kain batik, dan ikat kepala warna merah melambangkan keberanian dan kedekatannya dengan ilmu mistik.
	Kebaya hitam dan kain batik yang dikenakan Mbok melambangkan kesederhanaan disertai kesedihan dan ketakutan.		Pakaian serba hitam disertai jas, kain batik, dan blangkon merepresentasikan kekuasaan Sarmidin sebagai seorang bayan di masyarakat.

	Dominasi warna hitam yang dikenakan Durrahman, kebaya warna hijau yang dikenakan oleh Tumpi, dan kombinasi kemeja merah, celana jingga, dan sarung oleh Suparman menunjukkan kehidupan sederhana dengan tingkat kesejahteraan yang lebih tinggi dengan gaya berbusana yang lebih rapi.		Corak pakaian yang dominan oleh paduan warna cerah menjadi simbol masyarakat yang peduli akan ketenangan desa.
			Pakaian menteri dan prajurit yang terkesan lebih formal disertai properti senjata api menyiratkan kekuasaan yang dominan.
			

Tokoh Sogol mengenakan pakaian dan celana sederhana berwarna gelap, sarung, kopiah/peci, serta membawa senjata tajam yang menjadi simbol sebagai rakyat kecil dengan kehidupan bebas sekaligus seseorang yang terlibat dalam konflik. Warna gelap pada busana Sogol memperkuat kesan kehidupan yang keras, misterius, dan dekat dengan aktivitas kriminal yang dilekatkan masyarakat kepadanya. Namun, penampilannya yang tetap sederhana menunjukkan bahwa Sogol berasal dari kalangan bawah dan hidup dekat dengan masyarakat kecil lainnya. Sedangkan tokoh Sah tampil dengan pakaian serba putih dilengkapi sarung dan kopiah yang memberikan kesan lebih tenang dan tidak agresif dibandingkan Sogol. Warna putih dalam pertunjukan menggambarkan karakter Sah sebagai tokoh yang lebih sabar dan berusaha menjadi penengah dalam konflik. Penampilannya yang sederhana juga menunjukkan kedekatannya dengan kehidupan masyarakat desa serta memperkuat hubungan persaudaraannya dengan Sogol. Sementara itu, tokoh Lurah dan istrinya mengenakan pakaian yang lebih rapi dan formal berupa kebaya dan setelan kemeja hitam sehingga memperlihatkan kedudukan mereka sebagai tokoh yang memiliki kekuasaan di desa. Busana tersebut menunjukkan adanya jarak sosial antara aparat desa dan masyarakat biasa dalam pertunjukan. Kontras antara gaya busana aparat desa dengan warga biasa seperti Sogol dan Sah dalam hal ini tampak jelas adanya kesenjangan dari pihak berkuasa yang dapat mengintimidasi kelompok masyarakat di bawahnya untuk tunduk atas perintahnya.

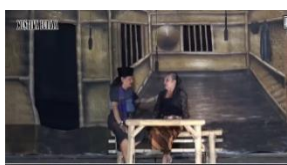
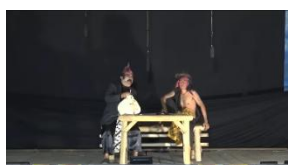
Adapun Dul Mukti tampil bertelanjang dada dengan celana hitam, kain batik, dan ikat kepala merah yang memperkuat citranya sebagai tokoh dukun santet. Warna merah pada ikat kepala memberikan kesan agresif, berani, dan dekat dengan kekuatan mistis. Penampilan Dul Mukti tersebut mendukung suasana magis dalam cerita sekaligus memperlihatkan kedudukannya sebagai tokoh yang memiliki pengaruh melalui kemampuannya mengeluarkan kekuatan gaib. Hal ini secara tidak langsung menjelaskan bahwa dalam pertunjukan ini, kondisi sosial masyarakatnya masih sangat tradisional dan menjunjung kepercayaan akan hal mistis untuk menyelesaikan suatu persoalan. Berbeda dengan Dul Mukti, tokoh Mbok tampil sederhana dengan kebaya gelap dan rok kain batik yang merepresentasikan dirinya sebagai sosok ibu dari kalangan rakyat kecil yang hidup penuh dengan penceritaan dan kekhawatiran kepada anaknya. Selain itu, Sarminidin menggunakan pakaian gelap, jas hitam rapi, blangkon, dan kain batik di pinggang yang menunjukkan dirinya sebagai tokoh yang memiliki kekuasaan

dan pengaruh dalam konflik cerita. Penampilannya ini menunjukkan bahwa Sarmidin memiliki posisi sosial yang lebih tinggi dibandingkan dengan masyarakat biasa. Warna gelap pada busana yang dikenakan memperkuat kesan licik dan penuh ambisi. Adapun tokoh lain, seperti Durrahman, Suparman, Tumpi, serta pria berbaju hijau dan kuning menggunakan busana khas masyarakat desa yang sederhana sehingga merepresentasikan kehidupan rakyat biasa dalam lingkungan sosial pertunjukan. Namun, kondisi kehidupan ketiga tokoh tersebut dinilai memiliki tingkat kesejahteraan yang lebih tinggi dibandingkan Sogol dan Sah. Hal tersebut tampak dari tatanan busana yang jauh lebih rapi dan tertata daripada Sogol dan Sah yang mengenakan pakaian seadanya dan hanya dibedakan dari dominasi warna semata. Sementara itu, tokoh menteri dan prajurit tampil dengan pakaian yang lebih mencolok dan formal untuk menegaskan identitas mereka sebagai tokoh dari kalangan berkuasa dan memiliki otoritas dalam cerita.

Latar Belakang dan Pencahayaan

Pencahayaan dan latar belakang panggung dalam pertunjukan ludruk SPSSG menyesuaikan perkembangan suasana cerita pada setiap babak. Hal ini berperan penting dalam membangun suasana dramatik serta memperkuat makna cerita yang ditampilkan di atas panggung. Penggunaan latar belakang dan pencahayaan ini merepresentasikan situasi, emosi, serta perubahan konflik dalam setiap adegan sehingga menciptakan alur cerita yang utuh.

Tabel 5. Latar Belakang dan Pencahayaan Panggung

Tangkapan Layar	Keterangan	Tangkapan Layar	Keterangan
	Latar belakang hutan dengan pencahayaan cukup terang sebagai pengenalan awal konflik dan lingkungan Sogol sebagai representasi dari kehidupan rakyat kecil yang sulit.		Latar belakang pendopo dengan pencahayaan terang dan gambaran lingkungan yang berada di ruang terbuka sebagai gambaran lingkungan sosial dan kekuasaan aparat desa.
	Latar belakang rumah Mbok yang sederhana sebagai gambaran ruang lingkup kehidupan masyarakat kecil di desa.		Latar belakang gelap dan pencahayaan redup berfungsi untuk menunjukkan ruang mistis seorang dukun.
	Latar belakang di ruang terbuka dengan pencahayaan terang menggambarkan konflik yang mulai menyentuh aspek sosial masyarakat, sehingga direpresentasikan dalam bentuk ruang terbuka yang dapat diakses oleh masyarakat.		Latar belakang awan dan sungai menunjukkan akhir tragis Sogol yang berhasil dibunuh di akhir cerita. Latar ini dipilih untuk menunjukkan kontradiksi antara gugurnya seorang pejuang dari kalangan bawah dan keberhasilan kalangan atas dalam membunuhnya.

Pada babak awal, pertunjukan menggunakan latar hutan dengan pencahayaan yang cukup terang untuk memperkenalkan dunia Sogol yang dekat dengan kehidupan liar dan penuh konflik. Latar hutan merepresentasikan lingkungan yang keras dan penuh bahaya, sedangkan pencahayaan yang masih terang menunjukkan bahwa konflik baru mulai diperkenalkan kepada penonton. Sedangkan pada adegan di pendopo, pencahayaan yang digunakan dibuat terang dan

merata dengan latar belakang bangunan terbuka yang menyerupai pendopo desa. Latar tersebut merepresentasikan ruang sosial dan kekuasaan tempat masyarakat serta aparat desa yang tengah membicarakan permasalahan desa yang sedang terjadi. Pencahayaan terang memperlihatkan suasana yang lebih formal sekaligus menunjukkan bahwa konflik mulai berkembang menjadi persoalan sosial yang melibatkan banyak pihak yang mana dalam adegan tersebut Lurah, Istri Lurah, dan Sarmidin membahas tentang aksi Sogol yang meresahkan warga. Sedangkan latar belakang rumah Mbok ditampilkan dengan bentuk rumah sederhana yang merepresentasikan kehidupan masyarakat kecil dalam cerita. Penggunaan latar tersebut memperkuat gambaran kondisi sosial dan ekonomi tokoh-tokoh rakyat sehingga konflik terasa lebih dekat dengan realitas kehidupan masyarakat sehari-hari. Setelah itu, suasana rumah yang sederhana juga membangun kesan emosional dan menunjukkan sisi kemanusiaan seorang ibu yang hidup dalam kesederhanaan dan peduli dengan anaknya.

Berbeda dengan adegan sebelumnya, ritual santet yang dilakukan oleh Dul Mukti atas perintah Sarmidin dilakukan dengan latar belakang gelap dengan pencahayaan redup dan terfokus pada tokoh dukun yang sedang melakukan aksinya. Dominasi warna hitam dan cahaya yang terbatas berfungsi untuk memperkuat suasana mistis, rahasia, dan menegangkan dalam pertunjukan. Penggunaan pencahayaan tersebut membantu membangun kesan bahwa konflik telah berkembang ke arah yang lebih berbahaya melalui kekuatan gaib, yaitu praktik santet. Selanjutnya, pada adegan dua orang laki-laki berbaju kuning dan hijau melakukan ronda/pengawasan lingkungan masyarakat, latar belakang berupa halaman terbuka, sebuah menara tinggi, dan pencahayaan yang dibuat lebih luas dengan nuansa terang sehingga memperlihatkan ruang luar yang terbuka. Latar tersebut memberikan kesan bahwa konflik mulai bergerak keluar dari ruang pribadi menuju ruang sosial yang lebih sosial yang lebih luas. Keberadaan menara, tanaman hijau, langit biru, dan awan di langit dalam latar belakang tersebut menghadirkan kesan simbolik tentang perjuangan, kekuasaan, maupun identitas masyarakat secara umum. Adapun pada bagian akhir pertunjukan terdapat latar belakang awan dan aliran sungai dengan pencahayaan yang lebih terang ketika Sogol berhasil dibunuh. Latar awan dan sungai menghadirkan suasana dramatik sekaligus tragis sebagai penutup cerita. Pencahayaan yang terang pada adegan terakhir ini tidak sepenuhnya menunjukkan kebahagiaan, tetapi lebih menggambarkan akhir perjalanan hidup tokoh utama dan penegasan tragedi yang terjadi. Hal ini cukup menjelaskan bahwa penggunaan pencahayaan dan latar belakang panggung dalam pertunjukan ludruk SPSG ini tidak hanya berfungsi sebagai unsur visual semata, melainkan juga membangun suasana emosional, perkembangan konflik, dan makna dramatik dalam cerita.

Musik Gamelan

Musik gamelan yang digunakan dalam pertunjukan ludruk SPSG berfungsi sebagai pendukung suasana dramatik dengan menyesuaikan perkembangan alur cerita. Pada bagian awal pertunjukan, gamelan dimainkan dengan tempo yang stabil untuk membangun suasana pembuka dan memperkenalkan dunia maupun permasalahan yang diangkat dalam cerita sebelum menuju ke kemunculan konflik. Ketika konflik mulai berkembang, irama musik gamelan berubah menjadi lebih cepat, intens, dan tegang sehingga mendukung nuansa ketegangan dalam pertunjukan. Adapun ketika adegan adegan ritual santet yang dilakukan oleh Dul Mukti, gamelan dimainkan dengan tempo lambat dan nuansa yang lebih berat untuk menghadirkan suasana mistis serta menegangkan. Alunan gamelan pada bagian ini membantu dalam memperkuat kesan adanya kekuatan gaib yang menjadi ancaman dalam cerita. Sementara itu, pada adegan pertarungan dan pencarian Sogol oleh beberapa pemain, gamelan dimainkan dengan tempo yang meningkat sehingga mendukung suasana konflik yang lebih intens dan penuh ketegangan. Ketika cerita menuju akhir pertunjukan, gamelan kembali dimainkan dengan nuansa dramatis dan lebih lambat untuk memperkuat suasana tragis ketika

Sogol berhasil dibunuh. Hal ini cukup menjelaskan bahwa musik gamelan tidak hanya memiliki fungsi sebagai pengiring pertunjukan semata, melainkan juga sebagai unsur penting dalam pertunjukan untuk membangun emosi, ketegangan, dan suasana dramatik dalam cerita.

Posisi *Dramatization* dalam Penelitian

Temuan dan hasil analisis dalam aspek *dramatization* ini merujuk pada elemen-elemen pertunjukan atau penciptaan sastra lisan untuk mengidentifikasi unsur intrinsik pertunjukan yang diketahui melalui proses simak dan transkripsi video menjadi tulisan (Aulia & Hanifa, 2024; Sudikan, 2017). Berbeda dengan penelitian Maisaroh & Sugiarti (2017) yang difokuskan pada pembahasan tentang perjalanan munculnya sastra lisan elektronik, penelitian ini memusatkan pembahasan tentang elemen-elemen pertunjukan yang saling terhubung dalam menciptakan makna representasi heroisme rakyat kecil hingga berakhir dengan kekalahan, baik dari aspek busana, latar belakang, pencahayaan, maupun musik gamelan.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis pertunjukan ludruk lakon “Sogol Pendekar Sumur Gemuling” dengan teori struktur naratif Heda Jason, teori ini berhasil menguraikan setiap aspek dalam keseluruhan pertunjukan ludruk terkait aksi Sogol dan fenomena-fenomena lain yang mengiringi perjalanannya sebagai seorang pencuri sekaligus representasi dari kelompok masyarakat bawah yang terancam kesejahteraan hidupnya. Penelitian ini berhasil menemukan adanya pengaruh kekuasaan yang mampu menekan aksi Sogol dalam upaya untuk bertahan hidup di tengah kesulitan ekonomi. Kekuasaan tersebut tidak hanya berpengaruh dalam hal politik/formal, melainkan juga tentang kemampuan menggerakkan keyakinan terhadap praktik ilmu mistik dalam proses pembunuhan terhadap Sogol. Hal ini cukup menjelaskan bahwa konflik yang terjadi dalam pertunjukan ini cukup kompleks. Heroisme Sogol menjadi fokus utama pertunjukan yang diikuti oleh konflik sosial lain untuk mendukung jalannya cerita, hingga pada akhirnya tokoh tersebut berhasil dibunuh oleh kelompok yang lebih dominan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ani, S. (2022). Struktur Naratif Legenda Telaga Sarangan. *Matapena: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(1), 65–72.
- Apriliana, D. K. (2023). *Ludruk Mustika Budaya dengan Cerita “Sogol Pendekar Sumur Gemuling.”* YouTube. <https://youtu.be/HCUiqWZVqEo?si=AqVoxSOoJJH88EKy>
- Aulia, L. N., & Hanifa, S. (2024). Identifikasi Pertunjukan Ludruk Madura Di Wilayah Sumenep Sebagai Upaya Pengembangan Pariwisata Madura. *Prosodi: Jurnal Ilmu Bahasa Dan Sastra*, 18(2), 160–176. <https://doi.org/10.21107/prosodi.v18i2.26441>
- Aziz, A., & Khadam, I. (2021). Prominence of Social Stigmas and Hierarchies in Folk Theatre Artists’ Conscience. *Global Regional Review*, 6(1), 182–191. [https://doi.org/10.31703/grr.2021\(VI-I\).20](https://doi.org/10.31703/grr.2021(VI-I).20)
- Blaine, J. (2024). Exploring the Psychosocial Effects of Theatre on Individuals and The Community. *South African Theatre Journal*, 37(2), 106–121. <https://doi.org/10.1080/10137548.2025.2513866>
- Faridah, Mahsun, & Mahyudi, J. (2022). Analisis Struktur Cerita Rakyat Ditinjau dengan Perspektif Jason dan Segal serta Nilai Pendidikan dalam Buku Tutar Daerah Sumbawa Barat. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(5), 5431–5447. <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v7i5.7024>
- Fiantika, F. R., Wasil, M., Jumiati, S., Honesti, L., Wahyuni, S., Mouw, E., Jonata, Mashudi, I., Hasanah, N., Maharani, A., Ambarwati, K., Noflidaputri, R., Nuryami, & Waris, L. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Hababil, M. P., Firdaus, M. K., Nazhmi, N., Hamdani, M. D., Alghifary, M. R., & Fadilla, A. (2024).

- Analisis Pengaruh Pemerataan Ekonomi dalam Upaya Menghapus Ketimpangan Sosial-Ekonomi antar Masyarakat. *Journal of Macroeconomics and Social Development*, 1(4), 1–9. <https://doi.org/10.47134/jmsd.vii4.276>
- Harsanti, D. W., Hidayati, F. N., & Prastiwi, M. I. S. (2022). Analisis Kesalahan Ejaan pada Artikel Jurnal Acta Diurna Komunikasi Volume VI Tahun 2017. *Jurnal Parafrasa: Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 4(2), 45–52.
- Irawati, A. S., Kanzunnudin, M., & Herdianto, F. (2022). Struktur dan Fungsi Sastra Lisan Joko Satriyan. *JGI: Jurnal Guru Indonesia*, 2(2), 55–61. <https://doi.org/10.51817/jgi.v2i2.304>
- Jason, H. (1977). A Model for Narrative Structure in Oral Literature. In H. Jason & D. Segal (Eds.), *Patterns in Oral Literature* (Section On). Mouton Publishers, The Hague. <https://doi.org/10.1515/9783110810028>
- Khusna, R. F. (2023). Tradisi Lisan Grebeg Suku di Candi Suku: Kajian Semiotik. *DIWANGKARA: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya Jawa*, 3(1). <https://doi.org/10.60155/dwk.v3i1.307>
- le Roux, M., Kathard, H., & Lorenzo, T. (2021). Creating Inclusive Performing Arts Practices for Development of Youth with Disabilities: A Critical Ethnographic Study. *African Journal of Disability*, 10. <https://doi.org/10.4102/ajod.v10i0.753>
- Legisyha, A., Shanty, I. L., Suhardi, Elfitra, L., Wahyusari, A., & Zaitun. (2024). Analisis Implikatur Percakapan Tokoh dalam Film Ranah 3 Warna Karya Ahmad Fuadi. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 13(2), 168–180. https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v13i2.3990
- Maisaroh, S., & Sugiarti, D. N. (2017). Teater Rakyat Gambus Misri: Sebuah Kajian Struktur dan Fungsi. *Sastronesia: Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(4), 1013. <https://doi.org/10.32682/sastronesia.v5i4.661>
- Mardinsyah, A. A., & Sukartini, N. M. (2020). Ketimpangan Ekonomi, Kemiskinan dan Akses Informasi: Bagaimana Pengaruhnya Terhadap Kriminalitas di Indonesia? *Ekonika: Jurnal Ekonomi Universitas Kadiri*, 5(1), 19–37. <https://doi.org/10.30737/ekonika.v5i1.554>
- Ojaide, T., & Ojaruega, E. (2020). Tradition and Subjectivities: Warri-Related Comedians and Their Art. *Tydskrif Vir Letterkunde*, 57(2), 81–91. <https://doi.org/10.17159/tl.v57i2.8321>
- Rohman, N., & Prawoto, E. C. (2025). Struktur Naratif dalam Pertunjukan Wayang Kulit Lakon Tirta Perwitasari Perspektif Maranda. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 9(1), 1–15. <https://doi.org/10.33369/jik.v9i1.41011>
- Santosa, D. H., Siswantari, H., & Mukarromah, N. (2021). Transforming Folklore Into Stage Performance: The Role of Oral Literature as Local Resources for Traditional Performing Arts in Indonesia. *International Journal of Visual and Performing Arts*, 3(2), 127–136. <https://doi.org/10.31763/viperarts.v3i2.439>
- Saputri, A. R., Ruja, I. N., & Kurniawan, B. (2024). Eksistensi Kesenian Ludruk di Masa Pandemi (Studi Kasus Komunitas Ludruk Luntas di Kota Surabaya). *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(10). <https://doi.org/10.17977/umo63v4i10p4>
- Sudikan, S. Y. (2017). *Metode Penelitian Sastra Lisan*. CV. Pustaka Ilalang Group.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo, Ed.; 2nd ed.). Alfabeta.
- Wahyu, A. M., Anugrah, P. G., Danyalin, A. M., & Noorrizki, R. D. (2021). Ketimpangan Ekonomi Berdampak pada Tingkat Kriminalitas? Telaah dalam Perspektif Psikologi Problematika Sosial. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 7(2), 170–178. <https://doi.org/10.23887/jiis.v7i2.35361>
- Yusuf, H., & Zanudin, S. (2025). Pengaruh Faktor Sosial Ekonomi Terhadap Tingkat Kriminalitas Di Kota Metropolitan. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal*, 2(2), 2505–2516. <https://ipssj.com/index.php/ojs/article/view/331>

MORFOLOGI CERITA RAKYAT “PANJI SAPUTRA KAWIN” KAJIAN STRUKTUR NARATIF VLADIMIR PROPP

THE MORPHOLOGY OF THE FOLKTALE “PANJI SAPUTRA KAWIN” A STUDY OF VLADIMIR PROPP’S NARRATIVE STRUCTURE

Dewi Larasati Setianingtyas¹, Rakmat Faisal², Setya Yuwana Sudikan³

¹²³Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

*Email: 24020144085@mhs.unesa.ac.id

Diajukan	2 Juni 2026
Direvisi	29 Juni 2026
Diterima	6 Juli 2026
Diterbitkan	23 Agustus 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan morfologi cerita rakyat “Panji Saputra Kawin” berdasarkan kajian struktur naratif Vladimir Propp. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan sumber data berupa teks cerita rakyat “Panji Saputra Kawin”. Data penelitian berupa kutipan narasi dan dialog yang menunjukkan tindakan tokoh, hubungan antarperistiwa, serta perkembangan alur cerita. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui teknik baca dan catat, kemudian dianalisis berdasarkan fungsi naratif dan *sphere of action* Vladimir Propp. Hasil penelitian menunjukkan bahwa cerita rakyat “Panji Saputra Kawin” memiliki fungsi-fungsi naratif yang tersusun secara sistematis dan membentuk pola struktur cerita yang logis. Selain itu, ditemukan pula *sphere of action* yang memperlihatkan peran tokoh dalam membangun konflik dan penyelesaian cerita. Struktur cerita berkembang dari konflik awal, tipu daya, pengorbanan, penyamaran, pertentangan, hingga penyatuan akhir tokoh utama. Dengan demikian, cerita ini menunjukkan pola morfologi yang sesuai dengan struktur naratif Propp dan memperlihatkan kekhasan cerita Panji sebagai sastra lisan daerah Jawa Timur.

Kata kunci: morfologi, struktur naratif, *sphere of action*, cerita rakyat

Abstract

This study aims to describe the morphology of the folktale “Panji Saputra Kawin” based on Vladimir Propp’s narrative structure theory. This study uses a descriptive qualitative method, with the text of “Panji Saputra Kawin” as the data source. The research data consist of narrative and dialogue quotations that show character actions, relationships between events, and plot development. The data were collected through reading and note-taking techniques, then analyzed based on Propp’s narrative functions and sphere of action. The results show that the folktale “Panji Saputra Kawin” contains narrative functions arranged systematically and forming a logical story structure. In addition, spheres of action are found, showing the roles of characters in building conflict and resolving the story. The story develops from initial conflict, trickery, sacrifice, disguise, opposition, to the final union of the character. Thus, this folktale reflects Propp’s morphological pattern and the uniqueness of Panji as East Javanese oral literature.

Keywords: morphology, narrative structure, *sphere of action*, folktale

PENDAHULUAN

Indonesia dikenal sebagai negara yang kaya akan budaya. Budaya di Indonesia mencakup banyak hal, termasuk cerita rakyat. Cerita rakyat dikenal sebagai cerita yang telah dituturkan oleh nenek moyang secara turun-temurun (Kasim et al., 2022). Hal inilah yang disebut sebagai folklor. Danandjaja dalam (Susanti & Oktaviani, 2019) mengungkapkan bahwa folklor menjadi sebagian kebudayaan yang bersifat kolektif, yang disebarluaskan dan diwariskan secara turun-temurun baik berbentuk lisan maupun disertai dengan gerak isyarat. Umumnya, masyarakat Indonesia lebih mengenal cerita rakyat yang sering digunakan dalam pembelajaran di sekolah, seperti cerita rakyat “Sangkuriang” dari Jawa Barat, kemudian cerita “Maling Kundang” dari Sumatera Barat, cerita “Danau Toba” dari Sumatera Utara, dan beberapa cerita

rakyat lainnya (Rokhmansyah, 2016). Sedangkan beberapa cerita rakyat lainnya yang jarang digunakan sebagai bahan ajaran di sekolah menjadi jarang dikenal oleh masyarakat. Salah satu contohnya yakni cerita rakyat “Panji Saputra Kawin” yang berasal dari Jawa Timur. Cerita rakyat ini masih jarang diketahui oleh masyarakat luas, khususnya masyarakat Jawa Timur itu sendiri.

Cerita rakyat “Panji Saputra Kawin” memiliki susunan peristiwa yang membentuk struktur cerita yang berurutan dan saling berkaitan. Alur cerita dibangun berdasarkan tindakan beberapa tokoh untuk mengembangkan cerita, mulai dari perintah raja kepada Brajanata untuk membunuh Dewi Anggraeni, keberangkatan Panji Saputra ke hutan Lodaya, kematian Dewi Anggraeni, hingga terjadinya perseteruan antara Panji Saputra dengan Kiana Sewandana (Suwondo, 1981). Rangkaian peristiwa tersebut menunjukkan adanya pola struktur naratif yang membangun jalannya cerita dari tahap awal, pertengahan konflik, hingga penyelesaian. Struktur cerita dalam “Panji Saputra Kawin” juga ditandai oleh keberadaan tindakan tokoh yang memiliki fungsi berbeda-beda dalam perkembangan alur ceritanya. Tokoh Panji Saputra berperan sebagai tokoh utama yang menjalani perjalanan dan menghadapi berbagai rintangan, kemudian Dewi Anggraeni sebagai kekasih yang diperjuangkan oleh tokoh utama. Di sisi lain, Brajanata berperan sebagai penggerak awal konflik melalui tugas yang diberikan oleh raja, sedangkan Kiana Sewandana hadir dalam cerita sebagai tokoh yang memunculkan konflik lanjutan melalui penymarannya sebagai Panji Saputra. Perbedaan tindakan dan peran tokoh ini dapat membentuk pola fungsi naratif yang tersusun secara sistematis.

Struktur naratif pertama kali dipelopori oleh Elli Kongas Maranda dan Pierre Maranda dalam bukunya yang berjudul *Models in Folklore and Transformation Essays* yang diterbitkan pada tahun 1971 (Mustofa, 2023). Dalam perkembangan teorinya, Vladimir Propp mengembangkan teori struktur naratif dalam bukunya yang berjudul *Morphology of the Folktale* (Propp, 2009). Teori *Morphology of the Folktale* Vladimir Propp menekankan analisis pada bentuk atau struktur cerita dalam menganalisis karya sastra (Lahlou, 2017). Jayawardana dalam (Tausya & Zein, 2023) menjelaskan bahwa struktur naratif Propp digunakan untuk mengetahui sebuah ciri khas cerita rakyat. (Dundes, 1962) juga menjelaskan mengenai kajian folklor tradisional cenderung bersifat diakronis daripada sinkronis, namun penelitian ini lebih mengarah pada kajian sinkronis karena berfokus pada struktur internal cerita rakyat “Panji Saputra Kawin” melalui fungsi naratif dan *sphere of action* Vladimir Propp. Menurut Propp, cerita dapat dianalisis melalui bagian-bagian penyusunnya serta hubungan antarbagian tersebut dalam membentuk struktur cerita secara keseluruhan (Lwin, 2010). Dalam bukunya Vladimir Propp, terdapat 31 fungsi struktur naratif, antara lain (Dogra, 2017):

Tabel 1. 31 Fungsi Struktur Naratif Propp

No.	Symbol	Meaning
1.	β	Absention
2.	γ	Interdiction
3.	δ	Violation
4.	ϵ	Reconnaissance
5.	ζ	Delivery
6.	η	Trickery
7.	θ	Complicity
8.	A	Villainy
8a.	a	Lack
9.	B	Meditation
10.	C	Beginning counteraction
11.	$\uparrow$	Departure
12.	D	First function of the Donor
13.	E	The hero's reaction
14.	F	Provision of a magical agent
15.	G	Guidance
16.	H	Struggle
17.	I	Branding
18.	J	Victory

19.	K	<i>Liquidation of Lack</i>
20.	↓	<i>Return</i>
21.	Pr	<i>Pursuit</i>
22.	Rs	<i>Rescue</i>
23.	o	<i>Unrecognized arrival</i>
24.	L	<i>Unfounded claims</i>
25.	M	<i>Difficult task</i>
26.	N	<i>Solution</i>
27.	Q	<i>Recognised</i>
28.	Ex	<i>Exposure</i>
29.	T	<i>Transfiguration</i>
30.	U	<i>Punishment</i>
31.	W	<i>Wedding</i>

Fungsi Naratif Vladimir Propp merupakan unsur pembangun cerita yang berbentuk tindakan-tindakan tokoh dalam alur narasi. Propp membagi struktur cerita rakyat ke dalam 31 fungsi naratif yang tersusun secara sistematis dan berurutan, mulai dari munculnya konflik, tipu daya, keberangkatan tokoh utama, perjuangan menghadapi lawan, hingga penyelesaian cerita. Dalam teori ini, yang menjadi perhatian bukan siapa tokohnya, melainkan peran dan tindakan yang dilakukan tokoh tersebut dalam perkembangan cerita. Propp juga menjelaskan bahwa tidak semua cerita harus memuat seluruh 31 fungsi, tetapi fungsi yang muncul akan tetap mengikuti pola urutan yang logis (Propp, 2009). Menurut Propp dalam (Kurnia et al., 2024), dalam 31 fungsi tersebut terdapat *seven sphere of action* yang logis untuk masing-masing fungsi, diantaranya yaitu:

1. *The sphere of action of the villain* (Lingkup tindakan penjahat): Penjahat yang berseteru dengan pahlawan.
2. *The sphere of action of the donor* (Lingkup tindakan pemberi): Mempersiapkan perbekalan pahlawan dengan barang-barang magis.
3. *The sphere of action of the helper* (Lingkup aksi pembantu): Hal-hal yang membantu pahlawan ketika kesulitan, seperti magis.
4. *The sphere of action of a princess and her father* (Lingkup aksi putri dan ayahnya).
5. *The sphere of action of the dispatcher* (Lingkup aksi pengirim): Pengutus yang mengetahui kelemahan serta mencegah tindakan pahlawan.
6. *The sphere of action of the hero* (Lingkup aksi pahlawan): Melakukan tindakan yang dilakukan oleh pahlawan, seperti menikahi seorang putri kerajaan.

Berdasarkan beberapa konsep tersebut, analisis terhadap cerita rakyat “Panji Saputra Kawin” dapat diarahkan pada identifikasi fungsi naratif serta lingkup tindakan tokoh yang membangun struktur cerita. Setiap tokoh memiliki cerita serta peran yang berbeda, sehingga membentuk pola naratif yang saling berkaitan dari awal konflik hingga penyelesaian cerita. Melalui teori Vladimir Propp, struktur cerita rakyat “Panji Saputra Kawin” dapat dipahami tidak hanya sebagai rangkaian peristiwa, tetapi juga sebagai susunan fungsi naratif dan *sphere of action* yang membentuk morfologi cerita secara utuh.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan, seperti penelitian yang dilakukan oleh (Kurnia et al., 2024) yang cerita rakyat “Si Pitung Jagoan Betawi” berdasarkan teori fungsi naratif Vladimir Propp. Kemudian terdapat penelitian yang dilakukan oleh (Aulia et al., n.d.) yang mengkaji morfologi cerita rakyat Kutai Kartanegara Putri Silu berdasarkan teori naratologi Propp. Selain itu, terdapat penelitian yang dilakukan oleh (Susanti & Oktaviani, 2019) yang mengkaji morfologi cerita rakyat Dayak Tamambaloh “Baraa Nangis Isantuk Paingko Arung” berdasarkan teori naratologi Vladimir Propp, kemudian terdapat penelitian yang dilakukan oleh

(Jayawardana & Rosa, 2021), (Aini et al., 2025), (Murmahyati & H, 2022), dan (Krisbianto et al., 2023). Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, teori Vladimir Propp telah digunakan untuk mengkaji struktur dan morfologi berbagai cerita rakyat daerah di Indonesia. Namun, penelitian mengenai cerita rakyat “Panji Saputra Kawin” dari Jawa Timur masih belum banyak ditemukan, khususnya yang mengkaji struktur morfologi cerita berdasarkan teori Vladimir Propp. Selain itu, cerita rakyat “Panji Saputra Kawin” juga masih kurang dikenal oleh masyarakat luas sehingga keberadaannya sebagai bagian dari sastra lisan daerah Jawa Timur belum banyak dikaji. Sehingga perlu dilakukan kajian atau penelitian untuk mempertahankan keberadaan cerita rakyat (Rohaedi et al., 2023), maka penelitian ini perlu dilakukan untuk memperluas kajian morfologi cerita rakyat serta memperkenalkan kepada masyarakat luas terkait cerita rakyat Jawa Timur “Panji Saputra Kawin” dalam kajian sastra lisan serta untuk mengetahui kekhasan cerita “Panji Saputra Kawin” sebagai sastra lisan daerah Jawa Timur.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif karena berfokus pada analisis struktur naratif dalam cerita rakyat “Panji Saputra Kawin” berdasarkan teori Vladimir Propp. Penelitian deskriptif merupakan pendekatan yang bertujuan memaparkan dan menggambarkan suatu fenomena secara tepat, terstruktur, dan sistematis (Fiantika et al., 2022). Metode ini dipilih karena sesuai untuk mengidentifikasi fungsi-fungsi naratif, tindakan tokoh, serta *sphere of action* dalam cerita rakyat tersebut. Sumber data primer penelitian ini adalah teks cerita rakyat “Panji Saputra Kawin” yang terdapat dalam buku Cerita Rakyat Jawa Timur terbitan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Suwondo, 1981). Cerita ini dipilih karena memiliki struktur peristiwa yang kompleks dan menunjukkan keterkaitan tindakan antartokoh sehingga relevan dikaji menggunakan teori Vladimir Propp. Data penelitian berupa data primer, yaitu kutipan narasi dan dialog dalam cerita. Terdapat penggunaan data sekunder, yaitu data yang diperoleh melalui sumber tertulis yang telah tersedia dan dapat diakses melalui kegiatan membaca serta dokumentasi yang diperoleh dari buku, jurnal, dan penelitian terdahulu yang relevan (Sembiring et al., 2023).

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik baca dan catat. Teknik baca dilakukan dengan membaca teks secara menyeluruh dan berulang untuk memahami alur, tindakan tokoh, serta hubungan antarperistiwa dalam cerita (Ratna, 2010). Selanjutnya, teknik catat dilakukan dengan mencatat bagian-bagian penting yang menunjukkan fungsi naratif dan *sphere of action* ke dalam tabel analisis (Mahsun, 2017). Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi data (Sugiyono, 2019). Data yang telah dikumpulkan kemudian dipilih, dikelompokkan berdasarkan fungsi naratif dan *sphere of action*, lalu disajikan dalam bentuk tabel analisis. Tahap akhir dilakukan dengan menarik kesimpulan mengenai morfologi cerita rakyat “Panji Saputra Kawin” berdasarkan teori Vladimir Propp.

HASIL PENELITIAN

Menurut (Propp, 2009), struktur cerita rakyat dapat dianalisis melalui fungsi-fungsi naratif yang bersifat tetap dan berulang. Ia mengidentifikasi 31 fungsi yang menggambarkan peran tindakan tokoh dalam membangun alur cerita. Propp dalam (Yono, 2020) berpendapat bahwa bagian terpenting dalam cerita bukan para tokoh melainkan aksi-aksi tokoh. Fungsi-fungsi tersebut tidak selalu muncul secara lengkap dalam setiap cerita, namun memiliki pola urutan yang relatif tetap. Dengan demikian, analisis menggunakan teori Propp bertujuan untuk mengungkap struktur mendasar dari sebuah cerita, bukan hanya isi atau tema yang tampak di permukaan. Berdasarkan hal tersebut, analisis terhadap cerita rakyat Panji Saputra Kawin dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teori Vladimir Propp, khususnya melalui

identifikasi 31 fungsi naratif. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana struktur cerita terbentuk serta bagaimana peran tokoh-tokohnya dalam menggerakkan alur cerita. Dengan demikian, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pola naratif yang terkandung dalam cerita tersebut.

1. 31 Fungsi Dramatic Personae

Tabel 2. 31 Struktur Fungsi Naratif pada Cerita “Panji Saputra Kawin”

No.	Simbol	Meaning	Keterangan
1	ε	<i>Reconnaissance</i>	Raja terlebih dahulu mengetahui atau memperoleh informasi mengenai hubungan Panji dengan Dewi Anggraeni, sehingga memicu munculnya konflik.
2	ζ	<i>Delivery</i>	Informasi tersebut kemudian diteruskan kepada Brajanata sebagai pelaksana perintah untuk membunuh Dewi Anggraeni.
3	A	<i>Villain</i>	Raja memerintahkan Brajanata untuk membunuh Dewi Anggraeni sebagai konflik awal cerita.
4	η	<i>Trickery</i>	Brajanata menyampaikan berita palsu tentang Eyang Kilisuci yang sakit.
5	θ	<i>Complicity</i>	Panji mempercayai berita tersebut tanpa curiga.
6	β	<i>Absentation</i>	Panji meninggalkan Dewi Anggraeni untuk pergi ke hutan Lodaya.
7	↑	<i>Departure</i>	Panji benar-benar berangkat bersama dua abadinya untuk berburu banteng.
8	H	<i>Trickery</i>	Brajanata kembali menipu Dewi Anggraeni dengan mengatakan Panji dalam bahaya.
9	D	<i>First function of donor</i>	Brajanata tidak tega membunuh Dewi Anggraeni karena konflik batin.
10	B	<i>Meditation</i>	Brajanata mengungkapkan tugasnya kepada Dewi Anggraeni.
11	C	<i>Beginning counteraction</i>	Dewi Anggraeni berinisiatif mencari solusi atas situasi tersebut.
12	E	<i>The Hero's reaction</i>	Dewi Anggraeni mengakhiri hidupnya dengan keris.
13	K	<i>Liquidation of lack</i>	Tugas membunuh Dewi Anggraeni secara tidak langsung terselesaikan.
14	↓	<i>Return</i>	Panji kembali dari hutan Lodaya ke Semampir.
15	I	<i>Branding</i>	Panji menemukan mayat Dewi Anggraeni sebagai tanda tragedi.
16	a	<i>Lack</i>	Panji kehilangan Dewi Anggraeni akibat kematiannya.
17	Pr	<i>Pursuit</i>	Panji mencari Brajanata untuk membalas dendam.
18	Rs	<i>Rescue</i>	Panji dicegah oleh para abadinya agar tidak melanjutkan.
19	O	<i>Unrecognized arrival</i>	Kiana Sewandana datang menyamar sebagai Panji.
20	L	<i>Unfounded claims</i>	Kiana Sewandana mengaku sebagai Panji Saputra .
21	M	<i>Difficult task</i>	Diadakan sayembara memasuki kendi untuk menentukan pengantin.
22	N	<i>Solution</i>	Kiana Sewandana berhasil masuk ke dalam kendi.
23	Ex	<i>Exposure</i>	Penyamaran Kiana Sewandana terbongkar.
24	H	<i>Struggle</i>	Terjadi peperangan antara Panji dan Kiana Sewandana.
25	J	<i>Victory</i>	Panji mengalahkan Kiana Sewandana.
26	U	<i>Punishment</i>	Kiana Sewandana mati dalam peperangan.
27	T	<i>Transfiguration</i>	Sukma Dewi Anggraeni masuk ke dalam diri Dewi Sekartaji.
28	Q	<i>Recognised</i>	Peran Dewi Sekartaji sebagai pasangan Panji semakin jelas.
29	K	<i>Liquidation of lack</i>	Konflik mereda setelah peperangan berakhir.
30	↓	<i>Return</i>	Keadaan kerajaan kembali tenang.

31	W	Wedding	Panji dipersatukan dengan Dewi Sekartaji sebagai akhir cerita.
----	---	---------	--

Berdasarkan analisis terhadap cerita rakyat “Panji Saputra Kawin”, ditemukan fungsi-fungsi naratif yang tersusun secara berurutan dan saling berkaitan dalam membangun struktur cerita. Fungsi-fungsi tersebut diawali oleh *reconnaissance* (ε) ketika raja mengetahui hubungan Panji dengan Dewi Anggraeni, kemudian berkembang ke tahap *delivery* (ζ), *villainy* (A), hingga munculnya *trickery* (tipu daya) yang dilakukan Brajanata terhadap Panji dan Dewi Anggraeni. Konflik utama semakin berkembang melalui fungsi *absentation* (β) dan *departure* (↑) saat Panji meninggalkan Dewi Anggraeni menuju hutan Lodaya. Selanjutnya, alur cerita bergerak menuju tragedi kematian Dewi Anggraeni yang memunculkan fungsi *lack* (a), kemudian berkembang menjadi konflik balas dendam, penyamaran Kiana Sewandana, peperangan, hingga kemenangan Panji terhadap tokoh penjahat. Struktur cerita akhirnya ditutup melalui fungsi *transfiguration* (T), *recognised* (Q), *return* (↓), dan *wedding* (W) yang menandai meredanya konflik serta penyatuan Panji dengan Dewi Sekartaji. Berdasarkan analisis terhadap cerita *Panji Saputra Kawin*, struktur naratifnya dapat dirumuskan dalam bentuk skema fungsi sebagai berikut:

ε ζ A η θ β ↑ η D B C E K ↓ I a Pr Rs O L M N Ex H J U T Q K ↓ W

Berdasarkan hasil analisis terhadap cerita rakyat “Panji Saputra Kawin” ditemukan sejumlah fungsi naratif yang membangun perkembangan cerita mulai dari munculnya konflik, tipu daya, pengorbanan, penyamaran, hingga penyelesaian akhir berupa perdamaian dan oenyatuan tokoh utama. Fungsi-fungsi tersebut memperlihatkan hubungan sebab-akibat yang saling berkaitan sehingga membentuk alur cerita yang runtut. Adapun Keterangan mengenai masing-masing fungsi naratif dalam cerita rakyat “Panji Saputra Kawin” adalah sebagai berikut:

1. *Reconnaissance* (ε)

Fungsi *reconnaissance* muncul ketika Raja Jenggala mengetahui hubungan Panji Saputra dengan Dewi Anggraeni. Pengetahuan tersebut menjadi awal munculnya konflik karena hubungan itu dianggap menghambat rencana pernikahan Panji dengan Dewi Sekartaji. Hal ini dapat dilihat pada kutipan berikut:

Tabel 3. Analisis *Reconnaissance* (ε)

Data Kutipan	Keterangan
“Para pejabat terus diajak untuk merundingkan Panji Saputra ... sedang tergila-gila pada seorang putri yang cantik jelita... yang bernama Dewi Anggraeni.”	Kutipan tersebut menunjukkan bahwa hubungan Panji dan Dewi Anggraeni telah diketahui pihak kerajaan. Dalam struktur Propp, tahap <i>reconnaissance</i> berfungsi sebagai pengenalan informasi awal yang kemudian memicu berkembangnya konflik dalam cerita.

2. *Delivery* (ζ)

Fungsi *delivery* tampak ketika Raja Jenggala menyampaikan perintah kepada Brajanata untuk membunuh Dewi Anggraeni. Tahap ini memperlihatkan perubahan informasi menjadi tindakan nyata yang menggerakkan konflik cerita. Hal ini dapat dilihat pada kutipan berikut:

Tabel 4. Analisis *Delivery* (ζ)

Data Kutipan	Keterangan
“Oleh karena itu sang Raja akhirnya memutuskan untuk mengutus ananda Brajanata, untuk pergi ke Semampir, guna membunuh Dewi Anggraeni.”	Kutipan tersebut menunjukkan bahwa Brajanata berperan sebagai pelaksana perintah raja. Dalam teori Propp, <i>delivery</i> menjadi tahap penyampaian informasi yang menghubungkan tahap awal konflik dengan tindakan tokoh penjahat.

3. *Villainy* (A)

Fungsi *villainy* muncul ketika Raja Jenggala memerintahkan Brajanata untuk membunuh Dewi Anggraeni. Perintah tersebut menjadi sumber utama konflik karena mengancam keselamatan tokoh yang dicintai Panji Saputra. Hal ini dapat dilihat pada kutipan berikut:

Tabel 5. Analisis Villainy (A)

Data Kutipan	Keterangan
"...mengutus ananda Brajanata, untuk pergi ke Semampir, guna membunuh Dewi Anggraeni."	Kutipan tersebut menunjukkan adanya tindakan kejahatan yang mengganggu keseimbangan cerita. Dalam struktur Propp, <i>villainy</i> menjadi tahap awal berkembangnya konflik utama yang nantinya menggerakkan keseluruhan alur cerita.

4. Trickery (η)

Fungsi *trickery* tampak ketika Brajanata menggunakan tipu daya untuk membuat Panji Saputra meninggalkan Dewi Anggraeni. Ia menyampaikan berita palsu mengenai sakitnya Eyang Kilisuci agar Panji pergi ke hutan Lodaya. Hal ini dapat dilihat pada kutipan berikut:

Tabel 6. Analisis Trickery (η)

Data Kutipan	Keterangan
"Brajanata... menyampaikan berita, bahwa Eyang Kilisuci sedang menderita gering... akan sembuh kembali, kalau... mendapat pengobatan berupa empal daging banteng yang ada di hutan Lodaya."	Kutipan tersebut memperlihatkan usaha Brajanata memanipulasi Panji melalui kebohongan. Dalam teori Propp, <i>trickery</i> berfungsi menjebak korban agar tanpa sadar masuk ke dalam rencana tokoh penjahat.

5. Complicity (θ)

Fungsi *complicity* muncul ketika Panji Saputra mempercayai berita palsu yang disampaikan Brajanata tanpa menaruh rasa curiga. Kepercayaan tersebut membuat Panji terlibat secara tidak sadar dalam rencana tipu daya. Hal tersebut dapat dilihat pada kutipan berikut:

Tabel 7. Analisis Complicity (θ)

Data Kutipan	Keterangan
"Karena sangat kasih akan eyangnya, meski dalam keadaan mabuk asmara, akhirnya sang Panji segera berangkat mencari daging banteng ke hutan Lodaya."	Kutipan tersebut menunjukkan bahwa Panji menerima informasi dari Brajanata sebagai sesuatu yang benar. Dalam struktur Propp, <i>complicity</i> menjadi tahap ketika korban ikut membantu keberhasilan tipu daya karena kurangnya kewaspadaan.

6. Absentation (β)

Fungsi *absentation* tampak ketika Panji Saputra meninggalkan Dewi Anggraeni untuk pergi ke hutan Lodaya. Kepergian tersebut membuat Dewi Anggraeni berada dalam keadaan rentan. Hal tersebut dapat dilihat pada kutipan berikut:

Tabel 8. Analisis Absentation (β)

Data Kutipan	Keterangan
"...akhirnya sang Panji segera berangkat mencari daging banteng ke hutan Lodaya."	Kutipan tersebut menunjukkan perpindahan Panji dari Semampir menuju hutan Lodaya. Dalam teori Propp, <i>absentation</i> menjadi tahap awal hilangnya perlindungan terhadap tokoh tertentu sehingga membuka peluang munculnya tragedi.

7. Departure ($\uparrow$)

Fungsi *departure* terlihat ketika Panji benar-benar memulai perjalanan menuju hutan Lodaya bersama kedua abdinya. Tahap ini menandai dimulainya perjalanan tokoh utama dalam menghadapi konflik. Hal tersebut dapat dilihat pada kutipan berikut:

Tabel 9. Analisis Departure ($\uparrow$)

Data Kutipan	Keterangan
--------------	------------

"Sang Panji pun berangkat diiringi oleh kedua abadinya yang terkasih."	Kutipan tersebut menunjukkan bahwa Panji telah memasuki tahap perjalanan sebagai tokoh utama. Dalam struktur Propp, <i>departure</i> menjadi titik awal perkembangan konflik yang akan dihadapi pahlawan.
--	---

8. *Trickery* (η)

Fungsi *trickery* kembali muncul ketika Brajanata menipu Dewi Anggraeni dengan mengatakan bahwa Panji Saputra berada dalam bahaya setelah diserang banteng. Hal ini dapat dilihat pada kutipan berikut:

Tabel 10. Analisis *Trickery* (η)

Data Kutipan	Keterangan
"Kepada Dewi Anggraini ia memberi kabar, bahwa sekarang Panji Saputra dalam keadaan bahaya..."	Kutipan tersebut menunjukkan bahwa Brajanata kembali menggunakan kebohongan untuk memanipulasi korban. Dalam teori Propp, <i>trickery</i> dapat muncul lebih dari satu kali selama fungsi tersebut masih menggerakkan konflik cerita.

9. *First Function of the Donor* (D)

Fungsi donor tampak melalui konflik batin Brajanata ketika ia merasa tidak tega membunuh Dewi Anggraeni meskipun mendapat perintah dari raja. Hal ini dapat dilihat pada kutipan berikut:

Tabel 11. Analisis *First Function of the Donor* (D)

Data Kutipan	Keterangan
"Karena sangat kasih akan eyangnya, meski dalam keadaan mabuk asmara, akhirnya sang Panji segera berangkat mencari daging banteng ke hutan Lodaya."	Kutipan tersebut menunjukkan <i>first function of the donor</i> karena Panji Saputra menerima ujian awal berupa tugas mencari daging banteng di Hutan Lodaya. Dalam teori Propp, fungsi ini menandai dimulainya pengujian terhadap hero sebelum memasuki tahapan peristiwa berikutnya.

10. *Mediation* (B)

Fungsi *mediation* muncul ketika Brajanata mengungkapkan maksud sebenarnya kepada Dewi Anggraeni mengenai tugas pembunuhan yang dibebankan kepadanya. Hal ini dapat dilihat pada kutipan berikut:

Tabel 12. Analisis *Mediation* (B)

Data Kutipan	Keterangan
"...ia berterus terang pada Dewi Anggraini, bahwa sebenarnya ia datang ke Semampir dengan mengemban tugas yang amat berat."	Kutipan tersebut menunjukkan bahwa konflik utama akhirnya diketahui oleh Dewi Anggraeni. Dalam teori Propp, <i>mediation</i> menjadi tahap penyampaian masalah yang mendorong tokoh mengambil tindakan tertentu.

11. *Beginning Counteraction* (C)

Fungsi *beginning counteraction* tampak ketika Dewi Anggraeni mulai mencari jalan keluar atas situasi yang dihadapinya setelah mengetahui rencana pembunuhan terhadap dirinya. Hal ini dapat dilihat pada kutipan berikut:

Tabel 13. Analisis *Beginning Counteraction* (C)

Data Kutipan	Keterangan
"Oleh karena itu diam-diam Sang Dewi Anggraini mencari jalan untuk melaksanakan tugas Brajanata."	Kutipan tersebut menunjukkan bahwa Dewi Anggraeni mulai bertindak secara aktif menghadapi konflik. Dalam struktur Propp, <i>beginning counteraction</i> menjadi tahap awal reaksi tokoh terhadap masalah utama cerita.

12. *The Hero's Reaction* (E)

Fungsi *the hero's reaction* terlihat ketika Dewi Anggraeni memutuskan mengakhiri hidupnya sendiri dengan keris sebagai bentuk pengorbanan. Hal ini dapat dilihat pada kutipan berikut:

Tabel 14. Analisis *The Hero's Reaction* (E)

Data Kutipan	Keterangan
--------------	------------

"Pada saat itu juga Sang Dewi memasukkan keris pada dirinya."

Kutipan tersebut menunjukkan keputusan tragis Dewi Anggraeni dalam menghadapi konflik. Dalam teori Propp, *hero's reaction* memperlihatkan respons tokoh terhadap ujian atau tekanan besar yang dialaminya.

13. *Liquidation of Lack* (K)

Fungsi *liquidation of lack* muncul ketika tugas pembunuhan Dewi Anggraeni secara tidak langsung berhasil terlaksana melalui kematiannya sendiri. Hal ini tampak pada kutipan berikut:

Tabel 15. Analisis *Liquidation of Lack* (K)

Data Kutipan	Keterangan
"Maka berakhirlah kisah gadis jelita, yang menjadi idaman hati Sang Panji Saputra."	Kutipan tersebut menunjukkan bahwa tujuan Raja Jenggala untuk menyingkirkan Dewi Anggraeni telah tercapai. Dalam struktur Propp, <i>liquidation of lack</i> menjadi tahap terselesaikannya suatu persoalan, meskipun dalam cerita ini bersifat tragis.

14. *Return* (↓)

Fungsi *return* tampak ketika Panji Saputra bersama kedua abadinya kembali dari hutan Lodaya menuju Semampir. Hal ini tampak pada kutipan berikut:

Tabel 16. Analisis *Return* (↓)

Data Kutipan	Keterangan
"Maka mereka bertiga pun kembali ke Semampir."	Kutipan tersebut menunjukkan berakhirnya perjalanan Panji di hutan Lodaya. Dalam teori Propp, <i>return</i> menjadi tahap kembalinya tokoh dari perjalanan yang telah dijalani.

15. *Branding* (I)

Fungsi *branding* muncul ketika Panji menemukan mayat Dewi Anggraeni yang tertutup daun-daun sana. Hal ini dapat dilihat pada kutipan berikut:

Tabel 17. Analisis *Branding* (I)

Data Kutipan	Keterangan
"Alangkah terkejutnya, ketika diketahui, bahwa mayat itu tidak lain adalah kekasihnya Dewi Anggraini."	Kutipan tersebut menjadi penanda tragedi besar yang dialami Panji Saputra. Dalam struktur Propp, <i>branding</i> berfungsi sebagai tanda penting yang menghubungkan tokoh dengan pengalaman tragis tertentu.

16. *Lack* (a)

Fungsi *lack* muncul ketika Panji Saputra kehilangan Dewi Anggraeni akibat kematiannya. Kehilangan tersebut menimbulkan penderitaan batin yang mendalam dan menjadi pemicu konflik lanjutan dalam cerita. Hal ini dapat dilihat pada kutipan berikut:

Tabel 18. Analisis *Lack* (a)

Data Kutipan	Keterangan
"Terharu, sedih, kecewa, marah, berbaurean dalam hatinya ketika itu."	Kutipan tersebut menunjukkan kondisi emosional Panji setelah mengetahui kematian Dewi Anggraeni. Dalam teori Propp, <i>lack</i> menjadi tahap munculnya kekurangan atau kehilangan yang mendorong tokoh melakukan tindakan berikutnya.

17. *Pursuit* (Pr)

Fungsi *pursuit* tampak ketika Panji Saputra mencari Brajanata untuk membalas kematian Dewi Anggraeni. Pengejaran tersebut dilakukan karena Panji menganggap Brajanata sebagai penyebab tragedi tersebut. Hal tersebut dapat dilihat pada kutipan berikut:

Tabel 19. Analisis *Pursuit* (Pr)

Data Kutipan	Keterangan
"Dengan hati hancur mayat kekasihnya digendongnya, mencari Brajanata untuk membalas sakit hatinya."	Kutipan tersebut menunjukkan munculnya dorongan balas dendam dalam diri Panji Saputra. Dalam struktur Propp,

	<i>pursuit</i> menjadi tahap ketika tokoh mulai mengejar pihak yang dianggap bertanggung jawab atas konflik.
--	--

18. *Rescue* (Rs)

Fungsi *rescue* muncul ketika kedua abdi Panji mencoba menghentikan dan menenangkan Panji agar tidak terus melanjutkan pencarian terhadap Brajanata. Hal ini dapat dilihat pada kutipan berikut:

Tabel 20. Analisis *Pursuit* (Pr)

Data Kutipan	Keterangan
"Kedua abdinya di tengah perjalanan sempat mencegah maksud sang Panji..."	Kutipan tersebut menunjukkan adanya usaha penyelamatan terhadap Panji Saputra agar tidak semakin tenggelam dalam kemarahan dan dendam. Dalam teori Propp, <i>rescue</i> dapat berupa bantuan moral maupun tindakan pencegahan terhadap bahaya yang mengancam tokoh utama.

19. *Unrecognized Arrival* (O)

Fungsi *unrecognized arrival* tampak ketika Kiana Sewandana datang dengan menyamar sebagai Panji Saputra sehingga identitas aslinya tidak dikenali oleh kerajaan. Hal ini dapat dilihat pada kutipan berikut:

Tabel 21. Analisis *Unrecognized Arrival* (O)

Data Kutipan	Keterangan
"Kiana Sewandana menjelma sebagai Panji Saputra ..."	Kutipan tersebut menunjukkan bahwa Kiana Sewandana berhasil memasuki lingkungan kerajaan dengan identitas palsu. Dalam struktur Propp, <i>unrecognized arrival</i> menjadi tahap hadirnya tokoh tertentu tanpa diketahui jati dirinya yang sebenarnya.

Tabel 21. Analisis *Unrecognized Arrival* (O)

20. *Unfounded Claims* (L)

Fungsi *unfounded claims* muncul ketika Kiana Sewandana mengaku sebagai Panji Saputra untuk memperoleh kedudukan dan mendekati Dewi Sekartaji. Hal ini dapat dilihat pada kutipan berikut:

Tabel 22. Analisis *Unfounded Claims* (L)

Data Kutipan	Keterangan
"...berbahagialah Prabu Jenggala atas kehadirannya..."	Kutipan tersebut menunjukkan bahwa kerajaan menerima Kiana Sewandana sebagai Panji Saputra yang sesungguhnya. Dalam teori Propp, <i>unfounded claims</i> merupakan klaim palsu yang dilakukan oleh tokoh pahlawan palsu untuk mengambil keuntungan tertentu.

21. *Difficult Task* (M)

Fungsi *difficult task* tampak ketika diadakan sayembara memasuki kendi untuk menentukan siapa yang berhak menjadi pengantin Dewi Sekartaji. Hal ini dapat dilihat pada kutipan berikut:

Tabel 23. Analisis *Difficult Task* (M)

Data Kutipan	Keterangan
"...siapa pun yang dapat memasuki kendi tersebut, ialah yang berhak jadi pengantin."	Kutipan tersebut menunjukkan adanya tugas atau ujian yang harus dilakukan tokoh dalam cerita. Dalam struktur Propp, <i>difficult task</i> menjadi tahap pembuktian yang menentukan keberhasilan atau kegagalan tokoh tertentu.

22. *Solution* (N)

Fungsi *solution* muncul ketika Kiana Sewandana berhasil masuk ke dalam kendi dalam sayembara yang diadakan. Hal ini dapat dilihat pada kutipan berikut:

Tabel 24. Analisis *Difficult Task* (M)

Data Kutipan	Keterangan
--------------	------------

"Namun Kiana Sewandalah yang berhasil masuk ke dalam kendi itu."	Kutipan tersebut menunjukkan bahwa tugas dalam sayembara berhasil diselesaikan oleh Kiana Sewandana. Dalam teori Propp, <i>solution</i> menjadi tahap terselesaikannya tugas atau ujian yang sebelumnya diberikan.
--	--

23. *Exposure* (Ex)

Fungsi *exposure* tampak ketika penyamaran Kiana Sewandana akhirnya terbongkar setelah kendi dipecahkan di alun-alun. Hal ini dapat dilihat pada kutipan berikut:

Tabel 25. Analisis *Exposure* (Ex)

Data Kutipan	Keterangan
"Dan pecahlah kendi itu, kemudian muncul Kiana Sewandana darinya."	Kutipan tersebut menunjukkan bahwa identitas palsu Kiana Sewandana tidak dapat lagi disembunyikan. Dalam struktur Propp, <i>exposure</i> menjadi tahap terbukanya kebohongan atau penyamaran tokoh pahlawan palsu.

24. *Struggle* (H)

Fungsi *struggle* muncul ketika terjadi peperangan antara Panji Saputra dan Kiana Sewandana setelah penyamarannya terbongkar. Hal ini dapat dilihat pada kutipan berikut:

Tabel 26. Analisis *Struggle* (H)

Data Kutipan	Keterangan
"Peristiwa itu menyebabkan tercetusnya peperangan antara Panji Saputra dengan Kiana Sewandana."	Kutipan tersebut menunjukkan terjadinya konflik terbuka antara tokoh utama dan tokoh lawan. Dalam teori Propp, <i>struggle</i> menjadi tahap pertarungan langsung yang menentukan kemenangan salah satu pihak.

25. *Victory* (J)

Fungsi *victory* merupakan tahap ketika pahlawan berhasil mengalahkan tokoh lawan setelah melalui pertarungan. Hal ini dapat dilihat pada kutipan berikut:

Tabel 26. Analisis *Victory* (J)

Data Kutipan	Keterangan
"Akhirnya Kiana Sewandana mengalami kekalahan..."	Kutipan tersebut menunjukkan keberhasilan Panji Saputra menghadapi musuhnya. Dalam struktur Propp, <i>victory</i> menjadi tahap kemenangan pahlawan setelah melalui konflik dan pertarungan.

Tabel 27. Analisis *Victory* (J)

26. *Punishment* (U)

Fungsi *punishment* muncul ketika Kiana Sewandana menerima hukuman berupa kematian akibat tindakannya menyamar dan merebut identitas Panji Saputra. Hal ini dapat dilihat pada kutipan berikut:

Tabel 28. Analisis *Punishment* (U)

Data Kutipan	Keterangan
"...dan matilah ia."	Kutipan tersebut menunjukkan bahwa tokoh penjahat akhirnya menerima akibat dari perbuatannya. Dalam teori Propp, <i>punishment</i> menjadi bentuk pemulihan keadilan setelah tokoh penjahat menimbulkan kekacauan.

27. *Transfiguration* (T)

Fungsi *transfiguration* tampak ketika sukma Dewi Anggraeni masuk ke dalam diri Dewi Sekartaji. Hal ini dapat dilihat pada kutipan berikut:

Tabel 29. Analisis *Transfiguration* (T)

Data Kutipan	Keterangan
"...menyusuplah sukma Dewi Anggraini pada diri Dewi Sekartaji Galuh Candrakirana."	Kutipan tersebut menunjukkan adanya perubahan spiritual dalam cerita. Dalam struktur Propp, <i>transfiguration</i>

	menjadi tahap perubahan bentuk atau keadaan tertentu yang mengarah pada penyelesaian konflik.
--	---

28. *Recognized (Q)*

Fungsi *recognized* muncul ketika Panji Saputra menyadari bahwa sukma Dewi Anggraeni telah berada dalam diri Dewi Sekartaji. Hal ini dapat dilihat pada kutipan berikut:

Tabel 30. Analisis *Recognized (Q)*

Data Kutipan	Keterangan
"...Panji Saputra ... mengerti bahwa Dewi Anggraini telah menyusup pada Dewi Kirana."	Kutipan tersebut menunjukkan adanya pengenalan terhadap keadaan yang sebenarnya setelah melalui berbagai konflik. Dalam teori Propp, <i>recognized</i> menjadi tahap pengungkapan identitas atau posisi tokoh secara jelas.

29. *Liquidation of Lack (K)*

Fungsi *liquidation of lack* kembali muncul ketika peperangan berakhir dan keadaan mulai kembali tenang setelah konflik besar terselesaikan. Hal ini dapat dilihat pada kutipan berikut:

Data Kutipan	Keterangan
"Peperangan telah berakhir, kekalutan telah punah pula..."	Kutipan tersebut menunjukkan bahwa penderitaan dan konflik yang sebelumnya terjadi mulai mereda. Dalam struktur Propp, <i>liquidation of lack</i> menjadi tahap pemulihan atas kehilangan atau kekurangan yang dialami tokoh utama.

Tabel 31. Analisis *Liquidation of Lack (K)*

30. *Return (↓)*

Fungsi *return* tampak melalui kembalinya keadaan kerajaan menuju perdamaian dan ketenteraman setelah seluruh konflik selesai. Hal ini dapat dilihat pada kutipan berikut:

Tabel 32. Analisis *Return (↓)*

Data Kutipan	Keterangan
"...hadir sebuah bahana perdamaian..."	Kutipan tersebut menunjukkan bahwa cerita bergerak menuju keadaan yang damai setelah melalui berbagai konflik. Dalam teori Propp, <i>return</i> menjadi tahap kembalinya keseimbangan dalam kehidupan tokoh maupun lingkungan cerita.

31. *Wedding (W)*

Fungsi *wedding* menjadi tahap akhir cerita melalui penyatuan Panji Saputra dengan Dewi Sekartaji setelah seluruh konflik berakhir. Hal ini dapat dilihat pada kutipan berikut:

Tabel 33. Analisis *Wedding (W)*

Data Kutipan	Keterangan
"...keagungan cinta Dewi Sekartaji dengan Panji Asmarabangun..."	Kutipan tersebut menunjukkan terciptanya penyatuan dan kebahagiaan sebagai penutup cerita. Dalam struktur Propp, <i>wedding</i> menjadi simbol berakhirnya konflik sekaligus tercapainya keseimbangan dan kebahagiaan tokoh utama.

2. 7 *Sphere Of Action*

Tabel 34. 7 *Sphere Of Action*

No.	Sphere Of Action	Penjelasan
1.	<i>The sphere of action of the villain</i> (Lingkup tindakan penjahat)	Lingkup tindakan villain pada cerita Panji Saputra Kawin diisi oleh Raja Jenggala, Brajanata, dan Kiana Sewandana. Dalam cerita ini dijelaskan bahwa Raja Jenggala menjadi pemicu konflik utama melalui perintahnya kepada Brajanata untuk membunuh Dewi Anggraeni demi kepentingan

		politik. Lalu Brajanata menjalankan perintah ini dan menggunakan tipu daya untuk menjebak dan memisahkan Panju Saputra dengan Dewi Anggraeni. Kiana Sewandana dalam cerita ini memperpanjang konflik cerita dengan menyamar sebagai Panji Saputra untuk mendapatkan Dewi Sekartaji. Berdasarkan beberapa tindakan tersebut, ketiga tokoh ini dikategorikan sebagai villain.
2.	<i>The sphere of action of the donor</i> (Lingkup tindakan pemberi)	Dewi Anggraeni termasuk dalam lingkup tindakan donor. Meski dalam cerita ini tidak menjelaskan atau menceritakan mengenai benda magis, tetapi tokoh Dewi Anggraeni memberikan ujian pada Panji Saputra dengan memintanya untuk membawa bunga pohon sana. Permintaan inilah yang akan membawa tokoh utama ke konflik berikutnya. Hal ini menjadikan Dewi Anggraeni sebagai donor dalam bentuk pengujian yang akan mempengaruhi perkembangan tindakan tokoh Panji Saputra.
3.	<i>The sphere of action of the helper</i> (Lingkup aksi pembantu)	Gunungsari, Kyai Ndaka, serta kedua abdi Panji Saputra termasuk ke dalam lingkup tindakan pembantu atau penolong. Ketiga tokoh ini membantu tokoh Panji Saputra dalam menghadapi berbagai hambatan. Gunungsari diminta tolong oleh Panji Saputra untuk memanggil Dewi Sekartaji. Tindakan Kyai Ndaka berhasil mengungkap Kiana Sewandana yang menyamar menjadi Panji Saputra. Kedua abdi Panji setia menemaninya hingga akhir cerita. Bantuan yang diberikan oleh ketiga tokoh ini mendukung keberhasilan hero dalam menyelesaikan konflik.
4.	<i>The sphere of action of a princess and her father</i> (Lingkup aksi putri dan ayahnya)	Fungsi ayah dalam cerita ini tidak terlihat dominan dan lebih dipresentasikan oleh tokoh putri. Lingkup tindakan ini dijalankan oleh Dewi Anggraeni dan Dewi Sekartaji. Dewi Anggraeni menjadi pusat timbulnya konflik dan muncul tindakan villain dan hero. Kematian membuat peran putri berlanjut pada Dewi Sekartaji yang menjadi simbol penyatuan dan penyelesaian konflik melalui perkawinan dengan Panji Saputra. Hal tersebut membuat kedua tokoh ini dapat dikategorikan menjadi putri karena menjadi tujuan utama dan menyebabkan berkembangnya alur cerita.
5.	<i>The sphere of action of the dispatcher</i> (Lingkup aksi pengirim)	Pada lingkup tindakan pengirim dilakukan oleh Raja Jenggala dan Brajanata. Tokoh Raja Jenggala berperan untuk mengawali perjalanan hero dengan memerintahkan hero untuk mencari daging banteng yang kemudian akan memicu munculnya konflik utama dengan rencana pembunuhan Dewi Anggraeni. Tokoh Brajanata menyampaikan pesan raja ke Panji Saputra sehingga perjalanannya sebagai hero telah dimulai. Kedua tokoh ini termasuk dalam dispatcher karena menggerakkan tokoh utama ke dalam rangkaian peristiwa berikutnya.
6.	<i>The sphere of action of the hero</i> (Lingkup aksi pahlawan)	Panji Saputra termasuk dalam lingkup tindakan pahlawan. Sebagai tokoh utama, tokoh Panji Saputra menjalankan sebagian besar fungsi naratif, dari menerima tugas, lalu menghadapi berbagai konflik, dan juga kehilangan kekasihnya yaitu Dewi Anggraeni, dan ditutup dengan menyelesaikan konflik melalui peperangan dengan Kiana Sewandana.
7.	<i>The sphere of action of the false hero</i> (Lingkup aksi pahlawan palsu)	Lingkup tindakan false hero dilakukan oleh Kiana Sewandana, Tokoh ini menyamar sebagai Panji Saputra untuk memperoleh Dewi Sekartaji. Tindakannya ini jelas menginginkan untuk menggantikan posisi hero. Penyamaran ini sebagai upaya untuk memperoleh pengakuan dan juga mengambil identitas pahlawa. Hal ini menjadikan Kiana Sewandana termasuk dalam kategori false hero.

Berdasarkan hasil analisis fungsi naratif dan *sphere of action*, morfologi cerita rakyat “Panji Saputra Kawin” terbentuk melalui susunan peristiwa dan tindakan tokoh yang saling berkaitan dalam membangun alur cerita. Struktur cerita berkembang secara sistematis, mulai dari konflik akibat perintah Raja Jenggala, tipu daya Brajanata, pengorbanan Dewi Anggraeni, kehilangan yang dialami Panji, penyamaran Kiana Sewandana, pertentangan, hingga penyatuan Panji dengan Dewi Sekartaji. Kemunculan fungsi-fungsi naratif menunjukkan bahwa cerita ini memiliki pola morfologi yang sesuai dengan struktur naratif Vladimir Propp. Selain itu, pembagian *sphere of action* memperjelas peran tokoh, seperti Panji sebagai pahlawan, Kiana Sewandana sebagai pahlawan palsu, Dewi Anggraeni sebagai pemberi secara simbolik, serta tokoh lain sebagai penjahat, pembantu, dan pengirim. Kekhasan cerita Panji sebagai sastra lisan

Jawa Timur tampak pada pola percintaan, pengembaraan, penyamaran, perpisahan, peperangan, dan penyatuan kembali tokoh utama, dan spiritual sebagaimana dijelaskan oleh (Fatmawati et al., 2026). Selain itu, (Hikmah, 2016) menegaskan bahwa cerita Panji merupakan produk Jawa Timur yang muncul pada masa Kerajaan Kediri, sehingga dapat dipahami sebagai bagian penting dari identitas sastra lisan daerah Jawa Timur.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa cerita rakyat “Panji Saputra Kawin” memiliki morfologi cerita yang terbentuk melalui susunan fungsi naratif dan *sphere of action* Vladimir Propp. Struktur cerita tidak hanya dibangun oleh rangkaian peristiwa percintaan dan konflik antartokoh, tetapi juga oleh tindakan tokoh yang memiliki fungsi tertentu dalam menggerakkan alur, mulai dari munculnya konflik, tipu daya, kehilangan, penyamaran, pertentangan, kemenangan, hingga penyatuan akhir. Pembagian *sphere of action* menunjukkan bahwa peran tokoh dalam cerita tidak bersifat tunggal, melainkan saling berkaitan, seperti Panji sebagai pahlawan, Kiana Sewandana sebagai pahlawan palsu, Dewi Anggraeni sebagai pemberi secara simbolik, serta Raja Jenggala dan Brajanata sebagai penggerak konflik. Temuan ini memperlihatkan bahwa cerita rakyat “Panji Saputra Kawin” memiliki pola morfologi yang sejalan dengan struktur naratif Propp, sekaligus menunjukkan kekhasan cerita Panji sebagai sastra lisan Jawa Timur yang memadukan unsur percintaan, pengembaraan, penyamaran, perpisahan, peperangan, spiritual, dan penyatuan kembali tokoh utama.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, L., Andajani, K., & Martutik. (2025). Analisis Cerita Rakyat “SI KANTAN”: Kajian Struktural Naratif Vladimir Propp. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa Dan Sastra*, 11(1), 258–265.
- Aulia, S., Rokhmansyah, A., Queena, N., & Putri, H. (n.d.). Struktur Naratif dan Kearifan Moral dalam Cerita Rakyat Dayak Benuaq Perjalanan Ke Gunung Lumut: Sastra Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Basataka (JBT)*, 2035–2042.
- Dogra, S. (2017). The Thirty-One Functions in Vladimir Propp’s Morphology of the Folktale: An Outline and Recent Trends in the Applicability of the Proppian Taxonomic Model. *Rupkatha Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities*, IX(2). <https://doi.org/10.21659/rupkatha.v9n2.41>
- Dundes, A. (1962). FROM ETIC TO EMIC UNITS IN THE STRUCTURAL STUDY OF FOLKTALES. *The Journal of American Folklore*, 75(296).
- Fatmawati, E., Rahmadhani, S., & Wiratama, N. S. (2026). Penguatan Pemahaman Masyarakat terhadap Sejarah Cerita Panji sebagai Warisan Budaya Kediri melalui Seminar Nasional. *ARDHI: Jurnal Pengabdian Dalam Negeri*, 4(2). <https://doi.org/10.61132/ardhi.v4i2.1852>
- Fiantika, F. R., Wasil, M., Jumiyati, S. R. I., Honesti, L., Wahyuni, S. R. I., Mouw, E., Mashudi, I., Hasanah, N. U. R., Maharani, A., Ambarwati, K., Noflidaputri, R., & Waris, L. (2022). *Metodologi penelitian kualitatif* (Y. Novita (ed.); Cetakan Pe). PT GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI.
- Hikmah, F. (2016). ANALISIS STRUKTUR CERITA PANJI DALAM PERTUNJUKAN DRAMA TARI WAYANG TOPENG MALANG LAKON PANJI RENI Fitrotul. *Jurnal Pusaka: Media Kajian Dan Pemikiran Islam*, 7, 69–86.
- Jayawardana, M., & Rosa, S. (2021). Jurnal Bahasa dan Sastra Kunaung Njik Kileng : Analisis Fungsi Vladimir Propp. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 9(2). <https://doi.org/10.24036/jbs.v9i2.111745>
- Kasim, U., Kasim, R., Lantowa, J., & Limbanadi, Y. (2022). STRUKTUR NARATIF CERITA RAKYAT GORONTALO “BAPAK TUA.” *Cakrawala Indonesia: Jurnal Pendidikan Bahasa*

- Dan Sastra Indonesia, 5151(1), 41–49. <https://doi.org/10.55678/jci.v7i1.630>
- Krisbianto, A., Utaminingsih, S., & Suryani, F. B. (2023). Analisis fungsi narasi model vladimir propp dalam cerita wayang topeng Kedung Panjang Kabupaten Pati. *COLLASE: Creative of Learning Students Elementary Education*, 06(03), 592–601. <https://doi.org/10.22460/collase.v6i3.17343>
- Kurnia, D., Ningrum, S., & Zein, T. T. (2024). Struktur naratif Vladimir Propp dalam cerita rakyat Si Pitung Jagoan Betawi. *AKSARA: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 25(1), 57–74. <https://doi.org/10.23960/aksara/v25i1.pp57-74>
- Lahlou, K. (2017). An Attempt at Applying Vladimir Propp's Morphology of the Folktale on Charles Dickens's Great Expectations. *Arab World English Journal for Translation & Literary Studies*, 1(3), 106–120.
- Lwin, S. M. (2010). REVISITING A STRUCTURAL ANALYSIS OF FOLKTALES : A MEANS TO AN END? *THE BUCKINGHAM JOURNAL OF LANGUAGE AND LINGUISTIC*, 2. <https://doi.org/10.5750/bjll.v2i0.16>
- Mahsun. (2017). *METODE PENELITIAN BAHASA: Tahapan, Strategi, Metode, dan Tekniknya* (Cetakan ke). PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Murmahyati, & H, A. (2022). FUNGSI PELAKU VLADIMIR PROOP DALAM CERITA RAKYAT TORAJA SADOQDONGNA. *SAWERIGADING: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 28(2), 289–300. <https://doi.org/10.26499/sawer.v28i2.1073>
- Mustofa, A. (2023). STRUKTUR LEGENDA BABAD LOROG KABUPATEN PACITAN : KAJIAN STRUKTUR NARATIF VLADIMIR PROPP. *PROSIDING: STKIP PGRI Pacitan*, 401–408.
- Propp, V. (2009). *Morphology of the Folktale*. University of Texas Press.
- Ratna, N. K. (2010). *Metode Penelitian: Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humoniora Pada Umumnya*. Pustaka Pelajar.
- Rohaedi, E., Koswara, D., & Isnendes, R. (2023). STRUKTUR NARATIF VLADIMIR PROPP PADA CERITA RAKYAT IKAN DEWA DI KABUPATEN KUNINGAN. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 19(2), 198–210. <https://doi.org/10.25134/qsnc5339>
- Rokhmansyah, A. (2016). MORFOLOGI CERITA RAKYAT KUTAI KARTANEGARA PUTRI SILU: ANALISIS NARATOLOGI VLADIMIR PROPP. *Sirok Bastra: Jurnal Ilmiah Kebahasaan Dan Kesastraan*, 4(1), 79–87. <https://doi.org/10.37671/sb.v4i1>
- Sembiring, T. B., Irmawati, Sabir, M., & Tjahyadi, I. (2023). *Buku Ajar Metodologi Penelitian (Teori dan Praktif)* (B. Ismaya (ed.)). CV Saba Jaya Publisher.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelittian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Sutopo (ed.); 2nd ed.). ALFABETA.
- Susanti, Y., & Oktaviani, U. D. (2019). Morfologi Cerita Rakyat Dayak Tamambaloh Baraa Nangis Isantuk Paingko Arung: Analisis Naratologi Vladmir Propp. In S. A. Manggala (Ed.), *PROSISING SEMINAR NASIONAL HISKI-MLI 2019*. PROSISING SEMINAR NASIONAL HISKI-MLI 2019.
- Suwondo, B. (1981). *Cerita Rakyat Jawa Timur*. Proyek Penerbitan Buku Sastra Indonesia dan Daerah.
- Tausya, R. S., & Zein, T. T. (2023). STRUKTUR NARATIF VLADIMIR PROPP DALAM CERITA RAKYAT BATU MENANGIS. *Dieksis*, 15(3), 303–312. <https://doi.org/10.30998/deiksis.v15i3.17464>
- Yono, R. R. (2020). STRUKTUR NARATIF VLADIMIR PROPP DALAM CERITA RAKYAT KABUPATEN BREBES “JAKA POLENG” Robert. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 5(2), 100–111. <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v5i2.928>

METODE KUMON DALAM MEMFASILITASI LITERASI AWAL ANAK PRASEKOLAH

KUMON METHOD IN FACILITATING PRESCHOOL CHILDREN'S EARLY LITERACY

Agitya Hanindita Sari^{1*}, Resdianto Permata Raharjo²

¹Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

²Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

*Email: agitya.21108@mhs.unesa.ac.id

Diajukan	3 Juli 2026
Direvisi	6 Juli 2026
Diterima	7 Juli 2026
Diterbitkan	23 Agustus 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi metode Kumon dalam memfasilitasi literasi awal anak usia prasekolah, mengidentifikasi aspek *early literacy skills* yang paling terfasilitasi, serta mengevaluasi kesesuaiannya dengan karakteristik perkembangan anak. Fenomena yang dikaji adalah meningkatnya keterlibatan anak usia 3–6 tahun dalam program membaca Kumon, sementara prinsip pembelajaran mandiri berbasis lembar kerja belum tentu sepenuhnya sejalan dengan kebutuhan bermain, stimulasi multimodal, dan pendampingan sosial pada anak prasekolah. Kebaruan penelitian ini terletak pada evaluasi metode Kumon sebagai fasilitator literasi awal dalam konteks pendidikan nonformal yang menerapkan pembelajaran individual, bertahap, dan berbasis lembar kerja, sehingga memberikan gambaran implementasi yang berbeda dibandingkan pembelajaran literasi di lembaga pendidikan formal. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif-evaluatif dengan desain studi kasus di Kelas Kumon Citra Harmoni. Data diperoleh melalui observasi terstruktur dua sesi, catatan lapangan, dan dokumentasi terhadap enam subjek yang dipilih secara purposif berdasarkan variasi level kemampuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode Kumon sistematis pada penentuan level, penggunaan lembar kerja berjenjang, umpan balik tutor, dan pembelajaran individual. Aspek yang paling kuat terfasilitasi ialah pengenalan huruf dan membaca permulaan, sedangkan kesadaran fonologis masih relatif rendah karena stimulasi auditif dan interaksi bahasa lisan belum menjadi fokus utama pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa karakteristik pembelajaran di lembaga nonformal tersebut menghasilkan pola fasilitasi literasi yang berbeda, sehingga metode Kumon efektif mendukung literasi awal apabila diperkaya dengan stimulasi fonologis sesuai usia, kesiapan belajar, dan kebutuhan perkembangan anak.

Kata kunci: metode Kumon; literasi awal; anak prasekolah; pembelajaran individual

Abstract

This study aimed to evaluate the implementation of the Kumon Method in facilitating early literacy among preschool children, identify the early literacy skills most effectively supported, and analyze its suitability with children's developmental characteristics. The study was motivated by the increasing participation of children aged 3–6 years in Kumon reading programs, while the method's self-learning approach through structured worksheets may not fully align with preschool children's needs for play-based learning, multimodal stimulation, and social interaction. The novelty of this study lies in evaluating the Kumon Method as a facilitator of early literacy within a non-formal educational setting characterized by individualized instruction, progressive learning, and worksheet-based activities, thereby providing insights into literacy instruction that differ from those commonly found in formal preschool education. This research employed a descriptive-evaluative qualitative approach with a case study design conducted at Kumon Citra Harmoni. Data were collected through two sessions of structured observations, field notes, and documentation involving six purposively selected participants representing different learning levels. The findings indicate that the Kumon Method systematically implements level placement, progressive worksheets, tutor feedback, and individualized learning. The method most effectively facilitated letter

recognition and emergent reading, whereas phonological awareness remained relatively underdeveloped due to the limited emphasis on auditory stimulation and oral language interaction. These findings suggest that the characteristics of learning in this non-formal educational setting produce a distinctive pattern of early literacy facilitation. Therefore, the Kumon Method can effectively support early literacy development when complemented with phonological stimulation that is appropriate to children's age, learning readiness, and developmental needs.

Keywords: Kumon method; early literacy; preschool children; individualized learning

PENDAHULUAN

Literasi merupakan kompetensi dasar yang menentukan kualitas belajar anak pada jenjang pendidikan berikutnya. Persoalan literasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca teks secara teknis, tetapi juga menyangkut kemampuan memahami informasi, membangun makna, dan berpartisipasi dalam lingkungan sosial. Dalam beberapa laporan global, masalah literasi masih ditempatkan sebagai tantangan pendidikan yang serius karena banyak anak belum mencapai standar minimum membaca pada usia sekolah dasar. UNESCO (2024) dan World Bank (2022) menekankan bahwa learning poverty menunjukkan lemahnya fondasi membaca sejak fase awal perkembangan, sehingga intervensi literasi tidak dapat ditunda sampai anak memasuki pendidikan formal.

Kondisi tersebut relevan dengan konteks Indonesia. Hasil PISA 2022 menunjukkan bahwa capaian literasi membaca peserta didik Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara OECD (OECD, 2024). Pada saat yang sama, partisipasi anak dalam pendidikan anak usia dini belum merata, terutama pada kelompok sosial ekonomi rentan (UNICEF Indonesia, 2024; World Bank, 2023). Ketika anak tidak memperoleh paparan bahasa, pengalaman membaca, dan stimulasi simbolik yang cukup pada usia dini, kesenjangan kesiapan membaca dapat muncul sejak sebelum memasuki sekolah dasar. Oleh karena itu, pendidikan literasi awal perlu dirancang sebagai upaya preventif sekaligus fondasional.

Dalam kajian pendidikan anak usia dini, literasi awal dikenal sebagai early literacy atau emergent literacy. Whitehurst dan Lonigan (1998) menjelaskan bahwa emergent literacy mencakup keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang berkembang sebelum anak mampu membaca dan menulis secara konvensional. Keterampilan tersebut meliputi pengenalan huruf, kesadaran fonologis, kosakata, pemahaman bahasa lisan, konsep cetak, dan membaca permulaan. Kerangka National Early Literacy Panel juga menegaskan bahwa kemampuan bahasa lisan, alphabet knowledge, phonological awareness, dan print awareness merupakan prediktor penting capaian literasi selanjutnya (National Early Literacy Panel, 2008; Shanahan & Lonigan, 2010).

Literasi awal tidak dapat disamakan dengan pemberian latihan membaca formal secara dini. Anak prasekolah belajar melalui interaksi, pengulangan bermakna, eksplorasi, bermain simbolik, mendengarkan cerita, dan penggunaan media yang memungkinkan keterlibatan visual, auditori, dan kinestetik. Meta-analisis Piasta dan Wagner (2010) menunjukkan bahwa pembelajaran alfabet yang sistematis dapat berdampak positif, tetapi hasil tersebut tetap perlu dibaca bersama kebutuhan perkembangan anak. Riset kontemporer menekankan pentingnya pedagogi berbasis bermain dan interaksi sosial untuk memperkuat bahasa dan literasi anak (Allee-Herndon et al., 2022; Cheruiyot, 2024; Pyle et al., 2022). Dengan demikian, keterampilan instruksional perlu dipadukan dengan pengalaman belajar yang sesuai usia.

Salah satu pendekatan pembelajaran nonformal yang dikenal luas adalah metode Kumon. Metode ini menekankan pembelajaran individual, bertahap, berurutan, penguasaan materi, dan self-learning melalui lembar kerja yang disusun secara sistematis (Kumon Institute of Education, 2020, 2024). Dalam praktiknya, anak ditempatkan pada level yang sesuai dengan kemampuan aktualnya, kemudian diarahkan untuk mengerjakan latihan secara konsisten

dengan dukungan tutor. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa metode Kumon dapat mendukung kemajuan belajar karena struktur materinya jelas, pengulangan dilakukan secara terarah, dan capaian anak dipantau secara individual (Batenova & Volchegorskaya, 2024; Orcos et al., 2019).

Akan tetapi, penerapan metode Kumon pada anak usia prasekolah menghadirkan persoalan konseptual. Prinsip *self-learning* dan lembar kerja berulang dapat memperkuat kebiasaan belajar, tetapi anak usia 3-6 tahun masih membutuhkan pendampingan intensif, pembelajaran berbasis bermain, dan scaffolding sosial dari orang dewasa. Vygotsky (1978) menekankan pentingnya bantuan orang dewasa dalam zona perkembangan proksimal, sementara penelitian mutakhir menunjukkan bahwa pretend play dan pembelajaran berbasis proyek berkontribusi terhadap perkembangan anak prasekolah (Veraksa et al., 2023). Weisberg dan Zosh (2021) juga menegaskan bahwa permainan dengan tujuan akademik dapat meningkatkan kosakata, pemecahan masalah, dan pemahaman konseptual. Oleh sebab itu, efektivitas metode Kumon dalam konteks prasekolah tidak cukup dinilai dari ketercapaian lembar kerja, tetapi juga dari kesesuaiannya dengan karakteristik perkembangan anak.

Dari perspektif teori perkembangan, prinsip *self-learning* yang menjadi ciri utama metode Kumon perlu dipahami secara hati-hati ketika diterapkan pada anak usia prasekolah. Menurut Vygotsky (1978), kemampuan belajar anak berkembang secara optimal melalui *scaffolding*, yaitu bantuan sementara yang diberikan oleh orang dewasa atau individu yang lebih kompeten sesuai dengan *zone of proximal development* (ZPD), kemudian dikurangi secara bertahap seiring meningkatnya kemampuan anak untuk belajar secara mandiri. Dengan demikian, kemandirian belajar bukan merupakan titik awal pembelajaran, melainkan hasil dari proses pendampingan yang responsif terhadap kebutuhan perkembangan anak. Dalam konteks tersebut, penerapan *self-learning* yang terlalu menekankan penyelesaian lembar kerja secara berulang tanpa interaksi yang bermakna berpotensi bergeser menjadi *instructional drill*, yaitu pembelajaran yang berorientasi pada pengulangan prosedural dan pencapaian jawaban benar, tetapi kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk membangun pemahaman melalui eksplorasi, komunikasi, dan interaksi sosial. Padahal, penelitian mutakhir menunjukkan bahwa perkembangan literasi awal berlangsung paling optimal ketika anak memperoleh pengalaman belajar yang mengintegrasikan bimbingan orang dewasa, interaksi verbal, aktivitas bermain, serta keterlibatan aktif dalam membangun makna (Pyle et al., 2022; Allee-Herndon et al., 2022). Oleh karena itu, implementasi metode Kumon pada anak prasekolah perlu dievaluasi tidak hanya berdasarkan keberhasilan anak menyelesaikan lembar kerja secara mandiri, tetapi juga berdasarkan sejauh mana praktik pembelajaran yang berlangsung tetap mencerminkan prinsip *scaffolding* dan mendukung perkembangan seluruh domain *emergent literacy*.

Fenomena tersebut tampak pada Kelas Kumon Citra Harmoni. Lembaga ini menerima anak-anak usia prasekolah, termasuk anak yang masih berusia sekitar tiga sampai empat tahun. Pada usia tersebut, kesiapan anak untuk bekerja mandiri, mempertahankan perhatian, dan mengikuti pola latihan tertulis belum selalu stabil. Tutor perlu menyeimbangkan prosedur Kumon dengan kebutuhan pendampingan anak, termasuk kebutuhan untuk memperoleh instruksi singkat, umpan balik langsung, dan stimulasi yang tidak hanya visual-tertulis. Situasi ini membentuk gap implementasi antara desain metode Kumon yang berorientasi *self-learning* dan kebutuhan psikologis perkembangan anak prasekolah.

Penelitian terdahulu mengenai Kumon lebih banyak membahas matematika, kemandirian belajar, atau capaian akademik pada jenjang sekolah dasar. Kajian yang secara khusus menempatkan metode Kumon dalam fasilitasi *early literacy skills* anak prasekolah masih terbatas. Padahal, literasi awal memiliki domain perkembangan yang khas, terutama kesadaran fonologis, pengenalan huruf, konsep cetak, kosakata, dan membaca permulaan. Keterbatasan riset inilah yang menjadi dasar kebaruan penelitian ini. Penelitian tidak hanya mendeskripsikan

prosedur pembelajaran Kumon, tetapi juga mengevaluasi aspek literasi awal mana yang terfasilitasi kuat dan aspek mana yang masih membutuhkan dukungan pedagogis tambahan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi metode Kumon dalam memfasilitasi early literacy skills anak usia prasekolah di Kelas Kumon Citra Harmoni; mengidentifikasi keterampilan literasi awal yang difasilitasi melalui penerapan metode tersebut; serta menganalisis kesesuaian metode Kumon dengan karakteristik perkembangan anak prasekolah, termasuk faktor pendukung dan penghambat implementasinya. Dengan fokus tersebut, artikel ini diharapkan memperkaya kajian literasi dini di lembaga nonformal dan memberikan dasar evaluatif bagi tutor, pengelola lembaga, dan orang tua dalam merancang pembelajaran literasi awal yang lebih adaptif.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif-evaluatif dengan desain studi kasus. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian berfokus pada pemahaman mendalam terhadap proses implementasi metode Kumon, respons anak, serta kesesuaian antara prosedur pembelajaran dan karakteristik perkembangan anak prasekolah. Sifat deskriptif digunakan untuk menggambarkan tahapan pembelajaran secara rinci, sedangkan sifat evaluatif digunakan untuk menilai sejauh mana proses tersebut memfasilitasi indikator literasi awal dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

Penelitian dilaksanakan di Kelas Kumon Citra Harmoni. Subjek utama terdiri atas enam anak usia prasekolah yang dipilih melalui purposive sampling berdasarkan variasi usia, level Kumon, lama bergabung, dan kategori kemampuan. Pemilihan subjek bertujuan memperoleh gambaran implementasi metode Kumon pada anak dengan kesiapan belajar yang beragam, sehingga data tidak hanya menunjukkan capaian anak yang telah mandiri, tetapi juga menggambarkan tantangan pada anak yang masih membutuhkan bantuan intensif. Selain subjek anak, tutor Kumon dan dokumentasi pembelajaran digunakan sebagai sumber data pendukung.

Tabel 1. Profil subjek penelitian

Kode	Usia/Level	Kategori	Keterangan perkembangan
S1	6 th 2 bln/3A	Tinggi	Membaca kata sederhana secara mandiri; self-learning terpenuhi penuh.
S2	5 th 9 bln/4A	Tinggi	Progres konsisten; diskriminasi huruf serupa membaik pada sesi kedua.
S3	5 th 1 bln/5A	Sedang	Kuat pada huruf kapital dan konsep cetak; fonologis masih terbatas.
S4	4 th 7 bln/6A	Sedang	Konsentrasi mudah terganggu; perkembangan bertahap dan tidak merata.
S5	4 th/7A	Rendah	Mebutuhkan instruksi berulang; peningkatan terlihat pada huruf kapital.
S6	3 th 5 bln/7A	Rendah	Memerlukan pendampingan intensif; kesiapan belajar mandiri belum stabil.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi terstruktur, catatan lapangan, dan dokumentasi pembelajaran. Observasi dilakukan dalam dua sesi untuk melihat konsistensi implementasi metode Kumon dan perkembangan kemampuan literasi awal anak. Instrumen observasi disusun dalam tiga checklist. Checklist pertama memotret implementasi metode Kumon, meliputi penentuan level awal, penggunaan lembar kerja, mekanisme umpan balik

tutor, serta bentuk individualisasi pembelajaran yang diberikan kepada setiap anak. Checklist kedua disusun dengan mengadaptasi indikator *Preschool Early Literacy Indicators* (PELI) yang mencakup pengenalan huruf (*letter recognition*), kesadaran fonologis (*phonological awareness*), kosakata dan bahasa lisan (*oral language and vocabulary*), konsep cetak (*print concepts*), serta membaca permulaan (*emergent reading*) (Cameron et al., 2022; Kaminski et al., 2014). Adaptasi dilakukan dengan menyesuaikan indikator PELI terhadap konteks pembelajaran di Kelas Kumon tanpa mengubah konstruk utama literasi awal yang diamati. Pengenalan huruf diamati melalui kemampuan anak mengenali, menyebutkan, dan membedakan huruf pada lembar kerja. Kesadaran fonologis tidak dinilai berdasarkan hasil lembar kerja semata, melainkan melalui observasi terhadap respons verbal anak ketika tutor memberikan arahan, koreksi, atau stimulasi lisan selama proses pembelajaran, seperti kemampuan menghubungkan bunyi dengan huruf yang dipelajari atau merespons pertanyaan sederhana mengenai bunyi awal suatu kata. Kosakata dan bahasa lisan diamati melalui kemampuan anak memahami instruksi tutor dan memberikan respons verbal yang sesuai selama kegiatan belajar. Konsep cetak diamati melalui kemampuan anak mengikuti arah baca, mengenali simbol tertulis, dan memahami hubungan antara tulisan dengan maknanya, sedangkan membaca permulaan diamati melalui kemampuan anak menghubungkan huruf dengan bunyinya serta membaca suku kata, kata, atau kalimat sederhana sesuai level pembelajaran Kumon. Checklist ketiga digunakan untuk mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat implementasi metode Kumon yang berasal dari tutor, karakteristik anak, materi pembelajaran, maupun lingkungan belajar. Seluruh hasil observasi dicatat dalam checklist dan dikonfirmasi melalui catatan lapangan serta dokumentasi untuk meningkatkan keterlacakan temuan penelitian.

Data dianalisis melalui tiga tahap. Pertama, data checklist ditabulasi berdasarkan subjek, indikator, dan sesi pengamatan. Kedua, peneliti mengidentifikasi pola dan kecenderungan melalui perbandingan antarsubjek serta perbandingan antara sesi pertama dan sesi kedua. Ketiga, data ditafsirkan secara deskriptif-evaluatif dengan menghubungkan temuan lapangan dengan teori emergent literacy, prinsip pembelajaran Kumon, dan karakteristik perkembangan anak prasekolah. Tahapan analisis mengikuti prinsip kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sebagaimana dikemukakan oleh Miles, Huberman, dan Saldaña (2014). Untuk menjaga keterlacakan data, hasil observasi dibandingkan dengan catatan lapangan dan dokumentasi aktivitas pembelajaran.

HASIL PENELITIAN

Implementasi Metode Kumon dalam Pembelajaran Literasi Awal

Hasil observasi menunjukkan bahwa implementasi metode Kumon di Kelas Kumon Citra Harmoni berlangsung melalui alur yang relatif sistematis. Anak tidak langsung diberi materi berdasarkan usia kronologis, tetapi mengikuti tes diagnostik untuk menentukan level awal. Prinsip ini penting karena anak prasekolah memiliki variasi perkembangan yang besar. Anak yang lebih tua belum tentu memiliki kesiapan literasi lebih tinggi, sementara anak yang lebih muda dapat menunjukkan kemampuan tertentu apabila telah memperoleh paparan literasi di rumah. Penempatan berbasis kemampuan aktual menjadi kekuatan utama Kumon karena meminimalkan beban belajar yang terlalu tinggi pada awal pembelajaran.

Tahap berikutnya adalah penggunaan lembar kerja berjenjang. Lembar kerja Kumon menyajikan materi secara berurutan dari level yang mudah menuju level yang lebih kompleks. Pada subjek berkategori tinggi, struktur ini membantu anak bekerja lebih mandiri karena pola instruksi relatif konsisten. S1 dan S2 dapat mengikuti alur pengerjaan dengan intervensi tutor yang minimal. Namun, pada subjek kategori sedang dan rendah, terutama S5 dan S6, lembar

kerja belum cukup menjadi media belajar mandiri. Anak masih membutuhkan instruksi berulang, bantuan verbal, penguatan, dan pengalihan perhatian ketika konsentrasi menurun.

Mekanisme umpan balik tutor menjadi komponen penting dalam menjaga keberlangsungan pembelajaran. Tutor memberikan koreksi langsung ketika anak salah menyebutkan huruf, salah mengikuti instruksi, atau mengalami kesulitan membedakan huruf yang mirip. Umpan balik tersebut membantu anak memperbaiki respons secara segera. Meskipun demikian, umpan balik masih cenderung berpusat pada ketepatan jawaban dan penyelesaian lembar kerja. Pada anak prasekolah yang lebih muda, umpan balik yang lebih eksploratif, berbasis permainan bunyi, atau melibatkan gerak tubuh dapat memperkaya pengalaman literasi yang tidak hanya bersifat visual-tertulis.

Tabel 2. Ringkasan implementasi metode Kumon berdasarkan observasi

Aspek implementasi	Temuan utama	Evaluasi
Penentuan level awal	Tes diagnostik digunakan sebelum penempatan level; level ditentukan berdasarkan kemampuan aktual.	Kuat karena mendukung prinsip individualisasi dan titik mulai nyaman.
Lembar kerja berjenjang	Materi disusun bertahap dan konsisten; anak kategori tinggi dapat mengikuti pola latihan.	Efektif pada anak siap belajar; kurang cukup untuk anak yang memerlukan stimulasi multimodal.
Umpan balik tutor	Tutor memberi koreksi langsung, penguatan, dan bantuan saat anak mengalami kesulitan.	Membantu akurasi, tetapi masih perlu diperluas ke permainan bunyi dan bahasa lisan.
Individualisasi	Intensitas pendampingan berbeda antar-subjek; S1 hampir mandiri, S6 didampingi intensif.	Merupakan aspek paling kuat, tetapi menuntut kepekaan tutor terhadap usia dan kesiapan anak.

Secara keseluruhan, implementasi metode Kumon menunjukkan kekuatan pada struktur, kontinuitas, dan individualisasi. Kelas memiliki prosedur yang jelas: tes awal, penetapan level, pengerjaan lembar kerja, koreksi tutor, dan latihan lanjutan. Prosedur ini sesuai dengan karakter metode Kumon yang menekankan mastery learning dan kemandirian bertahap. Akan tetapi, hasil observasi juga menunjukkan bahwa prinsip self-learning belum dapat diterapkan secara sama pada semua anak. Pada anak usia 5-6 tahun yang telah memiliki kesiapan perhatian dan pengenalan simbol, prinsip ini relatif berjalan. Sebaliknya, pada anak usia 3-4 tahun, self-learning masih perlu ditafsirkan sebagai kemandirian yang dibangun melalui scaffolding, bukan sebagai kemandirian penuh.

Selama observasi berlangsung, perbedaan karakteristik perkembangan juga tampak pada cara anak merespons aktivitas belajar. Anak usia 5-6 tahun cenderung mampu mengikuti urutan kegiatan hingga selesai dengan arahan yang relatif minimal. Sebaliknya, beberapa anak yang lebih muda menunjukkan kebutuhan pendampingan yang lebih sering untuk mempertahankan fokus dan memahami instruksi tutor sebelum kembali melanjutkan pengerjaan lembar kerja. Pola tersebut memperlihatkan bahwa kesiapan belajar anak memengaruhi efektivitas implementasi metode Kumon pada jenjang prasekolah.

Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan Kumon pada anak prasekolah tidak hanya bergantung pada kualitas lembar kerja, tetapi juga pada kemampuan tutor menyesuaikan strategi. Lembar kerja memberi struktur, tetapi tutor menentukan apakah struktur tersebut menjadi pengalaman belajar yang bermakna. Ketika tutor mampu menyesuaikan bantuan dengan profil anak, proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel. Namun, ketika pembelajaran

terlalu berorientasi pada penyelesaian lembar kerja, aspek literasi yang membutuhkan bunyi, percakapan, dan eksplorasi dapat kurang berkembang.

Early Literacy Skills yang Difasilitasi

Analisis terhadap lima aspek early literacy skills menunjukkan bahwa metode Kumon tidak memfasilitasi seluruh domain literasi awal secara merata. Aspek yang paling kuat adalah pengenalan huruf. Anak kategori tinggi mampu mengenali huruf kapital dan huruf kecil secara mandiri, menyebutkan nama huruf dengan tepat, serta membedakan huruf yang mirip. Pada anak kategori sedang, peningkatan juga tampak, meskipun masih membutuhkan konfirmasi tutor. Pada anak kategori rendah, perkembangan paling awal terlihat pada pengenalan huruf kapital karena bentuknya lebih jelas dan lebih sering muncul dalam latihan.

Aspek membaca permulaan juga terfasilitasi cukup kuat pada anak yang telah memiliki kesiapan literasi. S₁ dan S₂ menunjukkan peningkatan dari kemampuan membaca dengan bantuan menuju membaca kata atau kalimat pendek secara lebih mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa struktur berjenjang Kumon dapat membantu anak membangun otomatisasi simbolik ketika prasyarat pengenalan huruf telah terbentuk. Namun, membaca permulaan belum berkembang optimal pada S₄, S₅, dan S₆ karena mereka masih berada pada tahap mengenali simbol dan membutuhkan dukungan lebih konkret.

Kosakata dan bahasa lisan berkembang pada tingkat sedang. Anak mampu memahami instruksi tutor dan beberapa kosakata yang muncul dalam lembar kerja. Akan tetapi, kesempatan untuk menggunakan bahasa secara ekspresif masih terbatas karena aktivitas kelas dominan berupa pengerjaan lembar kerja. Dalam perspektif emergent literacy, kosakata dan bahasa lisan memiliki peran penting bagi pemahaman bacaan di masa berikutnya (Jago et al., 2025; Whitehurst & Lonigan, 1998). Oleh karena itu, program yang terlalu menekankan respons tertulis perlu dilengkapi dengan percakapan, pembacaan cerita, dan aktivitas dialogis.

Konsep cetak terfasilitasi melalui kebiasaan mengikuti arah tulisan, mengamati bentuk huruf, dan memahami bahwa simbol tertulis memiliki makna. S₁, S₂, dan S₃ menunjukkan perkembangan baik pada konsep cetak karena telah terbiasa berinteraksi dengan lembar kerja. Meskipun demikian, konsep cetak pada anak yang lebih muda masih perlu diperkuat melalui buku cerita, label benda, kartu kata, dan aktivitas menunjuk teks secara bermakna, sehingga anak tidak hanya mengenali bentuk, tetapi juga memahami fungsi simbol tulis dalam komunikasi.

Aspek yang paling lemah adalah kesadaran fonologis. Anak belum secara konsisten menunjukkan kemampuan mengenali bunyi awal kata, memecah suku kata, atau merespons pola bunyi tanpa bantuan. Kelemahan ini berkaitan dengan karakter lembar kerja Kumon yang lebih dominan visual-tertulis. Padahal, kesadaran fonologis merupakan salah satu prediktor utama keberhasilan membaca awal (National Early Literacy Panel, 2008; Shanahan & Lonigan, 2010). Kesenjangan ini menunjukkan perlunya integrasi aktivitas auditif seperti permainan rima, tepuk suku kata, pemilahan bunyi awal, dan pengulangan bunyi melalui lagu atau cerita.

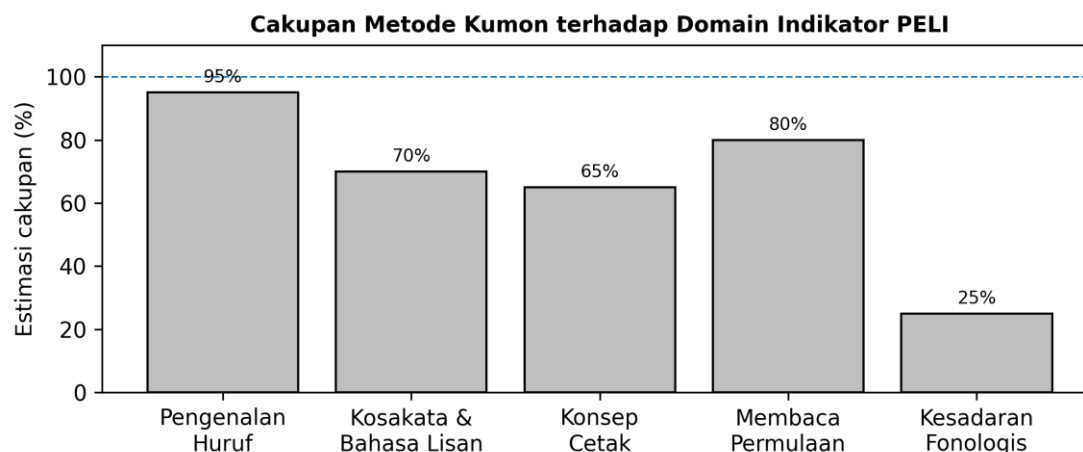
Tabel 3. Rekapitulasi perkembangan early literacy skills per subjek

Kode	Kategori	Pola perkembangan	Simpulan
S ₁	Tinggi	Mayoritas aspek berada pada BK; membaca permulaan meningkat menjadi BK.	Seluruh aspek kuat pada sesi kedua; mampu membaca kalimat pendek mandiri.
S ₂	Tinggi	Pengenalan huruf, fonologis, dan membaca permulaan meningkat dari B menjadi BK.	Perkembangan signifikan; diskriminasi huruf serupa berhasil membaik.

S3	Sedang	Pengenalan huruf dan konsep cetak meningkat; fonologis dan membaca masih B.	Perkembangan bertahap; masih membutuhkan bantuan tutor.
S4	Sedang	Beberapa aspek meningkat dari BB menjadi B; membaca permulaan tetap BB.	Perkembangan terbatas dan belum merata.
S5	Rendah	Pengenalan huruf dan konsep cetak mulai berkembang; fonologis dan membaca rendah.	Mebutuhkan instruksi berulang dan dukungan konkret.
S6	Rendah	Peningkatan terbatas pada kosakata; sebagian besar aspek masih BB atau B.	Kesiapan belajar mandiri belum stabil; perlu pendampingan intensif.

Tabel 3 memperlihatkan pola diferensial antar-subjek. Anak kategori tinggi memperoleh manfaat paling besar dari struktur Kumon karena telah memiliki prasyarat perhatian, pengenalan huruf, dan kemandirian. Anak kategori sedang menunjukkan perkembangan, tetapi masih membutuhkan konfirmasi tutor. Anak kategori rendah belum dapat memanfaatkan lembar kerja sebagai sumber belajar mandiri karena perhatian, pemahaman instruksi, dan kesiapan simboliknya belum stabil. Dengan demikian, efektivitas metode Kumon bersifat kondisional: metode ini lebih kuat ketika kesiapan dasar telah terbentuk, dan lebih terbatas ketika anak masih membutuhkan stimulasi prasimbolik.

Perbedaan capaian tersebut juga menunjukkan bahwa literasi awal merupakan konstruk multidimensional. Anak yang mampu mengenali huruf belum tentu memiliki kesadaran fonologis yang baik. Anak yang dapat mengikuti arah tulisan belum tentu mampu membaca kata secara mandiri. Temuan ini sejalan dengan teori emergent literacy yang menempatkan inside-out skills dan outside-in skills sebagai domain yang saling melengkapi (Whitehurst & Lonigan, 1998). Oleh sebab itu, evaluasi keberhasilan pembelajaran literasi awal tidak cukup hanya melihat hasil lembar kerja, tetapi perlu melihat perkembangan anak pada berbagai domain literasi.



Gambar 1. Estimasi cakupan metode Kumon terhadap domain indikator PELI

Kesesuaian Metode Kumon dengan Karakteristik Perkembangan Anak

Gambar 1 menguatkan bahwa metode Kumon memiliki cakupan tinggi pada domain literasi yang berbasis simbol visual, terutama pengenalan huruf dan membaca permulaan. Kedua aspek tersebut sejalan dengan sifat lembar kerja yang menyajikan bentuk huruf, pola latihan, dan pengulangan visual. Cakupan sedang terlihat pada kosakata dan konsep cetak karena kedua aspek ini dapat muncul melalui instruksi tutor dan interaksi dengan lembar kerja,

tetapi tidak selalu diperluas menjadi kegiatan bahasa yang kaya. Cakupan terendah berada pada kesadaran fonologis karena domain ini memerlukan pengalaman auditif, oral, dan ritmis yang tidak secara dominan hadir dalam pembelajaran berbasis lembar kerja.

Rendahnya capaian pada aspek kesadaran fonologis menunjukkan bahwa keterbatasan tersebut tidak semata-mata berkaitan dengan kemampuan anak, tetapi juga dengan karakteristik desain pembelajaran Kumon. Sebagian besar aktivitas belajar berfokus pada pengenalan simbol visual, latihan bertahap, dan penyelesaian lembar kerja secara sistematis. Karakteristik tersebut sangat mendukung perkembangan pengenalan huruf dan membaca permulaan, namun belum secara eksplisit dirancang untuk memberikan stimulasi fonologis yang menekankan pengalaman auditif, seperti mengenali bunyi awal kata, membedakan bunyi yang serupa, atau menghubungkan bunyi dengan simbol secara lisan. Dengan demikian, rendahnya capaian pada aspek kesadaran fonologis lebih mencerminkan perbedaan fokus stimulasi yang diberikan oleh materi pembelajaran daripada menunjukkan rendahnya potensi perkembangan anak pada domain tersebut.

Selain dipengaruhi oleh karakteristik materi, hasil observasi juga menunjukkan bahwa interaksi tutor selama pembelajaran lebih banyak diarahkan pada pemberian instruksi, koreksi jawaban, dan pendampingan penyelesaian lembar kerja sesuai prosedur Kumon. Aktivitas yang secara khusus menstimulasi kesadaran fonologis belum menjadi bagian yang dominan dalam proses pembelajaran. Temuan ini tidak menunjukkan kelemahan tutor, melainkan menggambarkan bahwa implementasi metode masih berorientasi pada prosedur inti Kumon yang menitikberatkan pada penguasaan materi secara bertahap. Oleh karena itu, penguatan aktivitas auditif dan verbal dapat dipandang sebagai bentuk pengayaan pembelajaran yang melengkapi metode Kumon tanpa menghilangkan prinsip dasar pembelajaran yang telah diterapkan.

Kesesuaian metode Kumon dengan perkembangan anak prasekolah bersifat parsial. Pada anak yang lebih tua dan telah memiliki kesiapan belajar, metode ini sesuai karena memberi struktur, target, dan kesempatan pengulangan. Anak dapat merasa berhasil karena tugas disusun dari tingkat mudah menuju lebih menantang. Namun, pada anak yang lebih muda, pembelajaran perlu lebih banyak melibatkan permainan, gerak, benda konkret, gambar, dan aktivitas bahasa lisan. Jika unsur tersebut tidak ditambahkan, pembelajaran berisiko menjadi mekanis dan kurang mendukung perkembangan menyeluruh.

Faktor tutor menjadi penentu utama. Tutor yang memahami prosedur Kumon dapat menjaga keteraturan pembelajaran, tetapi tutor juga perlu memahami karakter perkembangan anak. Pada kedua sesi observasi, tutor menunjukkan kemampuan menyesuaikan bentuk pendampingan sesuai kebutuhan masing-masing anak. Si yang telah menunjukkan kesiapan belajar lebih baik cenderung diberi kesempatan menyelesaikan lembar kerja secara mandiri dengan arahan yang minimal. Sebaliknya, S6 lebih sering memerlukan arahan ulang sebelum mengerjakan tugas, penguatan verbal ketika mulai ragu terhadap jawabannya, serta pendampingan yang lebih intensif agar tetap mempertahankan perhatian selama proses pembelajaran berlangsung. Perbedaan bentuk pendampingan tersebut menunjukkan bahwa tutor berupaya menerapkan bantuan yang bersifat individual sesuai karakteristik anak. Meskipun demikian, bentuk *scaffolding* yang diberikan masih didominasi oleh koreksi verbal dan bantuan penyelesaian lembar kerja, sedangkan stimulasi yang secara khusus mengembangkan kesadaran fonologis dan interaksi bahasa lisan masih relatif terbatas.

Tabel 4. Faktor pendukung dan penghambat implementasi metode Kumon

Dimensi	Faktor pendukung	Faktor penghambat	Implikasi pedagogis
---------	------------------	-------------------	---------------------

Tutor	Memahami prosedur Kumon dan mampu membedakan intensitas bantuan.	Stimulasi masih dominan verbal dan lembar kerja.	Tutor perlu menambah aktivitas bermain bunyi, cerita, dan gerak.
Anak	Anak usia 5-6 tahun lebih siap mengikuti pola latihan mandiri.	Anak usia 3-4 tahun mudah terdistraksi dan perlu bantuan intensif.	Self-learning perlu dibangun bertahap melalui scaffolding.
Materi	Lembar kerja berjenjang membantu pengenalan huruf dan otomatisasi.	Materi kurang memberi pengalaman auditif dan fonologis.	Lembar kerja perlu dilengkapi kartu huruf, lagu, rima, dan dialog.
Lingkungan	Kelas relatif terstruktur dan mendukung rutinitas belajar.	Keterlibatan orang tua dan latihan rumah tidak selalu konsisten.	Komunikasi tutor-orang tua perlu diperkuat agar latihan di rumah bermakna.

Tabel 4 menunjukkan bahwa pendukung dan penghambat tidak berdiri terpisah, tetapi saling berhubungan. Struktur kelas dan kompetensi tutor mendukung konsistensi pembelajaran. Namun, struktur yang terlalu kaku dapat menjadi hambatan apabila tidak diimbangi dengan strategi yang sesuai perkembangan. Demikian pula, lembar kerja berjenjang merupakan kekuatan untuk pengenalan simbol, tetapi menjadi kurang memadai ketika target pembelajaran mencakup kesadaran bunyi dan bahasa lisan.

Temuan tersebut memberikan implikasi bahwa adaptasi metode tidak berarti mengubah identitas Kumon secara keseluruhan. Adaptasi dapat dilakukan pada cara pendampingan, variasi stimulus, dan pengayaan aktivitas sebelum atau sesudah pengerjaan lembar kerja. Pembelajaran akan lebih optimal apabila tutor mengintegrasikan aktivitas fonologis sebagai bentuk pengayaan pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak prasekolah. Implementasi praktis strategi tersebut dijelaskan pada bagian implikasi penelitian.

Dari sudut pandang teori literasi awal, hasil penelitian ini menegaskan bahwa penguasaan huruf saja belum mencerminkan literasi awal yang utuh. Pengembangan literasi prasekolah perlu mempertemukan code-related skills dengan oral language dan pengalaman bermakna. Pendekatan seperti shared book reading dan dialogic reading terbukti mendukung perkembangan bahasa anak karena menyediakan interaksi kaya antara anak dan orang dewasa (Dowdall et al., 2020; Pillinger & Vardy, 2022). Oleh karena itu, lembaga Kumon yang melayani anak prasekolah dapat mempertimbangkan pengayaan berbasis cerita dan dialog sebagai pelengkap lembar kerja.

Dalam konteks pembelajaran nonformal di Indonesia, penelitian ini juga menunjukkan perlunya komunikasi yang lebih kuat antara lembaga dan orang tua. Latihan rumah merupakan bagian penting dari Kumon, tetapi latihan di rumah untuk anak prasekolah tidak boleh dipahami sebagai tugas mekanis semata. Orang tua perlu diberi arahan agar kegiatan di rumah tetap singkat, menyenangkan, dan komunikatif. Aktivitas sederhana seperti membaca buku bersama, menunjuk huruf pada lingkungan sekitar, menyanyikan lagu berima, dan bermain kartu bunyi dapat memperkuat hasil pembelajaran di kelas.

Secara evaluatif, metode Kumon dapat menjadi salah satu alternatif fasilitasi literasi awal apabila digunakan secara proporsional. Kekuatan utamanya adalah struktur, konsistensi, dan individualisasi. Batasannya adalah kecenderungan visual-tertulis dan repetitif yang belum cukup untuk mengembangkan seluruh domain emergent literacy. Dengan demikian, rekomendasi utama dari hasil penelitian ini adalah penerapan Kumon adaptif, yaitu penerapan yang tetap mempertahankan penempatan level, pengulangan, dan penguasaan bertahap, tetapi dilengkapi dengan scaffolding sosial, stimulasi multimodal, dan aktivitas fonologis yang sesuai dengan usia anak.

Pengayaan aktivitas fonologis tidak harus mengubah prosedur inti metode Kumon yang menekankan penempatan level berdasarkan kemampuan, penggunaan lembar kerja berjenjang, koreksi segera, dan latihan berulang. Aktivitas tersebut dapat diintegrasikan sebagai bagian dari pendampingan tutor sebelum atau sesudah pengerjaan lembar kerja dalam durasi yang singkat. Sebagai contoh, sebelum anak mulai mengerjakan latihan membaca, tutor dapat mengajak anak mengidentifikasi bunyi awal dari satu atau dua gambar sederhana yang berkaitan dengan huruf yang akan dipelajari. Setelah lembar kerja selesai, tutor dapat memberikan penguatan melalui pertanyaan singkat, seperti meminta anak menyebutkan kata lain yang memiliki bunyi awal yang sama atau menghubungkan bunyi dengan huruf yang telah dipelajari. Strategi ini tidak mengubah urutan maupun target pembelajaran Kumon, tetapi berfungsi sebagai *instructional enrichment* yang melengkapi pengalaman belajar anak melalui stimulasi auditif dan interaksi verbal yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak prasekolah.

Berdasarkan temuan penelitian, implementasi metode Kumon pada anak prasekolah dapat diperkuat melalui strategi adaptasi yang bersifat praktis tanpa mengubah prinsip inti metode Kumon, seperti penempatan level sesuai kemampuan anak, penggunaan lembar kerja secara bertahap, koreksi segera, dan latihan berulang. Strategi ini berfungsi sebagai bentuk *instructional enrichment* yang melengkapi proses pembelajaran sehingga stimulasi literasi awal menjadi lebih komprehensif, khususnya pada aspek kesadaran fonologis dan bahasa lisan. Beberapa strategi yang dapat diterapkan tutor antara lain sebagai berikut:

- Sebelum pembelajaran, tutor dapat memberikan stimulasi singkat selama 2–3 menit melalui pengenalan bunyi awal huruf atau gambar yang berkaitan dengan materi pada lembar kerja. Kegiatan ini bertujuan mengaktifkan kesadaran fonologis sebelum anak melakukan aktivitas berbasis visual.
- Selama pembelajaran, tutor dapat memperkaya interaksi verbal dengan mengajukan pertanyaan sederhana, menghubungkan bunyi dengan huruf yang sedang dipelajari, serta memberikan kesempatan kepada anak untuk mengucapkan kembali bunyi atau kata yang dipelajari. Strategi ini tetap dilakukan dalam proses pendampingan tanpa mengubah alur pengerjaan lembar kerja Kumon.
- Setelah pembelajaran, tutor dapat memberikan penguatan melalui permainan bahasa sederhana, seperti meminta anak menyebutkan kata lain yang memiliki bunyi awal yang sama atau menghubungkan kembali bunyi dengan huruf yang telah dipelajari. Aktivitas penutup ini berfungsi memperkuat hubungan antara pengalaman auditif dan simbol tertulis sehingga perkembangan literasi awal tidak hanya berfokus pada penguasaan lembar kerja.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi metode Kumon di Kelas Kumon Citra Harmoni telah berlangsung sistematis melalui tes diagnostik, penetapan level berbasis kemampuan aktual, penggunaan lembar kerja berjenjang, umpan balik tutor, dan pendampingan individual. Metode Kumon paling kuat memfasilitasi pengenalan huruf dan membaca permulaan karena kedua aspek tersebut selaras dengan karakter lembar kerja visual-tertulis dan pengulangan bertahap. Kosakata, bahasa lisan, dan konsep cetak berkembang pada tingkat sedang, sedangkan kesadaran fonologis menjadi aspek yang paling lemah karena memerlukan stimulasi auditif, oral, ritmis, dan multimodal yang belum dominan dalam pembelajaran. Kesesuaian metode Kumon dengan anak prasekolah bersifat parsial: efektif bagi anak yang telah memiliki kesiapan belajar dan perhatian yang stabil, tetapi perlu adaptasi lebih besar bagi anak usia 3–4 tahun yang masih membutuhkan scaffolding intensif dan aktivitas bermain. Kebaruan penelitian ini terletak pada evaluasi metode Kumon sebagai fasilitator literasi awal dalam konteks nonformal, bukan hanya sebagai metode latihan akademik.



Penelitian selanjutnya disarankan menguji model Kumon adaptif yang mengintegrasikan lembar kerja dengan permainan fonologis, dialogic reading, dan keterlibatan orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

- Allee-Herndon, K. A., Roberts, S. K., Hu, B. Y., Clark, M. H., & Stewart, M. L. (2022). Let's talk play! Exploring the possible benefits of play-based pedagogy on language and literacy learning in two Title I kindergarten classrooms. *Early Childhood Education Journal*, 50(1), 119-132. <https://doi.org/10.1007/s10643-020-01141-6>
- Batenova, Y. V., & Volchegorskaya, E. Y. (2024). The Kumon method as a means of mastering the initial subject knowledge in children. *Vestnik Mininskogo Universiteta*, 12(3). <https://doi.org/10.26795/2307-1281-2024-12-3-6>
- Bus, A. G., Takacs, Z. K., & Kegel, C. A. T. (2025). Which interactive features in children's digital picturebooks support language and literacy? *Early Education and Development*. <https://doi.org/10.1080/10409289.2025.2571978>
- Cameron, T. A., Carroll, J. L. D., & Schaughency, E. (2022). Concurrent validity of the Preschool Early Literacy Indicators with a New Zealand sample of 5-year-olds entering primary school. *International Journal of School & Educational Psychology*, 10(2), 208-219. <https://doi.org/10.1080/21683603.2020.1844787>
- Cheruiyot, B. (2024). Effectiveness of play-based learning method in promotion of early literacy skills among ECDE children. *East African Journal of Education Studies*, 7(3), 479-488.
- Dowdall, N., Melendez-Torres, G. J., Murray, L., Gardner, F., Hartford, L., & Cooper, P. J. (2020). Shared picture book reading interventions for child language development: A systematic review and meta-analysis. *Child Development*, 91(2), e383-e399. <https://doi.org/10.1111/cdev.13225>
- Jago, L. S., Monaghan, P., Alcock, K., & Cain, K. (2025). The effect of preschool vocabulary and grammar on early reading comprehension and word reading: A systematic review and meta-analysis. *Educational Research Review*, 44, 100680. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2025.100680>
- Kaminski, R. A., Abbott, M., Bravo Aguayo, K., Latimer, R., & Good, R. H. (2014). The Preschool Early Literacy Indicators: Validity and benchmark goals. *Topics in Early Childhood Special Education*, 34(2), 71-82. <https://doi.org/10.1177/0271121414527003>
- Kumon Institute of Education. (2020). The Kumon method: Education that fosters self-learning. <https://www.kumon.com/about-kumon>
- Kumon Institute of Education. (2024). Kumon instruction handbook: Instruction principles. Kumon Global.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- National Early Literacy Panel. (2008). *Developing early literacy: Report of the National Early Literacy Panel*. National Institute for Literacy.
- OECD. (2024). *PISA 2022 results: Country note - Indonesia*. OECD Publishing.
- Orcos, L., Hernández-Carrera, R. M., Espigares, M. J., & Magreñán, Á. A. (2019). The Kumon method: Its importance in the improvement of the teaching and learning of mathematics from the first levels of early childhood and primary education. *Mathematics*, 7(1). <https://doi.org/10.3390/math7010109>
- Piasta, S. B., & Wagner, R. K. (2010). Developing early literacy skills: A meta-analysis of alphabet learning and instruction. *Reading Research Quarterly*, 45(1), 8-38. <https://doi.org/10.1598/RRQ.45.1.2>
- Pillinger, C., & Vardy, E. (2022). The story so far: A systematic review of the dialogic reading literature. *Journal of Research in Reading*. <https://doi.org/10.1111/1467-9817.12407>
- Pyle, A., Wickstrom, H., Gross, O., & Kraszewski, E. (2022). Supporting literacy development in kindergarten through teacher-facilitated play. *Journal of Early Childhood Literacy*, 22(4), 512-538. <https://doi.org/10.1177/1468798420944070>
- Shanahan, T., & Lonigan, C. J. (2010). The National Early Literacy Panel: A summary of the process and the report. *Educational Researcher*, 39(4), 279-285. <https://doi.org/10.3102/0013189X10369172>
- UNESCO. (2024). *Literacy empowerment and transformation: Global literacy challenges*. UNESCO.



- UNICEF Indonesia. (2024). Early childhood education in Indonesia: Participation and equity. UNICEF.
- Veraksa, N. E., Veraksa, A. N., & Plotnikova, V. A. (2023). Pretend play and project-based learning as factors in the development of preschool children. *RUDN Journal of Psychology and Pedagogics*, 20(3), 431-445. <https://doi.org/10.22363/2313-1683-2023-20-3-431-445>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Weisberg, D. S., & Zosh, J. M. (2021). Play with academic intent enhances vocabulary, problem-solving, and conceptual understanding in young children. *Child Development*, 92(3), 1-15.
- Whitehurst, G. J., & Lonigan, C. J. (1998). Child development and emergent literacy. *Child Development*, 69(3), 848-872. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.1998.tb06247.x>
- World Bank. (2022). *The state of global learning poverty: 2022 update*. World Bank Group.
- World Bank. (2023). *Assessment of Indonesia's early childhood education and development (ECED) system*. World Bank Group.

PENERAPAN MEDIA BUBBLE MAP MELALUI PENDEKATAN PJBL DALAM PEMBELAJARAN PUISI KELAS VIII SMPN 3 KEPANJEN

THE IMPLEMENTATION OF BUBBLE MAP MEDIA THROUGH THE PJBL APPROACH IN POETRY FOR GRADE VIII OF SMPN 3 KEPANJEN

Rizky Agustina Khotijah

Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

Email: rizky.20033@mhs.unesa.ac.id

Diajukan	6 Juni 2026
Direvisi	7 Juni 2026
Diterima	8 Juli 2026
Diterbitkan	23 Agustus 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan media bubble map melalui pendekatan PJBL dan menguji efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan menulis puisi kelas VIII SMPN 3 Kepanjen. Penelitian dilatarbelakangi rendahnya minat dan kemampuan siswa dalam menulis puisi, khususnya dalam mengembangkan ide, memilih diksi, serta menuangkan gagasan secara kreatif. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain Non-Equivalent Control Group Design. Sampel penelitian terdiri atas 30 siswa kelas VIII-A sebagai kelas eksperimen dan 30 siswa kelas VIII-B sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest menulis puisi, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, angket respon siswa, serta dokumentasi pembelajaran. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, uji Paired Samples t-test, uji Independent Samples t-test, dan perhitungan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai pretest kelas eksperimen sebesar 37,17 meningkat menjadi 94,80 pada posttest, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 37,10 menjadi 94,20. Uji Paired Samples t-test pada kelas eksperimen memperoleh nilai $t = 43,221$ dengan $p < 0,001$ yang menunjukkan peningkatan signifikan setelah perlakuan. Perhitungan N-Gain persentase pada kelas eksperimen sebesar 91,82 persen dengan penyebaran data lebih homogen dibanding kelas kontrol. Respon siswa terhadap pembelajaran kategori sangat baik (90,25 persen). Disimpulkan bahwa penerapan media bubble map melalui pendekatan PJBL efektif meningkatkan kemampuan menulis teks puisi siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen.

Kata kunci: bubble map, project based learning, menulis puisi, keterampilan menulis

Abstract

This study aims to describe the implementation of bubble map media through the PJBL approach and to test its effectiveness in improving the poetry of eighth grade students at SMPN 3 Kepanjen. The research is motivated by students' low interest and ability in poetry, particularly in developing ideas, choosing diction, and expressing creative thoughts. The method used is quasi-experimental with a Non-Equivalent Control Group Design. The sample consisted of 30 students of class VIII-A as the experimental group and 30 students of class VIII-B as the control group. Data were collected through pretest and posttest of poetry, observation sheets for teacher and student activities, student response, and learning documentation. Data were analyzed normality test, homogeneity test, Paired Samples t-test, Independent Samples t-test, and N-Gain calculation. The results show that experimental class's average pretest score of 37.17 increased to 94.80 in the posttest, while the control class increased from 37.10 to 94.20. The Paired Samples t-test for experimental class yielded $t = 43.221$ with $p < 0.001$, indicating a significant. The N-Gain percentage for experimental class was 91.82 percent with a more homogeneous distribution than the control class. Student responses to the learning process were in the very good category (90.25 percent). It is concluded that the implementation of bubble map media through the PJBL approach is effective in improving the poetry writing skills of eighth grade students at SMPN 3 Kepanjen.

Keywords: bubble map, project based learning, poetry writing, writing skills



PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki peran penting dalam mengembangkan kompetensi komunikasi siswa secara lisan maupun tulis melalui keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara terpadu (Nugraha, 2021). Kurikulum nasional menempatkan bahasa Indonesia bukan sekadar mata pelajaran bahasa, melainkan sebagai wahana pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan komunikatif siswa melalui berbagai jenis teks, baik teks faktual maupun teks sastra (Alisnaini dkk., 2022). Dengan demikian, pembelajaran bahasa Indonesia tidak hanya berorientasi pada penguasaan struktur bahasa, tetapi juga pada kemampuan siswa mengekspresikan ide, perasaan, serta pengalaman melalui berbagai bentuk tulisan.

Salah satu keterampilan yang perlu dikuasai siswa adalah menulis, karena melalui kegiatan menulis siswa dapat mengekspresikan gagasan, perasaan, dan pengalaman secara tertulis. Menulis merupakan keterampilan berbahasa produktif yang menuntut kemampuan mengorganisasikan ide secara sistematis dan menuangkannya dalam bentuk tulisan yang dapat dipahami pembaca. Proses menulis tidak terjadi secara spontan, melainkan melalui tahapan perencanaan, penyusunan draf, revisi, dan penyuntingan, sehingga menulis dipandang sebagai proses kognitif yang kompleks. Dalam kurikulum nasional, menulis teks puisi merupakan salah satu kompetensi yang harus dicapai siswa kelas VIII pada jenjang SMP karena kegiatan tersebut melatih kreativitas, imajinasi, serta kemampuan siswa memilih dan mengolah kata sehingga menghasilkan karya sastra yang bermakna.

Pada praktiknya, pembelajaran menulis puisi di sekolah masih menghadapi sejumlah kendala. Minat siswa dalam menulis puisi cenderung berkurang dan banyak siswa kesulitan dalam mengembangkan ide awal menjadi teks puisi yang utuh. Menulis puisi berbeda dari penulisan naratif atau ekspositori karena menuntut kepadatan bahasa, pemilihan diksi puitik, citraan sensoris, ritme, serta kemampuan metaforis. Di tingkat SMP, siswa sering mengalami kesulitan menemukan kosakata puitik dan membangun imaji, sehingga hasil tulisan siswa kurang optimal pada aspek tema, diksi, imaji, dan struktur puisi.

Kendala tersebut diperberat oleh kecenderungan sebagian guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang didominasi ceramah, sehingga partisipasi siswa rendah dan minim strategi visualisasi ide yang dapat membantu proses penyusunan gagasan. Padahal, pembelajaran yang efektif tidak hanya mengandalkan metode ceramah, tetapi memerlukan strategi pembelajaran aktif yang memungkinkan siswa berpartisipasi langsung dalam proses belajar. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam menulis karena tidak memiliki strategi untuk mengembangkan ide, sehingga guru perlu menyediakan alat bantu yang membantu siswa merencanakan tulisan sebelum proses penulisan berlangsung.

Salah satu upaya untuk mengatasi kendala tersebut adalah dengan menerapkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa mengorganisasi ide sebelum menulis. Bubble map merupakan jenis *graphic organizer* yang menempatkan kata atau konsep utama di pusat dan menautkan atribut, asosiasi, citra, atau kata kunci di sekelilingnya sebagai gelembung terkait. Struktur radial *bubble map* mempermudah penambahan ide tanpa keterurutan linear, sehingga cocok untuk pra-penulisan puisi tempat koneksi asosiatif dan citraan sangat penting. Penggunaan peta pikiran dalam pembelajaran menulis terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa mengembangkan ide dan menyusun teks secara lebih runtut karena siswa memiliki kerangka berpikir yang jelas sebelum menulis (Sabarun dkk., 2024).

Selain penggunaan media yang tepat, pendekatan pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa juga diperlukan. *Project Based Learning* (PjBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa melalui kegiatan proyek yang memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung dalam menyelesaikan suatu tugas atau proyek tertentu

(Hura dkk., 2025). Dalam pembelajaran menulis puisi, siswa dapat diberikan proyek untuk membuat karya puisi berdasarkan tema tertentu kemudian mempresentasikan hasil karyanya. Ciri PJBL adalah fokus pada produk akhir yang autentik, kolaborasi tim, iterasi desain, serta penilaian formatif sepanjang proses, sehingga siswa memperoleh kesempatan menulis untuk audiens nyata dan mengalami siklus revisi yang lebih bermakna dibanding tugas tertutup.

Hasil meta-analisis Anwar dan Arifani (2023) menunjukkan bahwa PJBL memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan bahasa dan kreativitas siswa karena mereka terlibat aktif dalam proses perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi proyek pembelajaran. Penelitian Wahyudi dkk. (2021) juga menemukan bahwa pendekatan berbasis proyek mampu meningkatkan kualitas karya puisi siswa karena siswa memperoleh kesempatan mengembangkan karya melalui proses yang lebih sistematis dan kolaboratif. Aghayani (2024) menegaskan bahwa dalam pembelajaran bahasa, PJBL tidak sekadar menjadi sarana penguasaan keterampilan berbahasa, tetapi juga membangun kemampuan berpikir kreatif dan kolaborasi siswa melalui kegiatan bermakna.

Urgensi penelitian ini semakin nyata mengingat keterampilan menulis puisi tidak hanya berfungsi sebagai capaian kurikuler, tetapi juga sebagai sarana pembentukan kepekaan estetis, kemampuan berpikir kreatif, dan literasi emosional siswa. Ketika pembelajaran menulis puisi gagal memfasilitasi tahap pengembangan ide, siswa cenderung menghasilkan tulisan yang datar, miskin citraan, dan kehilangan orisinalitas. Oleh karena itu, dibutuhkan intervensi pembelajaran yang secara simultan menopang proses kognitif pra-penulisan dan membangun keterlibatan afektif siswa. Media *bubble map* menjawab kebutuhan kognitif tersebut, sedangkan pendekatan PJBL menjawab kebutuhan afektif melalui pengalaman belajar yang autentik dan kolaboratif.

Meskipun kajian tentang *graphic organizer* dan PJBL telah banyak dilakukan secara terpisah, penelitian yang secara khusus mengintegrasikan media *bubble map* sebagai alat pra-penulisan dengan pendekatan PJBL sebagai strategi pembelajaran berbasis proyek dalam konteks menulis teks puisi di jenjang SMP masih terbatas. Sebagian besar penelitian terdahulu berfokus pada penggunaan peta pikiran dalam menulis teks eksposisi atau narasi, atau menguji PJBL tanpa memadukannya dengan alat perencanaan visual yang spesifik. Kebaruan penelitian ini terletak pada pemaduan keunggulan representasi visual *bubble map* pada fase pra-penulisan dengan autentisitas proyek PJBL, yang diuji secara kuantitatif melalui desain kuasi eksperimen dengan pembandingan kelas kontrol. Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan media *bubble map* melalui pendekatan PJBL serta menguji efektivitasnya terhadap kemampuan menulis teks puisi siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kepanjen.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian kuasi eksperimen (*quasi experimental research*). Penelitian kuasi eksperimen dipilih karena peneliti tidak dapat mengacak subjek penelitian secara bebas, melainkan menggunakan kelas yang sudah ada di sekolah sebagai kelompok penelitian. Desain penelitian yang digunakan adalah *Non-Equivalent Control Group Design*, yaitu desain eksperimen yang melibatkan dua kelompok, kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelompok diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan media *bubble map* melalui pendekatan PJBL, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok diberikan posttest untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa. Rancangan penelitian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	—	O ₄

Keterangan: O₁ = pretest eksperimen; O₂ = posttest eksperimen; O₃ = pretest kontrol; O₄ = posttest kontrol; X = pembelajaran bubble map melalui PJBL; — = pembelajaran konvensional.

Penelitian dilaksanakan di SMPN 3 Kepanjen, Jalan Raya Sukoraharjo Nomor 6, Kecamatan Kepanjen, Kabupaten Malang, Jawa Timur. Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026 selama kurang lebih satu bulan yang mencakup kegiatan persiapan, pelaksanaan perlakuan, serta pengambilan data penelitian. Kegiatan penelitian berlangsung pada jam pelajaran bahasa Indonesia sesuai jadwal yang berlaku di sekolah.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen sebanyak 280 siswa yang tersebar dalam sembilan rombongan belajar. Sampel penelitian diambil dengan teknik random sampling karena setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih. Sampel terdiri atas dua kelas, yaitu kelas VIII-A sebanyak 30 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-B sebanyak 30 siswa sebagai kelas kontrol.

Instrumen utama penelitian berupa tes menulis puisi (pretest dan posttest), sedangkan instrumen pendukung meliputi lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, angket respon siswa, format penilaian proyek PJBL, format jurnal refleksi guru, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran. Penilaian menulis puisi mencakup lima aspek, yaitu tema (kesesuaian isi dengan tema), diksi (ketepatan pemilihan kata), imaji (kemampuan menghadirkan citraan), kreativitas (keunikan ide dan ungkapan), serta struktur puisi (keterpaduan baris dan bait). Kelima aspek tersebut dituangkan dalam rubrik penilaian yang sama untuk pretest dan posttest agar hasilnya dapat diperbandingkan secara adil.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tiga tahap. Tahap persiapan mencakup penyusunan perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian, termasuk modul ajar, lembar kerja peserta didik, serta media bubble map dalam bentuk cetak maupun digital. Tahap pelaksanaan diawali dengan pretest, dilanjutkan pembelajaran menggunakan bubble map melalui PJBL pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, kemudian diakhiri posttest. Tahap akhir meliputi pengolahan data dan penyusunan laporan penelitian.

Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif melalui beberapa tahap. Pertama, analisis hasil tes menulis puisi dengan menghitung nilai rata-rata kelas sebelum dan sesudah perlakuan. Kedua, uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas (Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk) serta uji homogenitas varians. Ketiga, pengujian hipotesis menggunakan uji Paired Samples t-test untuk membandingkan nilai pretest dan posttest pada masing-masing kelompok, serta uji Independent Samples t-test untuk membandingkan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Keempat, perhitungan N-Gain untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar siswa. Data observasi dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif sebagai data pendukung hasil analisis kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian disajikan secara sistematis meliputi hasil observasi aktivitas guru, hasil observasi aktivitas siswa, hasil penilaian proyek PJBL, hasil angket respon siswa, deskripsi data pretest dan posttest, hasil uji prasyarat analisis, hasil pengujian hipotesis, serta analisis peningkatan hasil belajar melalui perhitungan N-Gain.

Perencanaan dan Hasil Observasi Aktivitas Guru

Sebelum menerapkan media bubble map melalui pendekatan PJBL, guru melakukan perencanaan sebagai tahap awal yang menentukan keberhasilan pembelajaran. Guru menyusun modul ajar yang memuat tujuan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, serta langkah-langkah pembelajaran yang mengintegrasikan penggunaan media bubble map dan pendekatan PJBL. Guru juga menyiapkan lembar kerja peserta didik yang berisi panduan membuat bubble map dan langkah-langkah menulis puisi, serta menyiapkan media bubble map dalam bentuk cetak maupun digital sesuai fasilitas sekolah. Skenario pembelajaran berbasis proyek dirancang mulai dari penentuan pertanyaan mendasar, perencanaan proyek, penyusunan jadwal, pemantauan kemajuan, hingga penyajian dan evaluasi karya.

Observasi aktivitas guru dilakukan untuk mengukur keterlaksanaan pembelajaran. Pada pertemuan pertama, guru memperoleh skor 61 dari skor maksimal 72 dengan persentase 84,7 persen yang termasuk kategori baik. Guru telah melaksanakan kegiatan pendahuluan dengan baik, terutama dalam membuka pembelajaran, menyampaikan tujuan, dan memberikan apersepsi. Pada kegiatan inti, guru mampu memperkenalkan serta menggunakan media *bubble map* secara efektif dalam membantu siswa mengembangkan ide puisi.

Hasil observasi aktivitas siswa menunjukkan skor 31 dari skor maksimum 40 dengan persentase 77,5 persen yang termasuk kategori baik. Sebagian besar siswa memperhatikan penjelasan guru, mampu menggunakan media bubble map, serta terlibat aktif dalam kegiatan proyek penulisan puisi. Diskusi kelompok berlangsung cukup baik dan mayoritas siswa mampu menyelesaikan tugas tepat waktu.

Hasil penilaian proyek PJBL memperoleh skor 20 dari skor maksimum 24 dengan persentase 83,3 persen yang berada pada kategori baik. Siswa menunjukkan kemampuan yang baik dalam merencanakan ide puisi serta menghasilkan karya akhir yang padu dan imajinatif. Penggunaan media *bubble map* membantu siswa dalam mengembangkan gagasan dan pemilihan diksi.

Hasil angket respon siswa terhadap pembelajaran menulis puisi melalui media *bubble map* dengan pendekatan PJBL memperoleh rata-rata skor keseluruhan sebesar 3,61 dari skor maksimal 4 dengan persentase 90,25 persen yang berada pada kategori sangat baik. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa pembelajaran puisi menjadi lebih menarik dan menyenangkan, serta media *bubble map* membantu mereka dalam menemukan dan mengembangkan ide puisi.

Deskripsi Data Pretest dan Posttest

Deskripsi data hasil pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Deskripsi Statistik Pretest dan Posttest

Statistik	Pre Eks	Pos Eks	Pre Kon	Pos Kon
N	30	30	30	30
Min	20	90	20	85
Max	55	100	55	100
Mean	37,17	94,80	37,10	94,20
SD	7,382	3,478	10,506	4,686

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 37,17 (SD 7,382) meningkat menjadi 94,80 (SD 3,478) pada posttest. Pada kelas kontrol, rata-rata meningkat dari 37,10 (SD 10,506) menjadi 94,20 (SD 4,686). Kelas eksperimen menunjukkan penyebaran nilai posttest yang lebih homogen dibandingkan kelas kontrol.

Uji Prasyarat Analisis

Hasil uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk menunjukkan seluruh kelompok data memiliki nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05. Pada uji Shapiro-Wilk, nilai terendah adalah 0,142 dan tertinggi mencapai 0,964. Karena semua nilai p lebih besar dari 0,05, asumsi normalitas terpenuhi sehingga data layak dianalisis menggunakan statistik parametrik.

Hasil uji homogenitas (*Test of Homogeneity of Variance*) menunjukkan nilai signifikansi 0,025 yang berarti varians antar kelompok data tidak homogen. Oleh karena itu, interpretasi uji t mengacu pada baris Equal variances not assumed. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,576 (lebih besar dari 0,05) sehingga asumsi dapat dipenuhi.

Pengujian Hipotesis dan Peningkatan Hasil Belajar

Uji Paired Samples t -test dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Pada kelompok eksperimen, diperoleh rata-rata selisih nilai pretest dan posttest sebesar 57,633 dengan $t = 43,221$, $df = 29$, dan $p < 0,001$. Pada kelompok kontrol, rata-rata selisih sebesar 57,100 dengan $t = 34,752$, $df = 29$, dan $p < 0,001$. Hasil ini menunjukkan bahwa kedua kelompok mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah perlakuan.

Uji Independent Samples t -test menunjukkan nilai Cohen's d sebesar 0,145 dengan interval kepercayaan 95 persen pada rentang 0,652 hingga 0,362. Hedges' correction sebesar 0,144 dan Glass's delta sebesar 0,173. Berdasarkan kriteria ukuran efek Cohen, nilai tersebut tergolong kecil. Meskipun kedua kelompok meningkat secara signifikan, perbedaan rerata posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif kecil. Hal ini diduga karena kedua kelas berasal dari sekolah yang sama dengan kualitas pengajaran yang relatif setara, sehingga efek diferensiasi hanya tampak pada aspek homogenitas dan kualitas proses pembelajaran.

Perhitungan N-Gain persentase pada kelas eksperimen menghasilkan rata-rata 91,82 persen dengan standar deviasi 5,425, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 91,24 persen dengan standar deviasi 7,134. Walaupun rata-rata N-Gain kedua kelas tergolong tinggi, kelas eksperimen menunjukkan penyebaran data yang lebih homogen dibandingkan kelas kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran menggunakan media *bubble map* melalui pendekatan PJBL menghasilkan peningkatan yang lebih merata antarsiswa. Rekapitulasi N-Gain disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi N-Gain

Kelas	Mean (%)	SD	Kategori
Eksperimen	91,82	5,425	Tinggi
Kontrol	91,24	7,134	Tinggi

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *bubble map* melalui pendekatan PJBL memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan menulis puisi siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen. Peningkatan rata-rata nilai dari 37,17 menjadi 94,80 pada kelas eksperimen serta

respon siswa yang berada pada kategori sangat baik menunjukkan bahwa kombinasi media *bubble map* dan pendekatan PJBL efektif diterapkan dalam pembelajaran menulis teks puisi.

Beberapa temuan penting dalam penelitian ini antara lain siswa lebih mudah menemukan ide puisi, penggunaan diksi menjadi lebih variatif, siswa lebih aktif dalam diskusi kelompok, hasil puisi siswa lebih kreatif dibandingkan sebelum perlakuan, serta siswa menunjukkan minat lebih tinggi terhadap pembelajaran puisi. Temuan ini konsisten dengan studi Sabarun dkk. (2024) yang menemukan bahwa peta pikiran membantu pengembangan ide dan struktur teks tulisan siswa.

Efektivitas penerapan *bubble map* dapat dijelaskan melalui mekanisme kognitif. Struktur radial *bubble map* memungkinkan siswa menambahkan ide tanpa keterurutan linear, sehingga cocok untuk pra-penulisan puisi tempat koneksi asosiatif dan citraan sangat penting. Siswa terbantu dalam menggali tema sentral, mengaitkannya dengan citra sensoris, dan memilih diksi puitik sebelum menyusun teks akhir. Hal ini sejalan dengan penelitian Hwang dkk. (2023) yang menunjukkan bahwa *graphic organizer* berperan signifikan dalam meningkatkan pencapaian dan perilaku belajar siswa, serta meta-analisis Zhou dkk. (2020) yang menemukan bahwa peta pikiran meningkatkan kualitas tulisan pada aspek organisasi dan isi.

Sementara itu, pendekatan PJBL memberi konteks autentik bagi siswa untuk menghasilkan produk nyata berupa karya puisi. Aktivitas proyek mendorong kolaborasi, iterasi revisi, dan tanggung jawab terhadap audiens. Temuan ini sejalan dengan meta-analisis Anwar dan Arifani (2023) yang menyimpulkan PJBL memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan bahasa dan kreativitas siswa, penelitian Wahyudi dkk. (2021) yang menemukan bahwa pendekatan berbasis proyek meningkatkan kualitas karya puisi siswa, serta Andriani dkk. (2023) yang melaporkan keberhasilan penerapan PJBL dalam pembelajaran menulis teks puisi di kelas VIII SMP.

Integrasi media *bubble map* dan pendekatan PJBL memberikan keunggulan ganda. *Bubble map* memfasilitasi perencanaan ide pada fase pra-penulisan, sedangkan PJBL menyediakan kerangka proyek yang memberi makna pada aktivitas penulisan. Kombinasi ini menggabungkan keunggulan representasi visual dengan autentisitas proyek, sehingga berdampak pada kualitas produk puitik dan motivasi siswa. Respon siswa yang sangat baik (90,25 persen) dengan keinginan agar metode ini digunakan kembali menegaskan dimensi afektif dari intervensi tersebut. Temuan ini memperkuat pandangan Aghayani (2024) bahwa PJBL dalam pembelajaran bahasa membangun keterlibatan dan kreativitas siswa melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Meskipun ukuran efek pada uji Independent Samples t-test tergolong kecil, hal ini tidak menafikan efektivitas intervensi. Kedua kelas mengalami peningkatan yang signifikan, namun kelas eksperimen menunjukkan distribusi nilai yang lebih homogen, yang berarti intervensi memberikan dampak yang lebih merata antarsiswa. Implikasi praktisnya adalah pembelajaran menggunakan *bubble map* dan PJBL berpotensi mempersempit kesenjangan kemampuan menulis puisi antarsiswa dalam satu kelas. Implikasi bagi bidang pendidikan bahasa dan sastra adalah pentingnya memadukan strategi pra-penulisan visual dengan pembelajaran berbasis proyek agar keterampilan menulis puisi berkembang secara kognitif sekaligus afektif.

Temuan penelitian ini juga memiliki keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian dilaksanakan dalam rentang waktu yang relatif singkat, yaitu kurang lebih satu bulan, sehingga efek jangka panjang penerapan *bubble map* dan PJBL terhadap keterampilan menulis puisi belum dapat diamati secara menyeluruh. Kedua, kedua kelas berasal dari sekolah yang sama dengan kualitas pengajaran yang relatif setara sehingga menghasilkan ukuran efek diferensiasi yang kecil. Ketiga, penilaian karya puisi bersifat holistik berdasarkan rubrik lima aspek yang memuat unsur subjektivitas penilai. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya

disarankan memperpanjang durasi perlakuan, melibatkan lebih dari satu sekolah dengan karakteristik yang beragam, serta menggunakan penilaian ganda untuk meningkatkan reliabilitas skor. Meskipun demikian, secara keseluruhan hasil penelitian ini menegaskan bahwa penerapan media *bubble map* melalui pendekatan PJBL merupakan strategi yang layak dipertimbangkan sebagai alternatif pembelajaran menulis teks puisi di jenjang SMP.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan media *bubble map* melalui pendekatan PJBL efektif meningkatkan kemampuan menulis teks puisi siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai dari 37,17 menjadi 94,80 pada kelas eksperimen serta hasil uji Paired Samples t-test yang menunjukkan perbedaan signifikan antara pretest dan posttest ($t = 43,221$; $p < 0,001$). Nilai N-Gain persentase kelas eksperimen sebesar 91,82 persen dengan penyebaran data lebih homogen menunjukkan peningkatan kemampuan menulis puisi yang merata antarsiswa, sedangkan respon siswa yang berada pada kategori sangat baik (90,25 persen) menguatkan bahwa kombinasi media *bubble map* dan pendekatan PJBL bukan hanya efektif secara kognitif, tetapi juga membangun motivasi belajar siswa. Bagi guru bahasa Indonesia, media *bubble map* melalui pendekatan PJBL dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran menulis teks puisi untuk meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa, sementara bagi peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan penelitian serupa pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda serta mengkaji lebih dalam aspek kreativitas dan keterampilan berpikir kritis sebagai dampak penerapan model pembelajaran tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghayani, B. (2024). Project-based learning: Beyond a means to promote language skills. *Acuity: Journal of English Language Pedagogy, Literature, and Culture*, 9(1), 35–48.
- Alisnaini, N., Fitria, Y., & Zikri, A. (2022). Penerapan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar berbasis teks dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 387–393.
- Andriani, R., Harahap, E., & Sari, D. (2023). Penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PJBL) dalam menulis teks puisi di kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(2), 15–24.
- Anwar, C., & Arifani, Y. (2023). The effectiveness of project-based learning on students' creative thinking skills in English language learning: A meta-analysis. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 10(6), 250–262.
- Azzahrah, S., Nurhayati, N., & Pratama, R. (2025). Analisis puisi Sajak Desember karya Sapardi Djoko Damono dengan pendekatan struktural. *Jurnal Ilmiah Sarasvati*, 7(1), 15–24.
- Fahyuni, E. F., & Fauji, I. (2017). Pengembangan komik akidah akhlak untuk meningkatkan minat baca dan prestasi belajar siswa di sekolah dasar. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 1(1), 17–26. <https://doi.org/10.21070/halaqa.viii.817>
- Furqan, A. (2025). Analisis struktur fisik dan batin dalam puisi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 110–120.
- Hura, Y., Zebua, F., & Laoli, A. (2025). Penerapan model Project Based Learning dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 320–330.
- Hwang, G.-J., Chang, S.-C., & Lai, C.-L. (2023). Effect of a graphic organizer-based two-tier test approach on students' learning achievement and behaviors in spherical video-based virtual learning contexts. *Computers & Education*, 195, 104–118.



- Kardian, A. (2018). Upaya meningkatkan keterampilan menyimak puisi dengan menggunakan metode Course Review Horay. *Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya*, 11(1), 15–24.
- Kusnadi, K., Hamdani, A., & Yuliani, R. (2020). Analisis struktural unsur intrinsik pada puisi Pesanku dan Pesan Prajurit karya Asmara Hadi dan Trisno Sumardjo. *Journal Pegguruang: Conference Series*, 2(2), 66–70.
- Launjara, L. (2024). Pengaruh deklamasi puisi dalam pemahaman makna puisi. *Jurnal Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 14(1), 50–60.
- Nugraha, D. (2021). Pembelajaran sastra di sekolah: Sebelum, selama, dan sesudah pandemi. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 22(1), 37–62.
- Pane, M. M., & Patriana, R. (2016). The significance of environmental contents in character education for quality of life. *Procedia: Social and Behavioral Sciences*, 222, 244–252. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.05.153>
- Rahmawati, D., Suryani, L., & Putra, A. (2025). Intertekstual puisi Sihir Hujan karya Sapardi Djoko Damono dan puisi Hujan karya Wiji Thukul. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(1), 50–60.
- Sabarun, S., Muslimah, M., & Wahdah, N. (2024). The effect of using bubble mind map on L2 writing achievement. *Journal of Language Teaching and Research*, 15(2), 20–30.
- Wahyudi, A., Ramadhan, S., & Thahar, H. E. (2021). Improving the ability of writing poetry through the project based learning model. *Journal of Educational and Learning Studies*, 4(1), 10–18.
- Winarto, Y. J. (2020). Efforts to increase the pedagogics of teachers in making IT-based learning media in the 4.0 era. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 387, 113–116. <https://doi.org/10.2991/icei-19.2019.27>
- Zhou, Y., Zhang, Z., & Li, Y. (2020). Exploring the effectiveness of mind mapping in writing instruction: A meta-analysis. *Journal of Writing Research*, 12(2), 25–45.
- Zubaidah, S., & Corebima, A. D. (2021). Project-based learning and its effect on students' writing performance and creative thinking. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 15(3), 400–410.

KALCER: EKSPRESI BUDAYA POPULER DI ERA DIGITAL INDONESIA **KALCER: POPULAR CULTURE EXPRESSION IN INDONESIA'S DIGITAL ERA**

Intan Faradibah¹, Amelya Ramadhani²

¹Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

²Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

24020074170@mhs.unesa.ac.id

24020074192@mhs.unesa.ac.id

Diajukan	1 Agustus 2026
Direvisi	7 Agustus 2026
Diterima	18 Agustus 2026
Diterbitkan	23 Agustus 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan dan menganalisis *kalcer* sebagai ekspresi budaya populer Generasi Z di Indonesia melalui representasi di media sosial, ekspresi identitas digital, serta hibriditas budaya global dan lokal. Fenomena *kalcer* berkembang di TikTok, Instagram, dan Twitter/X melalui fesyen, musik, bahasa, gaya hidup, dan praktik interaksi digital. Perkembangan tersebut menunjukkan adanya persoalan berupa negosiasi antara keaslian diri, tuntutan konformitas, pengaruh algoritma, serta masuknya budaya populer global terhadap pembentukan identitas generasi muda. Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme dengan metode kualitatif deskriptif-interpretatif dan observasi digital (netnografi) terhadap 600 konten media sosial selama 2023–2025. Analisis dilakukan melalui reduksi data, kategorisasi tema, interpretasi makna, dan triangulasi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *kalcer* berfungsi sebagai ruang representasi diri, pembentukan identitas kolektif, validasi sosial, dan partisipasi budaya. Ekspresi *kalcer* terlihat melalui estetika fesyen, pilihan musik, penggunaan bahasa campuran, serta interaksi digital. Sebanyak 62% konten menunjukkan perpaduan unsur global dan lokal yang membentuk identitas budaya *glocal*. Penelitian ini menegaskan bahwa *kalcer* bukan sekadar tren gaya hidup, melainkan praktik budaya yang memungkinkan Gen Z mengolah pengaruh global menjadi ekspresi lokal. Penelitian berikutnya dapat mengamati perkembangan *kalcer* pada komunitas dan platform digital yang lebih spesifik.

Kata kunci: *Kalcer*, Budaya Populer, Identitas Digital, Gen Z

Abstract

This study aims to describe and analyze *kalcer* as a form of popular culture expression among Generation Z in Indonesia through social media representation, digital identity expression, and global-local cultural hybridity. The *kalcer* phenomenon has developed on TikTok, Instagram, and Twitter/X through fashion, music, language, lifestyle, and digital interaction practices. Its development reveals tensions involving self-authenticity, conformity, algorithmic influence, and the penetration of global popular culture into the identity formation of young people. This study applies a constructivist paradigm using a descriptive-interpretive qualitative method and digital observation (netnography) of 600 social media contents collected during 2023–2025. Data were analyzed through data reduction, thematic categorization, meaning interpretation, and literature triangulation. The findings indicate that *kalcer* functions as a space for self-representation, collective identity formation, social validation, and cultural participation. Its expressions appear through fashion aesthetics, music preferences, mixed-language practices, and digital interactions. Approximately 62% of the observed contents demonstrated a combination of global and local elements, forming a *glocal* cultural identity. The study confirms that *kalcer* is not merely a lifestyle trend but a cultural practice through which Gen Z transforms global influences into locally meaningful expressions. Future research may examine the development of *kalcer* within more specific digital communities and platforms.

Keywords: *Kalcer*, Popular Culture, Digital Identity, Generation Z

PENDAHULUAN

Era digital membuka ruang bagi generasi muda untuk mengekspresikan diri, membangun identitas, dan berinteraksi dalam budaya yang bergerak cepat. Di Indonesia, istilah *kalcer*, serapan dari kata *culture*, menjadi jargon populer di kalangan Gen Z untuk menggambarkan gaya hidup, selera, dan tren yang merepresentasikan kelas sosial serta identitas digital (Husnita et al., 2025). Fenomena ini berkembang seiring tingginya penggunaan media sosial. Laporan We Are Social, (2024) mencatat lebih dari 75% pengguna internet Indonesia aktif di TikTok, Instagram, dan X (Twitter), dengan kelompok usia 16–24 tahun sebagai pengguna dominan. Media sosial tidak lagi hanya berfungsi sebagai ruang hiburan, tetapi juga menjadi tempat pembentukan makna budaya populer, dinamis, dan performatif.

Fenomena *kalcer* berkaitan dengan globalisasi budaya populer yang semakin kuat di era digital. Internet dan media sosial mempercepat masuknya tren global, mulai dari gaya berpakaian, musik, bahasa, hingga gaya hidup. Budaya pop Korea Selatan, Jepang, dan Barat menjadi sumber inspirasi generasi muda Indonesia (Novianty & Srimulyani, 2024). Gen Z kemudian mengadaptasi pengaruh tersebut dengan nilai lokal dan ekspresi khas mereka. Pola konsumsi budaya pun berubah dari kegiatan pasif menjadi partisipasi aktif melalui produksi dan penyebaran konten seperti *OOTD*, *dance challenge*, dan *slang*. Fenomena *kalcer* menunjukkan perubahan batas antara konsumsi budaya, produksi makna, dan representasi identitas sosial (Sari et al., 2025). Fenomena *kalcer* penting diteliti karena merepresentasikan budaya populer yang menjadi ruang ekspresi dan pembentukan identitas generasi muda Indonesia. *Kalcer* tidak hanya dipahami sebagai tren sesaat, tetapi sebagai konstruksi sosial yang mencerminkan nilai, aspirasi, dan cara Gen Z memahami dunia melalui simbol budaya, seperti gaya berpakaian, bahasa, dan aktivitas daring (Suhendra & Yulianti, 2025). Media sosial juga menjadi ruang negosiasi identitas lokal dan global, orisinalitas dan imitasi, serta ekspresi personal dan komodifikasi budaya.

Laporan We Are Social dan Meltwater (2024) menunjukkan bahwa pengguna media sosial aktif di Indonesia mencapai lebih dari 139 juta orang atau sekitar 49,5% dari total populasi, dengan kelompok usia 16–24 tahun sebagai pengguna dominan. TikTok memiliki tingkat keterlibatan tertinggi di kalangan Gen Z, diikuti Instagram dan Twitter/X sebagai ruang membangun citra diri dan komunitas daring. Fenomena *kalcer* terlihat melalui tren *OOTD*, *kalcer*, *dance challenge*, serta penggunaan *slang* seperti “vibe check,” “no debat,” dan “santuy.” *Kalcer* berkembang menjadi sistem makna yang menggambarkan cara berpikir, berinteraksi, dan mengekspresikan diri dalam budaya digital Indonesia. Penelitian mengenai budaya populer dan generasi muda menunjukkan bahwa budaya pop berperan dalam pembentukan identitas sosial, nilai, dan gaya hidup. Faqih & Holilah, (2025) menyatakan bahwa musik, film, dan media sosial memengaruhi pola pikir remaja Indonesia, terutama dalam pembentukan identitas diri dan nilai sosial. Arus globalisasi budaya mendorong kecenderungan individualistik dan konsumtif, meskipun tetap membuka ruang kreativitas dan solidaritas. Fatimah & Rahma, (2025) menjelaskan bahwa *global pop culture* dapat memperluas wawasan dan kreativitas Gen Z, tetapi juga berpotensi menggeser nilai lokal sehingga diperlukan literasi media dan penguatan budaya nasional. Syawaludin, (2025) menunjukkan memudarnya identitas Melayu akibat penetrasi budaya pop global melalui budaya konsumsi dan imitasi. Temuan tersebut memperkuat pandangan Dominic Strinati mengenai budaya pop sebagai arena pertarungan makna dalam pembentukan identitas. Ruslita & Seran, (2025) menemukan bahwa selebriti dan *influencer* di media sosial menjadi simbol kesuksesan melalui gaya hidup mewah, yang menunjukkan pergeseran nilai dari produktivitas menuju konsumsi serta kecenderungan individualisme dan hedonisme.

Harahap et al., (2021) menunjukkan bahwa media sosial menjadi ruang representasi diri dan pekerjaan bagi selebgram perempuan melalui praktik *self-disclosure*. Fenomena tersebut memperlihatkan dimensi performatif budaya populer dalam ekonomi digital. Abd. Wahab A. Rahim menyoroti budaya populer yang dapat mendorong konsumtivisme sekaligus

dimanfaatkan untuk memperkuat nilai budaya lokal melalui media sosial. Manurung et al., (2025) melalui studi “*Pelari Kalcer*” menjelaskan bahwa aktivitas lari dapat berkembang menjadi simbol status sosial dan gaya hidup urban yang menegaskan identitas modern. Penelitian Kaparang, (2013) dan Valenciana & Pudjibudojo, (2022) menunjukkan bahwa K-Pop dan Hallyu menjadi bentuk penetrasi budaya populer yang kuat di kalangan remaja Indonesia. Pengaruh tersebut mendorong peniruan gaya hidup, busana, dan perilaku yang ditampilkan melalui media. Istiqomah, (2020) juga menjelaskan potensi budaya pop dalam melemahkan identitas nasional pada masyarakat yang terpapar globalisasi nilai dan gaya hidup Barat. Gustam, (2015) menemukan bahwa partisipasi, komunitas, dan keterhubungan dalam media sosial berperan dalam pembentukan budaya populer, termasuk Korean Pop di Kalimantan Timur. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa budaya populer membentuk identitas generasi muda melalui konsumsi, representasi diri, dan partisipasi digital. Penelitian yang secara khusus membahas *kalcer* sebagai bentuk budaya populer khas Gen Z Indonesia di ruang digital masih terbatas. Sebagian penelitian terdahulu lebih berfokus pada *Hallyu wave*, K-Pop, atau gaya hidup konsumtif serta cenderung menggambarkan bentuk dan pengaruh budaya populer secara umum. Kesenjangan penelitian terletak pada belum banyaknya pembahasan mengenai proses konstruksi, negosiasi, dan adaptasi budaya *kalcer* oleh generasi muda Indonesia.

Kebaruhan penelitian ini terletak pada pembacaan *kalcer* sebagai praktik budaya populer yang memuat dinamika sosial, simbolik, dan performatif khas Gen Z Indonesia, bukan sekadar istilah *slang* atau tren media sosial. *Kalcer* diposisikan sebagai bentuk budaya populer lokal yang hibrid, interaktif, dan berbasis algoritma digital, ketika pengguna berperan sebagai konsumen sekaligus produsen makna. Penelitian ini menggunakan teori budaya populer dari John Storey dan Stuart Hall serta teori performativitas identitas dari Judith Butler dan Erving Goffman untuk menganalisis *kalcer* sebagai ruang representasi identitas, negosiasi nilai, dan respons terhadap homogenisasi budaya global. Penelitian ini diharapkan memperluas pemahaman mengenai *kalcer* sebagai bentuk ekspresi dan identitas digital generasi muda Indonesia. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya studi budaya populer melalui pemahaman *kalcer* sebagai praktik sosial dan semiotik yang mencerminkan interaksi, negosiasi nilai, dan pembentukan citra diri Gen Z di ruang digital (Doshi et al., 2024). Pemahaman tersebut juga dapat menjadi dasar bagi lembaga pendidikan dan instansi kebudayaan dalam merancang literasi digital dan kebijakan kebudayaan yang adaptif tanpa mengabaikan nilai lokal. Penelitian ini menggunakan beberapa landasan teoretis. Teori Budaya Populer dari John Fiske dan Stuart Hall digunakan untuk memahami *kalcer* sebagai produk sekaligus praktik sosial yang lahir dari interaksi antara industri media, kapitalisme digital, dan kreativitas pengguna. (Fiske, 1989a) menegaskan bahwa budaya populer merupakan ruang negosiasi makna yang memungkinkan khalayak berpartisipasi aktif. Teori ini menjelaskan bagaimana Gen Z mengolah tren global menjadi ekspresi yang merepresentasikan nilai dan selera mereka.

Teori Representasi Stuart Hall digunakan untuk menganalisis pembentukan makna melalui simbol *kalcer*, seperti gaya berpakaian, *slang*, dan perilaku digital. (Hall, 1980) menjelaskan bahwa representasi merupakan proses produksi makna melalui bahasa dan simbol. Teori Identitas Sosial Henri Tajfel digunakan untuk memahami pembentukan identitas personal dan kelompok melalui praktik budaya digital, ketika komunitas daring atau *fandom* menjadi sumber pengakuan sosial (Tajfel, 1982). Teori Hibriditas Budaya Homi K. Bhabha digunakan untuk melihat perpaduan unsur global, seperti K-Pop, *streetwear*, dan *slang* Inggris, dengan ekspresi lokal Indonesia (Bhabha, 1994). Teori Media Baru Lev Manovich dan Teori Ekologi Media Marshall McLuhan juga digunakan untuk memahami dinamika *kalcer* dalam ekosistem digital. Manovich, (2001) menjelaskan bahwa media baru memiliki karakter *numerical representation*, *modularity*, *automation*, *variability*, dan *transcoding* yang membentuk sifat interaktif serta algoritmik media digital. *Dance challenge*, video OOTD, dan meme dapat dipahami sebagai bentuk kreativitas yang disebarluaskan dan dimaknai ulang oleh

komunitas digital. Konsep McLuhan, (1964), "*the medium is the message*," menunjukkan bahwa media turut membentuk cara berpikir dan perilaku masyarakat. Teknologi, manusia, dan makna saling berinteraksi dalam pembentukan budaya populer Indonesia.

Permasalahan utama penelitian ini adalah bagaimana *kalcer* merepresentasikan identitas Gen Z dalam budaya populer digital di Indonesia. Penelitian ini berfokus pada tiga pertanyaan, yaitu bagaimana bentuk representasi *kalcer* di media sosial melalui konten visual, gaya hidup, dan praktik komunikasi digital; bagaimana *kalcer* menjadi sarana ekspresi identitas Gen Z; serta bagaimana hibriditas budaya global dan lokal tercermin dalam fenomena tersebut. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan dan menganalisis *kalcer* sebagai ekspresi budaya populer Gen Z di Indonesia melalui representasinya di media sosial, fungsinya sebagai sarana ekspresi identitas digital, serta hibriditas budaya global dan lokal. Secara teoretis, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan *cultural studies* kontemporer mengenai identitas digital dan hibriditas budaya di Indonesia. Manfaat praktis penelitian diharapkan memberikan wawasan bagi pendidik, kreator konten, dan pembuat kebijakan mengenai potensi *kalcer* sebagai ruang kreatif dan edukatif generasi muda. Penelitian dibatasi pada fenomena *kalcer* di TikTok, Instagram, dan Twitter/X selama periode 2023–2025 sebagai ruang utama pembentukan tren digital dan ekspresi budaya Gen Z Indonesia.

METODE

Penelitian ini berlandaskan pada paradigma konstruktivisme, yang memandang realitas budaya sebagai hasil konstruksi sosial yang dibentuk melalui interaksi digital di ruang maya (Sordi, 2024). Fenomena *kalcer* dipahami bukan sebagai sesuatu yang tetap, melainkan sebagai produk sosial yang terus dinegosiasikan dan dimaknai ulang oleh komunitas Gen Z melalui bahasa visual, teks, dan simbol digital di media sosial. Paradigma ini menempatkan peneliti sebagai penafsir aktif terhadap makna-makna budaya yang muncul dalam praktik digital tersebut. Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif-interpretatif, yang bertujuan memahami makna, simbol, dan representasi budaya dalam fenomena *kalcer* (Creswell, 2013). Pendekatan ini dipilih karena mampu menggali konteks sosial dan naratif di balik fenomena budaya populer, bukan sekadar mengukur frekuensi atau angka statistik. Melalui metode ini, peneliti berupaya menjelaskan bagaimana *kalcer* berfungsi sebagai bentuk ekspresi diri, konstruksi identitas, dan ruang negosiasi nilai-nilai budaya generasi muda.

Pemilihan desain penelitian kualitatif didasarkan pada rasionalisasi bahwa fenomena *kalcer* bersifat simbolik, dinamis, dan berlapis makna. Penelitian ini berorientasi pada pemahaman mendalam terhadap praktik budaya digital melalui analisis interpretatif terhadap konten visual dan teks yang beredar di media sosial. Dengan demikian, penelitian ini tidak berfokus pada pengujian hipotesis, melainkan pada upaya memahami proses representasi dan produksi makna dalam ruang digital. Jenis data yang dikumpulkan meliputi konten unggahan media sosial seperti video, caption, komentar, serta simbol visual berupa gaya busana, ekspresi, emoji, dan desain grafis yang digunakan pengguna media sosial. Selain itu, narasi teks digital seperti hashtag, deskripsi profil, dan dialog antar pengguna juga dianalisis sebagai bentuk artikulasi identitas Gen Z di dunia maya. Semua bentuk data ini dianggap relevan untuk memahami bagaimana *kalcer* beroperasi sebagai fenomena budaya populer kontemporer.

Sumber data dalam penelitian ini berasal dari akun media sosial publik, komunitas Gen Z, dan influencer *kalcer* Indonesia yang aktif di platform TikTok, Instagram, dan Twitter/X. Mereka dipilih karena memiliki kontribusi besar dalam menciptakan, menyebarkan, dan mempopulerkan tren budaya digital. Data diperoleh melalui observasi digital (netnografi), yang dilakukan dengan mengamati aktivitas, pola komunikasi, dan interaksi antar pengguna di dunia maya. Selain itu, teknik dokumentasi digunakan untuk mengarsipkan konten dan analisis

konten visual-teksual diterapkan untuk membaca makna simbolik dan ideologis yang muncul dari data digital tersebut. Analisis data dilakukan melalui beberapa tahap yang saling berkaitan. Pertama, reduksi data dilakukan dengan memilih dan menyederhanakan data yang relevan dengan fokus penelitian. Kedua, kategorisasi tema dilakukan untuk mengelompokkan data ke dalam pola representasi dan bentuk ekspresi tertentu. Ketiga, interpretasi makna dilakukan untuk menafsirkan simbol dan konteks sosial yang melatarbelakangi fenomena *kalcer*. Terakhir, dilakukan triangulasi literatur untuk memverifikasi hasil interpretasi dengan teori-teori budaya populer, identitas sosial, media baru, dan hibriditas budaya. Melalui proses ini, diharapkan penelitian mampu menghadirkan pemahaman yang komprehensif mengenai bagaimana *kalcer* berfungsi sebagai representasi identitas dan budaya digital Gen Z Indonesia.

HASIL PENELITIAN

HASIL

Fenomena *kalcer* di media sosial Indonesia mencerminkan perkembangan budaya populer dalam ekosistem digital Gen Z. Berdasarkan data We Are Social (2024), Indonesia memiliki 191 juta pengguna aktif media sosial, dengan kelompok usia 18–24 tahun mencapai 33,6%. TikTok (70,8%), Instagram (69,4%), dan Twitter/X (43,2%) menjadi platform yang paling banyak digunakan Gen Z serta ruang utama berkembangnya *kalcer* sebagai gaya hidup digital. Observasi netnografis selama Januari 2023–Agustus 2025 menunjukkan bahwa istilah “*kalcer*” digunakan lebih dari 1,3 juta kali di TikTok dan 670 ribu kali di Instagram sebagai *hashtag* maupun keterangan unggahan. Kontennya meliputi *daily vlog*, *OOTD*, *make-up transformation*, *coffee shop visit*, dan *healing trip* yang menampilkan gaya hidup santai, minimalis, dan berorientasi pada estetika digital. *Hashtag* yang sering digunakan meliputi #KalcerVibes dengan lebih dari 580 ribu unggahan di TikTok, #NgopiKalcer sekitar 220 ribu unggahan di Instagram, #OOTDKalcer sekitar 310 ribu unggahan di TikTok, serta #KalcerAnakSenja dan #HealingKalcer. Bahasa yang digunakan banyak memadukan bahasa Indonesia dan Inggris, seperti “*vibes-nya chill banget*”, “*main aesthetic aja biar kalcer*”, dan “*softlife is the real kalcer*”. Pola tersebut menunjukkan pergeseran identitas linguistik ke arah ekspresi global-lokal.

Secara visual, *kalcer* ditandai warna pastel, pencahayaan natural, dan *tone* lembut yang membentuk kesan santai dan estetik. Musik *indie pop*, RnB santai, dan remix K-pop *lo-fi* turut memperkuat suasana konten. Praktik tersebut menunjukkan bahwa *kalcer* berfungsi sebagai bentuk kurasi diri dan performativitas identitas digital. Interaksi melalui kolom komentar, *duet video*, dan *stitch challenge* juga membentuk komunitas daring yang mempertemukan identitas personal dan kolektif Gen Z. Temuan ini menunjukkan bahwa *kalcer* berfungsi sebagai ekspresi gaya hidup sekaligus sarana pembentukan identitas sosial generasi muda Indonesia.

1. Representasi *Kalcer*: Fesyen, Musik, Bahasa, dan Perilaku Digital

Analisis terhadap 600 unggahan dengan tagar #Kalcer, #OOTDKalcer, #NgopiKalcer, dan #HealingKalcer pada Januari 2023–Juli 2025 menunjukkan bahwa *kalcer* direpresentasikan melalui fesyen, musik, bahasa, dan perilaku interaksi daring. Sebanyak 42% konten menampilkan *Outfit of The Day* (OOTD) dengan gaya minimalis dan sentuhan *streetwear* global, seperti *oversized shirt*, celana *cargo*, *sneakers* putih, dan *tote bag* kanvas. Sejumlah unggahan memadukan *outer* batik tipis, sarung lilit, atau aksesoris tradisional dengan gaya kasual, yang menunjukkan perpaduan estetika global dan simbol lokal. Sekitar 65% unggahan fesyen menggunakan latar *coffee shop*, taman kota, atau arsitektur kolonial sehingga memperkuat citra *kalcer* sebagai gaya hidup urban yang berorientasi pada visual.

Musik digunakan dalam 27% konten untuk membangun suasana unggahan. Pilihan musik didominasi K-pop seperti BTS, NewJeans, dan Seventeen, *indie pop* lokal seperti Reality Club, Hindia, dan Pamungkas, serta *sound* viral TikTok bergenre *lo-fi chill* atau *acoustic remix*. *Dance challenge* seperti #CoolKidsDance, #ViralSoundKalcer, dan #SoftVibeChallenge juga banyak diikuti pengguna berusia 18–22 tahun. Musik berfungsi

sebagai bagian dari kurasi identitas digital melalui pemilihan genre yang mencerminkan suasana hati dan karakter sosial pengguna. Sebanyak 21% konten dianalisis melalui *caption*, *comment*, dan *voice-over narration* yang memperlihatkan penggunaan bahasa campuran Indonesia-Inggris. Ungkapan seperti “*vibes-nya soft banget, kalcer banget!*”, “*main aesthetic dulu biar nggak stress kerjaan kampus*”, dan “*ngopi kalcer biar mental waras*” menunjukkan penggunaan istilah *vibes*, *aesthetic*, *chill*, *mood*, dan *healing* sebagai penanda identitas digital yang berkaitan dengan tren global (Shah, 2024). Ungkapan ironis seperti “*kalcer tapi kere*” dan “*healing tapi tugas belum kelar*” juga menunjukkan kesadaran reflektif Gen Z terhadap budaya populer yang dikonsumsi. Perilaku digital turut membentuk representasi *kalcer*. Unggahan viral di TikTok rata-rata memperoleh 32.000–75.000 tayangan, 4.000–10.000 *likes*, dan ratusan komentar. Interaksi melalui *posting*, *liking*, dan *sharing* menjadi bagian dari produksi serta penyebaran makna budaya, bukan sekadar aktivitas teknis (Li et al., 2023). Temuan tersebut menunjukkan bahwa *kalcer* merepresentasikan budaya populer yang menjadikan identitas digital sebagai performa sosial. Fesyen, musik, bahasa, dan perilaku daring menjadi sarana bagi Gen Z untuk mengolah tren global menjadi simbol gaya hidup lokal yang memiliki nilai estetik, sosial, dan emosional.

2. Ekspresi Identitas Gen Z melalui Fenomena *Kalcer*

Observasi terhadap 600 konten *kalcer* di TikTok, Instagram, dan Twitter/X selama 2023–2025 menunjukkan bahwa *kalcer* menjadi ruang ekspresi identitas personal, kolektif, dan performatif digital. Sekitar 48% unggahan memperlihatkan upaya membangun gaya hidup yang dianggap *authentic* dan *relatable* melalui konten seperti *morning routine kalcer*, *ngopi sambil healing*, dan *OOTD kuliah santai vibes aesthetic*. Aktivitas sehari-hari dipublikasikan dan dikurasi untuk membentuk citra diri digital. Pencapaian hangat, filter lembut, dan sudut kamera khas *vlog aesthetic* menjadi bagian dari bahasa visual *kalcer*. Meskipun tampak spontan, sebagian besar konten memiliki pola penyuntingan serupa sehingga autentisitas terbentuk melalui ekspektasi estetik yang berkembang dalam komunitas daring (Perkins, 2020). Sebanyak 33% konten memperlihatkan dimensi identitas kolektif melalui komunitas seperti *kalcer campus edition*, *kalcer coffee community*, dan *fandom aesthetic lovers*. Komunitas tersebut menjadi ruang berbagi konten sekaligus memperoleh pengakuan sosial yang memperkuat rasa kebersamaan pengguna (O'Reilly et al., 2022). Budaya *fandom* juga memperkuat solidaritas digital melalui perpaduan budaya global dan ekspresi lokal Indonesia. Partisipasi dalam tren menjadi penanda keanggotaan simbolik dalam komunitas yang terhubung melalui media sosial.

Analisis terhadap 200 unggahan terpopuler menunjukkan dua pola dominan, yaitu *soft kalcer* dan *hard kalcer*. *Soft kalcer* menampilkan suasana visual yang tenang melalui musik *lo-fi* dan *caption* reflektif, sedangkan *hard kalcer* lebih ekspresif melalui musik *upbeat* dan gaya urban. Kedua pola tersebut menunjukkan bahwa *kalcer* menjadi strategi komunikasi simbolik untuk memperoleh validasi sosial. *Likes*, *comments*, dan *shares* berfungsi sebagai bentuk pengakuan publik terhadap identitas pengguna. Praktik tersebut berkaitan dengan kebutuhan memperoleh pengakuan kelompok atau *ingroup recognition* dalam teori identitas sosial Henri Tajfel (Hyun et al., 2025). Komentar seperti “*capek juga harus kalcer tiap minggu, tapi kalau nggak ikut FOMO banget*,” “*gue suka estetikanya, tapi kadang ngerasa semua orang sama*,” dan “*jadi diri sendiri tuh sekarang ajaibnya malah ikut tren juga*” menunjukkan adanya ketegangan antara keinginan tampil unik dan tuntutan untuk mengikuti standar komunitas digital. Ekspresi identitas melalui *kalcer* memperlihatkan proses negosiasi antara keaslian diri dan tekanan sosial, ketika ruang digital digunakan untuk membangun identitas sekaligus mendorong kecenderungan konformitas terhadap tren.

3. Hibriditas Budaya dalam Praktik *Kalcer*: Perpaduan Global dan Lokal

Observasi terhadap 600 konten *kalcer* selama 2023–2025 menunjukkan adanya perpaduan antara budaya populer global dan nilai lokal melalui hibriditas estetik, linguistik, serta nilai budaya (Poplin, 2024). Sebanyak 41% konten menampilkan kombinasi *streetwear* global seperti *oversized hoodie*, *sneakers*, dan *cargo pants* dengan batik, tenun, atau sarung yang dikemas secara modern. Penggunaan tagar #LocalPride, #KalcerIndonesia, dan #MixCultureOOTD menunjukkan kebanggaan terhadap pertemuan identitas global dan lokal. Estetika global tidak diterima secara pasif, tetapi diolah sesuai dengan identitas Indonesia. Fenomena tersebut dapat dipahami melalui konsep *third space* Homi K. Bhabha, yaitu ruang pertemuan budaya yang menghasilkan bentuk representasi baru (Jose, 2025). Sekitar 46% unggahan menggunakan campuran bahasa Inggris, Indonesia, dan istilah daerah. Ungkapan seperti “*Bestie, ini outfit-nya chill banget*” atau “*self-care day tapi tetep ngopi sachetan di kontrakan*” menunjukkan praktik *code-mixing* sebagai bentuk kreativitas linguistik. Perpaduan bahasa tersebut menjadi penanda keanggotaan dalam komunitas digital yang memiliki identitas fleksibel dan kosmopolitan (Matrood, 2025). Sekitar 28% konten memperlihatkan adaptasi isu global seperti *sustainability*, *mental health*, dan *self-growth* dengan realitas sosial Indonesia. Tren “*thrift biar nggak nyampah tapi tetep keren*” menghubungkan kesadaran lingkungan dengan nilai hidup hemat, sedangkan “*healing ala anak kos*” menyesuaikan gagasan *self-care* dengan keterbatasan ekonomi. Praktik tersebut menunjukkan proses pengolahan nilai global ke dalam pengalaman sosial masyarakat Indonesia.

Komentar seperti “*Keren sih gaya luar tapi ada batiknya, jadi nggak kehilangan identitas,*” “*Aku suka aesthetic K-pop, tapi tetep pake slang Indo biar lebih nyambung,*” dan “*Thrifting tuh bukan cuma gaya, tapi bentuk perlawanan dari budaya konsumtif global*” memperlihatkan bahwa Gen Z tidak hanya mengikuti tren global, tetapi mengolahnya menjadi ekspresi yang sesuai dengan identitas lokal. Teori budaya populer Stuart Hall, *kalcer* menjadi arena representasi tempat makna budaya dinegosiasikan, bukan diterima secara pasif (Radja & Sunjaya, 2024). Proses tersebut membentuk identitas *glocal* yang memiliki referensi global tanpa meninggalkan karakter lokal.

4. Bentuk, Fungsi, dan Nilai Budaya *Kalcer* Gen Z Indonesia

Analisis terhadap 600 konten *kalcer* menunjukkan tiga dimensi yang saling berkaitan, yaitu bentuk ekspresi budaya, fungsi sosial-komunikatif, dan nilai budaya yang diproduksi serta dinegosiasikan di ruang digital (Abdurakhmanova, 2024). *Kalcer* ditandai oleh *aesthetic lifestyle* seperti OOTD, *coffee culture*, *healing vibes*, dan *soft minimalism* yang menjadi simbol selera, aspirasi sosial, serta representasi diri Gen Z. Estetika digital berfungsi sebagai bahasa komunikasi yang memadukan kreativitas dan pencitraan diri (Nag, 2024). *Kalcer* juga menjadi ruang sosial untuk membangun komunitas, memperoleh validasi, serta menegosiasikan identitas. Konten digital memungkinkan pengguna membentuk koneksi emosional dan membicarakan isu yang dekat dengan kehidupan mereka, seperti kesehatan mental, kesetaraan gender, dan kebanggaan terhadap budaya lokal. Nilai kreativitas terlihat melalui kemampuan Gen Z mengolah tren global menjadi ekspresi khas Indonesia. Nilai keaslian muncul melalui representasi kehidupan sehari-hari yang tampak *real yet curated*, sedangkan hibriditas terlihat melalui perpaduan unsur lokal dan global (Ambord, 2021).

Temuan tersebut menunjukkan bahwa *kalcer* bukan sekadar tren gaya hidup digital, melainkan praktik budaya yang menghubungkan komunikasi visual, kreativitas, dan interaksi sosial dalam pembentukan identitas, solidaritas, serta nilai budaya baru. *Kalcer* dapat dipahami sebagai representasi budaya *glocal* yang lahir dari pertemuan budaya populer global dengan ekspresi lokal Indonesia.

PEMBAHASAN

Fenomena *kalcer*, yang berasal dari kata *culture*, menunjukkan bentuk ekspresi budaya populer yang berkembang di ruang digital Indonesia. Istilah ini digunakan Gen Z untuk menggambarkan gaya hidup, selera, dan pola komunikasi yang terbentuk melalui interaksi daring. *Kalcer* mencakup fesyen, musik, bahasa, dan perilaku digital yang berfungsi sebagai sistem tanda dalam pembentukan identitas generasi muda. TikTok, Instagram, dan Twitter/X menjadi ruang produksi, penyebaran, dan penafsiran ulang budaya populer. Gen Z tidak hanya mengonsumsi tren, tetapi juga memproduksi makna dan merepresentasikan diri melalui konten digital (Nuresa, 2023). Hasil observasi terhadap lebih dari 600 konten selama 2023–2025 menunjukkan bahwa *kalcer* memadukan gaya hidup, fesyen, musik, bahasa, dan nilai sosial sebagai bentuk *cultural performance*. Fesyen menjadi salah satu ekspresi visual utama. Gaya seperti *clean look*, *earth tone outfit*, dan *vintage thrift style* berfungsi sebagai simbol kesadaran estetik dan representasi kelas sosial digital. Pengaruh Korea, Jepang, dan Barat diolah kembali melalui unsur lokal, seperti *modest fashion*, batik, dan lurik (Basya & Ashfia, 2025). Fesyen *kalcer* menunjukkan proses negosiasi citra diri antara kreativitas, kesederhanaan, dan aspirasi sosial. Musik juga berperan dalam pembentukan makna *kalcer*. Genre *indie pop*, *city pop*, dan *lo-fi hip hop* digunakan untuk membangun suasana visual dan emosional konten (İnanç et al., 2025). Pemilihan musik menjadi penanda identitas simbolik, seperti *soft kalcer* yang diasosiasikan dengan lagu NIKI atau Wave to Earth, sedangkan NewJeans atau The Weeknd digunakan untuk menggambarkan gaya urban yang lebih energik. Bahasa *kalcer* memperlihatkan percampuran bahasa Indonesia, Inggris, dan *slang* lokal. Ungkapan seperti “*healing dulu guys*”, “*vibe-nya calm banget*”, dan “*lowkey aesthetic*” menunjukkan hibriditas linguistik sebagai bentuk performa identitas digital Gen Z (Lutfiana & Permatasari, 2025). Bahasa tersebut menjadi penanda keanggotaan dalam jaringan sosial digital tertentu.

1. Estetika Diri dan Autentisitas Digital

Sekitar 48% konten menunjukkan ekspresi identitas personal melalui *self-branding* dan penciptaan citra autentik. Unggahan seperti *morning routine kalcer*, *OOTD campus edition*, dan *ngopi sambil healing* memperlihatkan penggunaan media sosial untuk menampilkan versi diri yang diinginkan. Stuart Hall menjelaskan pembentukan diri melalui praktik penandaan budaya. Autentisitas dalam *kalcer* memiliki sifat paradoks karena kesan spontan tetap dibentuk melalui filter, warna, dan gaya kamera. Identitas personal terbentuk melalui hubungan antara keinginan tampil natural dan kebutuhan memperoleh pengakuan sosial.

2. Identitas Kolektif: Komunitas Daring dan Solidaritas Estetik

Sebanyak 33% konten menunjukkan identitas kolektif melalui komunitas seperti *kalcer campus edition*, *kalcer coffee lovers*, dan *aesthetic fandom Indonesia*. Komunitas tersebut memperkuat rasa kebersamaan melalui kesamaan simbol budaya dan preferensi gaya hidup. Fenomena tersebut sejalan dengan teori identitas sosial Henri Tajfel yang menjelaskan bahwa identitas terbentuk melalui keanggotaan dalam kelompok simbolik (Khadka, 2024). Budaya *fandom* juga memperlihatkan pertemuan antara budaya global dan praktik lokal, misalnya penggemar K-pop yang membuat konten *soft aesthetic* dalam ruang sosial Indonesia.

3. Identitas Performatif: Validasi Sosial dan Narasi Diri

Dua pola dominan, yaitu *soft kalcer* dan *hard kalcer*, menunjukkan performativitas identitas di ruang digital. *Soft kalcer* menampilkan suasana tenang melalui musik *lo-fi*, warna pastel, dan narasi reflektif. *Hard kalcer* menonjolkan energi, musik cepat, dan gaya urban. Fenomena tersebut sejalan dengan pandangan Judith Butler bahwa identitas terbentuk melalui tindakan yang dilakukan dan diulang secara sosial (Butler, 1999). Penciptaan konten, perolehan *likes*, *comments*, dan *shares* menjadi bagian dari proses representasi diri dan pencarian pengakuan publik.

4. Kesadaran Reflektif dan Paradoks Identitas

Komentar seperti “kadang capek juga harus kalcer tiap minggu” dan “semua orang kelihatan sama padahal pengen beda” menunjukkan ketegangan antara autentisitas dan konformitas. (Fiske, 1989b) memandang budaya populer sebagai arena negosiasi antara dominasi dan resistensi. *Kalcer* dapat menjadi ruang bagi Gen Z untuk mengikuti tren sekaligus mempertahankan ekspresi personal di tengah kecenderungan penyeragaman selera oleh media digital. Ekspresi identitas melalui *kalcer* menunjukkan hubungan antara individualitas dan kolektivitas serta antara lokalitas dan globalitas. Identitas digital bersifat cair dan terus dibentuk melalui interaksi sosial. Fenomena *kalcer* juga menunjukkan hibriditas budaya yang memadukan pengaruh global dengan nilai lokal. Proses tersebut sejalan dengan konsep *cultural hybridity* Homi K. Bhabha, yaitu pembentukan ekspresi baru melalui pertemuan budaya yang berbeda (Bhabha, 1996). Sekitar 62% dari 600 konten menunjukkan perpaduan unsur global dan lokal. Tren *local coffee shop aesthetic*, misalnya, menggabungkan gaya visual global dengan *batik art wall*, musik tradisional, atau *caption* campuran Indonesia-Inggris. Fenomena tersebut menunjukkan proses kreatif dalam menempatkan identitas lokal di tengah arus budaya digital global.

Praktik *code-mixing* antara bahasa Indonesia, Inggris, dan bahasa daerah juga memperlihatkan identitas yang berada di antara modernitas global dan kedekatan lokal. Perspektif representasi Stuart Hall menjelaskan bahwa penggunaan bahasa tersebut menjadi bagian dari pembentukan makna sosial dan identitas (Hall, 1997). Hibriditas visual terlihat melalui perpaduan *street fashion* Korea atau Jepang dengan aksesoris lokal, latar kafe tropis, atau unsur budaya Indonesia. Praktik tersebut membentuk *third space* yang tidak sepenuhnya global maupun lokal, tetapi merupakan hasil pertemuan keduanya (Bhabha, 1994). Penggunaan tagar seperti #KalcerTapiSholat, #NgajiAesthetic, dan #KalcerHijrah menunjukkan bahwa nilai religius juga dapat masuk ke dalam ekspresi budaya populer digital. Religiusitas tidak ditempatkan sebagai lawan dari budaya populer, tetapi menjadi bagian dari gaya komunikasi generasi muda. Fenomena tersebut memperlihatkan peran media dalam membentuk artikulasi nilai budaya melalui bentuk komunikasi baru (Kahar & Fatah, 2025). Tren seperti *anti-perfect aesthetic* dan *kalcer kampus lokal* juga menunjukkan respons terhadap standar estetika global yang seragam. Gen Z berperan sebagai produsen makna yang mengolah pengaruh global menjadi bentuk modernitas digital sesuai dengan pengalaman sosial mereka. Hibriditas budaya *kalcer* menunjukkan dua proses utama, yaitu adaptasi kreatif terhadap budaya global dan penguatan ekspresi lokal melalui media digital. Hasilnya membentuk budaya populer yang bersifat dinamis dan khas Indonesia.

Hasil analisis menunjukkan tiga temuan utama. Pertama, *kalcer* menjadi ruang representasi dan ekspresi diri melalui *OOTD*, *vlog aesthetic*, dan *healing content*. Estetika visual berfungsi sebagai bahasa ekspresi yang memungkinkan pengguna menampilkan identitas secara simbolik (Fuschillo, 2020). Kedua, *kalcer* membentuk identitas kolektif melalui komunitas daring, *fandom*, dan *hashtag* seperti #KalcerVibes, #AestheticCulture, dan #DigitalHealing. Partisipasi dalam tren menjadi penanda keanggotaan dalam kelompok simbolik dan membentuk solidaritas digital (Zervas & Maronitis, 2025). Ketiga, *kalcer* menunjukkan hibriditas budaya melalui perpaduan estetika global, bahasa lokal, humor, dan nilai religius. Praktik tersebut membentuk *third space* yang menunjukkan identitas digital Gen Z sebagai identitas yang adaptif dan terus dinegosiasikan (Bhandari, 2022). Temuan tersebut menunjukkan bahwa *kalcer* merupakan arena kreativitas dan negosiasi budaya. Gen Z tidak hanya mengikuti budaya populer global, tetapi mengolahnya sesuai dengan pengalaman dan identitas lokal. *Kalcer* menjadi representasi transformasi identitas masyarakat Indonesia di era digital yang terbuka terhadap pengaruh global, tetapi tetap menghasilkan bentuk ekspresi lokal yang khas.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa *kalcer* merupakan ekspresi budaya populer Gen Z Indonesia yang terbentuk melalui interaksi antara media digital, identitas, dan budaya global-lokal. *Kalcer* diwujudkan melalui fesyen, musik, bahasa, dan gaya hidup yang menjadi sarana representasi diri sekaligus membangun identitas kolektif di TikTok, Instagram, dan Twitter/X. Fenomena ini juga berfungsi sebagai ruang interaksi, pembentukan komunitas, serta pencarian validasi sosial melalui partisipasi digital. Nilai kreativitas dan kebebasan berekspresi berjalan bersamaan dengan tekanan konformitas, pengaruh algoritma, dan komodifikasi identitas. Hibriditas budaya menjadi ciri utama *kalcer* melalui penggabungan tren global, seperti K-pop, *streetwear*, dan estetika digital, dengan simbol serta kebiasaan lokal Indonesia. Temuan tersebut memperkaya pemahaman mengenai budaya populer digital dengan menunjukkan bahwa *kalcer* bukan sekadar tren gaya hidup, melainkan bentuk adaptasi budaya yang memungkinkan Gen Z memproduksi, menegosiasikan, dan mengembangkan identitas baru tanpa melepaskan unsur lokal. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan analisis pada komunitas atau platform digital yang lebih spesifik untuk melihat perubahan praktik *kalcer* dan pengaruh perkembangan media terhadap pembentukan identitas generasi muda.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurakhmanova, Z. K. (2024). Network Culture: Genesis and Structure. *Общество: Философия, История, Культура*, 12. <https://doi.org/10.24158/fik.2024.12.23>
- Ambord, P. (2021). Authenticity in tension with homogeneity in grassroots place branding. *Place Branding and Public Diplomacy*, 17(4), 348–358. <https://doi.org/10.1057/s41254-020-00179-y>
- Basya, N. T., & Ashfia, A. (2025). Cross-Cultural Aesthetics: Integrating Abaya and K-Fashion in Contemporary Muslim Fashion Design. *Fikri: Jurnal Kajian Agama, Sosial Dan Budaya*, 10(1), 190–203. <https://doi.org/10.25217/jf.v10i1.5527>
- Bhabha, H. K. (1994). *The location of culture*. Routledge.
- Bhabha, H. K. (1996). Culture's in-between. In S. Hall & P. du Gay (Eds.), *Questions of cultural identity* (pp. 53–60).
- Bhandari, N. B. (2022). Homi K. Bhabha's Third Space Theory and Cultural Identity Today: A Critical Review. *Prithvi Academic Journal*, 171–181. <https://doi.org/10.3126/paj.v5i1.45049>
- Butler, J. (1999). *Gender trouble: Feminism and the subversion of identity*. Routledge.
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. SAGE Publishing.
- Doshi, S., Sirohi, M., Rao, K., & Mishra, A. (2024). Gen-Z's engagement with micro-cores: Exploring aesthetics and identity in contemporary times. *Fashion, Style & Popular Culture*. https://doi.org/10.1386/fspc_00280_1
- Faqih, A., & Holilah, I. (2025). Pengaruh budaya populer terhadap pola pikir remaja di Indonesia. *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi*, 2(5), 337–349. <https://doi.org/10.71282/jurmie.v2i5.331>
- Fatimah, & Rahma, S. A. (2025). Pengaruh budaya pop global terhadap nilai dan identitas Generasi Z pada masa kini. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 5(1), 273–285. <https://doi.org/10.55606/cendekia.v5i1.3526>
- Fiske, J. (1989a). *Reading the popular*. Unwin Hyman.
- Fiske, J. (1989b). *Understanding popular culture*. Unwin Hyman.
- Fuschillo, G. (2020). Fans, fandoms, or fanaticism? *Journal of Consumer Culture*, 20(3), 347–365. <https://doi.org/10.1177/1469540518773822>
- Gustam, R. R. (2015). Karakteristik media sosial dalam membentuk budaya populer Korean Pop di kalangan komunitas Samarinda dan Balikpapan. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 3(2), 224–242.
- Hall, S. (1980). Encoding/decoding. In S. Hall, D. Hobson, A. Lowe, & P. Willis (Eds.), *Culture*,

- media, language: Working papers in cultural studies, 1972-79* (pp. 128-138).
- Hall, S. (1997). The work of representation. In S. Hall (Ed.), *Representation: Cultural representations and signifying practices* (pp. 15-74). Sage Publications.
- Harahap, Y., Ginting, R., & Khairani, L. (2021). Fenomena keterbukaan diri selebgram perempuan di Kota Medan sebagai cermin budaya populer di media sosial Instagram. *PERSPEKTIF*, 10(2), 754-762. <https://doi.org/10.31289/perspektif.v10i2.5117>
- Husnita, S. R. I., Simarmata, Y. V. R., & Setijadi, N. N. (2025). Fusi bahasa dan identitas: Analisis pemakaian bahasa Inggris-campur dalam komunikasi Generasi Z. *Jurnal Humaniora: Jurnal Ilmu Sosial, Ekonomi Dan Hukum*, 9(1), 352-365. <https://doi.org/10.30601/humaniora.v9i1.6568>
- Hyun, M. Y., Shanka, M. S., Zhu, Z.-Y., Kim, H.-C., & Sabri, O. (2025). I share therefore I am: How and when social identity shapes SNS photo-sharing behavior among Gen Z festivalgoers. *Event Management*. <https://doi.org/10.3727/152599525X17525390697553>
- İnanç, A. S., Gökalliler, E., & Saatcioğlu, E. (2025). The sound of luxury: A content analysis of hashtagged luxury brand posts and their music on social media. *Online Journal of Music Sciences*, 10(2), 175-189. <https://doi.org/10.31811/ojomus.1649409>
- Istiqomah, A. (2020). Ancaman budaya pop (pop culture) terhadap penguatan identitas nasional masyarakat urban. *JPW (Jurnal Politik Walisongo)*, 2(1), 47-54.
- Jose, J. (2025). Theorising identities in digital space: Filters, avatars and evolving ludic cultures. In *Digital Crossroads: Integrating Humanities, Science and Technology Edition 1* (pp. 62-71). BP International. <https://doi.org/10.9734/bpi/mono/978-93-48859-10-5/CH6>
- Kahar, S., & Fatah, R. A. (2025). Marshall McLuhan and the media revolution: A narrative review of the medium is the message in the perspective of communication sociology. *International Journal of Applied and Scientific Research*, 3(6), 403-412. <https://doi.org/10.59890/ijasr.v3i6.41>
- Kaparang, O. M. (2013). Analisa gaya hidup remaja dalam mengimitasi budaya pop Korea melalui televisi. *ACTA DIURNA KOMUNIKASI*, 2(2).
- Khadka, C. (2024). Social Identity Theory and Group Behavior. *TUTA Journal*, 105-120. <https://doi.org/10.3126/tutaj.v12i1.74063>
- Li, J., Adnan, H. M., & Gong, J. (2023). Exploring cultural meaning construction in social media: An analysis of Liziqi's YouTube channel. *Journal of Intercultural Communication*, 1-12. <https://doi.org/10.36923/jicc.v23i4.237>
- Lutfiana, & Permatasari, E. K. (2025). Digital English: An investigation of Gen Z's online language practices through social media and their implications for English language education. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(02). <https://doi.org/10.70294/juperan.v4i02.1132>
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.
- Manurung, A. Y., Saragih, H. W., Hutajulu, I. R., Siregar, I. M. Y., & Rafi, M. (2025). Pelari Kalcer: Antara identitas, eksistensi, dan gaya hidup. *JIMU: Jurnal Ilmiah Multidisipliner*, 4(01). <https://doi.org/10.70294/jimu.v4i01.1365>
- Matrood, D. T. (2025). Language and digital identity: A sociolinguistic study of online communities. *Frontiers in Global Research*, 1(2), 1-3. <https://doi.org/10.55559/fgr.v1i2.1>
- McLuhan, M. (1964). *Understanding media: The extensions of man*. McGraw-Hill.
- Nag, A. D. (2024). Curating the self: Body image and the aesthetics of language in youth-centric Instagram literature. *ShodhKosh: Journal of Visual and Performing Arts*, 5(5). <https://doi.org/10.29121/shodhkosh.v5.i5.2024.5262>
- Novianty, R. D., & Srimulyani, N. E. (2024). K-Pop as a popular culture influencing Indonesian student's lifestyle. *Cultural Narratives*, 1(3), 156-166. <https://doi.org/10.59066/cn.v1i3.615>
- Nuresa, D. (2023). Changing Generation Z consumption patterns and their implications for global marketing strategies. *Mandalika Journal of Business and Management Studies*, 1(2),



- 26–34. <https://doi.org/10.59613/mjbms.vi12.234>
- O'Reilly, C., Maher, P. J., Lüders, A., & Quayle, M. (2022). Sharing is caring: How sharing opinions online can connect people into groups and foster identification. *Acta Psychologica*, 230, 103751. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2022.103751>
- Perkins, B. (2020). Authenticity and appropriation. *Petits Propos Culinaires*, 26–45. <https://doi.org/10.1558/ppc.27886>
- Poplin, J. (2024). *Digital visibility is the mirror of cultural milieu* (pp. 185–205). https://doi.org/10.1007/978-981-99-2181-2_6
- Radja, I. G. S., & Sunjaya, L. R. (2024). Representasi budaya Jember dalam Jember Fashion Carnival: Pendekatan teori representasi Stuart Hall. *WISSEN: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(3), 13–20. <https://doi.org/10.62383/wissen.v2i3.160>
- Ruslita, G., & Seran, A. (2025). Media dan konsumerisme: Studi kritis pahlawan konsumtif dalam budaya populer. *Journal of Mandalika Literature*, 6(1).
- Sari, R. A., Salsabila, A., Alinda, Y., & Nurhaliza, A. A. (2025). Textual poaching dalam industri budaya K-Pop oleh penggemar sebagai prosumer. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 8(3), 292–302. <https://doi.org/10.37329/ganaya.v8i3.4557>
- Shah, S. Y. (2024). Echoes of innovation: Tracing the evolution of language in the digital cultural landscape. *Technoarete Transactions on Language and Linguistics*, 3(1). <https://doi.org/10.36647/TTLL/o3.01.A002>
- Sordi, J. O. D. (2024). Research strategies according to the constructivist paradigm. In *Qualitative Research Methods in Business* (pp. 25–34). Springer Nature Switzerland. https://doi.org/10.1007/978-3-031-50323-8_2
- Suhendra, I. R., & Yulianti. (2025). Fenomena Casual Football pada Generasi Z. *Bandung Conference Series: Communication Management*, 5(2). <https://doi.org/10.29313/bcscm.v5i2.20714>
- Syawaludin, M. (2025). Budaya pop dan implikasinya terhadap identitas sosial budaya milenial dan Generasi Z: Studi kasus tentang memudarnya identitas Melayu di Asia Tenggara, Indonesia. *Journal of Syntax Literate*, 10(9), 73–79.
- Tajfel, H. (1982). *Social identity and intergroup relations*. Cambridge University Press.
- Valenciana, C., & Pudjibudojo, J. K. K. (2022). Korean Wave; Fenomena budaya pop Korea pada remaja milenial di Indonesia. *Jurnal Diversita*, 8(2), 205–214. <https://doi.org/10.31289/diversita.v8i2.6989>
- We Are Social. (2024). *Digital 2024 Indonesia: The essential guide to the latest connected behaviours*.
- Zervas, K., & Maronitis, K. (2025). Digital bonds: A gamers' perspective on the role of online gaming communities in fostering social interaction and identity. *International Review for the Sociology of Sport*. <https://doi.org/10.1177/10126902251349297>

ROMANSA KEMATIAN NEKROFILIA DALAM LIRIK LAGU MAKABRES ROMANCING THE GRAVE NECROPHILIA IN THE LYRICS OFF MACABRE SONGS

Amelya Ramadhani¹ Intan Faradibah²

¹Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

²Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

24020074192@mhs.unesa.ac.id

24020074170@mhs.unesa.ac.id

Diajukan	1 Agustus 2026
Direvisi	7 Agustus 2026
Diterima	18 Agustus 2026
Diterbitkan	23 Agustus 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam representasi tema nekrofilia dalam lirik lagu-lagu bertema kematian (makabres). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui analisis isi lirik yang juga didukung oleh teori performativitas gender dan konsep biofilia-nekrofilia. Teori performativitas gender dimanfaatkan untuk meneliti konstruksi sosial identitas gender dalam lirik, sementara konsep biofilia-nekrofilia menyoroti ketegangan antara kecintaan pada kehidupan dan ketertarikan terhadap kematian. Temuan utama menunjukkan bahwa tema nekrofilia direpresentasikan sebagai dominasi terhadap tubuh perempuan, pelarian dari kenyataan sosial, distorsi konsep cinta romantis, dan kritik terhadap struktur patriarki. Penelitian ini mengungkap bahwa tema nekrofilia mengeksplorasi ketegangan antara estetika kematian dan nilai-nilai romantisme konvensional, serta merepresentasikan kegelisahan moral dalam budaya populer. Penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan simbolisme kematian dalam lirik sering memicu pertanyaan kritis mengenai norma-norma moral dan konsep romantisme tradisional. Kesimpulannya, kehadiran tema nekrofilia dalam lirik lagu-lagu makabres berfungsi sebagai bentuk kritik sosial dan refleksi moral terhadap realitas budaya populer kontemporer.

Kata kunci: Nekrofilia, Kritik Sosial, Dominasi Gender, Makabers.

Abstract

This study aims to conduct an in-depth examination of the representation of the theme of necrophilia in the lyrics of songs with a death theme (makabres). This study employs a qualitative approach through content analysis of song lyrics, supported by the theory of gender performativity and the concept of biophilia-necrophilia. The theory of gender performativity is utilized to examine the social construction of gender identity in the lyrics, while the concept of biophilia-necrophilia highlights the tension between a love of life and an attraction to death. The main findings indicate that the theme of necrophilia is represented as domination over women's bodies, an escape from social reality, a distortion of the concept of romantic love, and a critique of patriarchal structures. This study reveals that the theme of necrophilia explores the tension between the aesthetics of death and conventional romantic values, and represents moral unease in popular culture. This study also found that the use of death symbolism in lyrics often prompts critical questions regarding moral norms and traditional concepts of romanticism. In conclusion, the presence of the theme of necrophilia in the lyrics of macabre songs serves as a form of social critique and moral reflection on the realities of contemporary popular culture.

Keywords: Necrophilia, Social Criticism, Gender Dominance, Macabre.

PENDAHULUAN

Fenomena nekrofilia telah menjadi topik yang menarik perhatian dalam berbagai disiplin ilmu, mulai dari hukum, psikologi, hingga kajian budaya (Querol dkk., 2025). Di tingkat global, kasus nekrofilia telah terdokumentasi dalam berbagai konteks, seperti kasus di Mozambik yang melibatkan pekerja kamar mayat dan di Bangladesh, di mana seorang petugas kamar jenazah terbukti melakukan tindakan nekrofilia terhadap beberapa mayat perempuan (Md. R. Islam dkk., 2021). Sementara itu, di India, hukum belum secara spesifik mengatur nekrofilia, yang

menyebabkan pelaku hanya bisa dijerat dengan pasal pelecehan terhadap jenazah (Sayyed & Singh, 2024). Di Indonesia, regulasi hukum mengenai nekrofilia masih belum jelas, dengan beberapa kasus yang hanya dijerat menggunakan pasal penghinaan terhadap mayat atau perusakan makam (Effendi dkk., 2024). Selain itu, perspektif teologis dalam Islam melihat nekrofilia sebagai bentuk pelanggaran berat terhadap maqāṣid al-sharī'ah, terutama dalam aspek perlindungan martabat manusia (Isnawan, 2025). Ketiadaan regulasi yang jelas dalam banyak yurisdiksi menunjukkan bahwa nekrofilia masih dianggap sebagai kejahatan yang tabu, meskipun fenomena ini terus terjadi di berbagai belahan dunia (Braune, 2024).

Dari perspektif psikologi forensik, nekrofilia diklasifikasikan sebagai gangguan paraphilic yang memiliki berbagai sub tipe, termasuk nekrofilia sejati, nekrofilia romantik, nekrofilia sadistik, dan bentuk lainnya (Vasudevan dkk., 2019). Studi psikoanalisis menunjukkan bahwa nekrofilia sering kali berakar pada trauma masa kecil, pengalaman penolakan ekstrem, atau ketakutan terhadap hubungan interpersonal yang dinamis (Donard & Lima, 2024). Dalam beberapa kasus kriminal, pelaku nekrofilia juga menunjukkan kecenderungan psikopatologi yang lebih luas, seperti gangguan skizoid atau gangguan kepribadian antisosial (Peralta-Hernández & Perea-Pérez, 2021). Nekrofilia juga sering dikaitkan dengan konsep Thanatos dalam psikoanalisis, yang menekankan dorongan destruktif manusia terhadap kematian dan kontrol atas objek pasif (Drinot, 2023). Dari perspektif sosial, fenomena ini juga dapat dijelaskan dalam ketimpangan gender, di mana perempuan yang telah meninggal masih menjadi objek fetisisme dan eksploitasi, yang mengindikasikan adanya dominasi patriarki yang ekstrem bahkan dalam kondisi non-konsensual (Mwandayi, 2023).

Nekrofilia secara umum dapat didefinisikan sebagai ketertarikan seksual terhadap mayat, baik dalam bentuk fantasi, hasrat emosional, maupun tindakan langsung terhadap jenazah (Wang & Meyer-Rochow, 2020). Dalam ranah psikologi dan forensik, tindakan ini digolongkan sebagai penyimpangan seksual (paraphilia), yang melibatkan aspek psikopatologis dan disfungsi sosial (Braune, 2024b). Nekrofilia memiliki sepuluh kategori, mulai dari sekadar fantasi seksual hingga tindakan ekstrim yang melibatkan pembunuhan untuk kepuasan seksual terhadap jenazah (Isnawan, 2024). Beberapa pelaku nekrofilia juga menunjukkan kecenderungan untuk menyimpan bagian tubuh korban atau melakukan tindakan simbolis yang melibatkan tubuh orang mati sebagai bentuk dominasi atau kepemilikan (Sarabbadih & Graduate, 2024). Fenomena ini tidak hanya berdampak pada individu yang terlibat, tetapi juga memiliki implikasi sosial yang lebih luas, termasuk dalam aspek hukum, etika, dan moralitas masyarakat (Ciancio, 2021).

Bentuk-bentuk kritik terhadap nekrofilia muncul dari berbagai disiplin ilmu, mulai dari hukum hingga kajian gender (Janssen, 2020b). Dalam konteks hukum, beberapa negara telah mengatur nekrofilia sebagai kejahatan dengan hukuman yang tegas, sementara negara lain masih belum memiliki regulasi spesifik (Bose dkk., 2021). Dari perspektif teologi dan filsafat moral, nekrofilia dikutuk sebagai bentuk penyimpangan yang melanggar nilai-nilai fundamental manusia, terutama dalam agama Islam dan Kristen (Barbieri & Grattagliano, 2022). Dari kajian feminisme, nekrofilia juga dikritik sebagai bentuk eksploitasi tubuh perempuan yang melampaui batasan kehidupan dan kematian, menunjukkan bagaimana perempuan sering kali direduksi menjadi objek seksual bahkan setelah mereka meninggal (Řeřicha dkk., 2023).

Dalam sastra, nekrofilia telah menjadi tema yang muncul dalam berbagai karya klasik dan modern sebagai metafora bagi ketakutan eksistensial (Ahmadi, 2019b), obsesi, dan eksploitasi gender. Dalam *Decameron* karya Giovanni Boccaccio, nekrofilia muncul sebagai simbol ketimpangan sosial dan kekuasaan patriarki atas tubuh perempuan (Junior, 2023). Sementara itu, dalam kajian film, film seperti *Nekromantik* dan *Kissed* menunjukkan bagaimana nekrofilia dapat digunakan untuk mengeksplorasi batasan antara cinta, kematian, dan kontrol atas tubuh (Corradino, 2020). Studi lain menunjukkan bahwa representasi nekrofilia dalam sastra sering kali digunakan untuk mengkritik struktur sosial yang menormalisasi kekerasan terhadap perempuan bahkan dalam kematian (Chanana dkk., 2024).

Dalam dunia musik, nekrofilia telah menjadi tema dalam beberapa lagu, terutama dalam genre shock rock, death metal, horrorcore, dan alternative hip-hop yang sering mengeksplorasi isu-isu tabu. Lagu-lagu seperti "*I Love the Dead*" oleh Alice Cooper, "*I Cum Blood*" oleh Cannibal Corpse, "*Necrophiliac*" oleh Slayer, "*Code Blue*" oleh TSOL, "*Sarah*" oleh Tyler, The Creator, "*Sleeping Beauty in a Coffin*" oleh Red Mold, "*Mary Jane's Last Dance*" oleh Tom Petty, "*And We Danced*" oleh Dark Lotus, dan "*Necromancer*" oleh Gnarl's Barkley menampilkan eksplorasi berbeda tentang hubungan antara manusia dan kematian melalui lirik mereka. Musik sering kali menggunakan tema kematian dan kekerasan sebagai cara untuk mengeksplorasi batasan moral dalam seni serta menantang norma sosial yang ada (Janssen, 2020).

Lagu-lagu yang menjadi objek penelitian ini menggunakan lirik eksplisit untuk menggambarkan ketertarikan terhadap jenazah dalam berbagai perspektif. "*I Cum Blood*" dan "*Necrophiliac*" menampilkan pendekatan brutal khas death metal dengan deskripsi eksplisit mengenai hubungan dengan mayat. "*Sleeping Beauty in a Coffin*" dan "*Mary Jane's Last Dance*" lebih simbolik dan melankolis dalam penyampaian cerita tentang kematian dan keinginan. "*Code Blue*" dan "*Sarah*" menggunakan lirik provokatif untuk menggambarkan tindakan nekrofilik dalam nada yang subversif. Sementara itu, "*And We Danced*" dan "*Necromancer*" mencampurkan elemen mistis dan fantasi dalam representasi hubungan dengan yang telah mati. Analisis terhadap lirik-lirik ini memberikan wawasan tentang bagaimana budaya populer merepresentasikan isu-isu tabu seperti nekrofilia dan kematian melalui berbagai pendekatan naratif dan simbolik (Wilkinson, 2020).

Penelitian ini menjadi penting karena representasi nekrofilia dalam budaya populer sering kali berada di antara kritik sosial dan eksploitasi komersial terhadap tema-tema tabu (Adair dkk., 2021). Dalam sastra dan musik, nekrofilia tidak hanya muncul sebagai bentuk provokasi artistik tetapi juga sebagai refleksi dari ketakutan dan ketertarikan manusia terhadap kematian (Ahmadi, 2014). Dengan mengkaji lirik lagu-lagu yang mencakup tema ini, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana musik dapat mereproduksi atau menantang norma sosial mengenai kematian, seksualitas, dan etika dalam budaya populer (Božič, 2022). Selain itu, dengan melihat fenomena nekrofilia dari berbagai perspektif—hukum, psikologi, dan budaya—kajian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih luas mengenai bagaimana masyarakat memahami dan merespons tema kontroversial dalam seni dan media (Pettigrew, 2022).

Analisis terhadap lirik lagu-lagu yang menjadi objek penelitian ini menggunakan teori performativitas gender dari Judith Butler (Butler, 1999) dan teori biofilia-nekrofilia dari Erich Fromm (Fromm, 1964) sebagai pendekatan utama. Teori performativitas gender relevan dalam menganalisis bagaimana identitas seksual dan konstruksi sosial terhadap tubuh manusia, termasuk jenazah, direpresentasikan dalam lirik lagu (Butler, 2020). Perspektif ini telah digunakan dalam penelitian sebelumnya mengenai representasi nekrofilik lesbianisme dalam sastra. Sementara itu, teori biofilia-nekrofilia Fromm memberikan kerangka kerja untuk memahami bagaimana lirik lagu dapat merefleksikan kecenderungan manusia terhadap kehidupan (biofilia) atau kematian dan destruksi (nekrofilia) (Fromm, 2010) (Mehrvand & Keramatfar, 2023)). Kombinasi teori ini memungkinkan analisis yang lebih mendalam terhadap bagaimana konsep kekuasaan, kontrol, dan fetisisasi tubuh mayat dikonstruksi dalam lagu serta bagaimana lagu-lagu ini berfungsi sebagai medium kritik sosial terhadap budaya populer dan eksploitasi seksual dalam seni (Fromm, 2020).

Kebaruan penelitian ini terletak pada eksplorasi nekrofilia dalam lirik lagu-lagu makabres sebagai bagian dari kritik sastra berbasis musik. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak berfokus pada film dan sastra tertulis, penelitian ini mengkaji bagaimana lirik lagu dari berbagai genre dapat menjadi medium ekspresi budaya atas tema nekrofilia (Sikora-Krizhevskaya, 2024). Selain itu, penelitian ini juga mengombinasikan teori Butler tentang performativitas gender dengan teori Fromm tentang biofilia-nekrofilia, yang belum banyak digunakan dalam analisis musik (Butler, 2004). Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi terhadap kajian sastra dalam musik, tetapi juga membuka ruang bagi diskusi mengenai bagaimana industri

hiburan memanfaatkan tema kontroversial dalam seni pertunjukan(Sönmez dkk., 2024).

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana nekrofilia direpresentasikan dalam lirik lagu-lagu yang menjadi objek penelitian dan bagaimana representasi ini berkaitan dengan konstruksi gender, moralitas, dan budaya populer. Lagu-lagu ini secara eksplisit menggambarkan hubungan dengan mayat dalam narasi yang bersifat teatral dan provokatif(Dean, 2022). Oleh karena itu, penelitian ini ingin mengungkap apakah lirik tersebut hanya berfungsi sebagai shock value dalam industri Fokus penelitian ini adalah menganalisis representasi nekrofilia dalam lirik lagu-lagu yang telah dikurasi dengan pendekatan kritik sastra dan teori budaya. Penelitian ini akan mengkaji bagaimana lirik lagu membangun narasi tentang nekrofilia, bagaimana unsur teatral dalam shock rock, death metal, horrorcore, dan alternative hip-hop mempengaruhi interpretasi audiens, serta bagaimana lagu-lagu ini mencerminkan atau menantang norma sosial terkait kematian dan seksualitas(Ciobanu, 2023). Dengan pendekatan interdisipliner, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada kajian sastra dalam musik tetapi juga memperkaya pemahaman tentang bagaimana tema tabu dieksploitasi dan dipersepsikan dalam budaya populer(Chatterjee, 2023).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian sastra kualitatif, yang bertujuan untuk memahami dan menginterpretasi makna yang terkandung dalam lirik lagu-lagu yang menjadi objek penelitian. Metode kualitatif dalam penelitian sastra memungkinkan analisis mendalam terhadap teks dan konteks sosialnya, tanpa bergantung pada data numerik atau statistik(Ahmadi, 2019). Dalam kajian sastra, metode ini digunakan untuk mengeksplorasi bagaimana simbol, tema, dan struktur bahasa dalam suatu karya mencerminkan realitas sosial dan budaya tertentu. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya membahas aspek linguistik dalam lirik lagu tetapi juga bagaimana tema nekrofilia direpresentasikan sebagai kritik sosial dalam berbagai genre musik.

Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi analisis wacana, analisis isi, dan studi dokumen. Analisis wacana digunakan untuk memahami bagaimana makna nekrofilia dikonstruksi dalam lirik lagu melalui diksi, metafora, dan struktur bahasa yang digunakan. Sementara itu, analisis isi berfokus pada identifikasi tema utama dalam lirik lagu, termasuk bagaimana aspek kematian, seksualitas, dan kekuasaan direpresentasikan dalam setiap lagu. Studi dokumen dilakukan dengan mengkaji berbagai referensi terkait, termasuk penelitian sebelumnya mengenai nekrofilia dalam sastra dan budaya populer. Kombinasi metode ini memungkinkan analisis yang lebih menyeluruh dalam melihat bagaimana musik berperan dalam mereproduksi atau menantang norma sosial yang ada.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui studi dokumen, analisis lirik, dan diskusi terfokus. Studi dokumen dilakukan dengan mengkaji lirik lagu-lagu seperti "I Love the Dead," "I Cum Blood," "Necrophiliac," "Code Blue," "Sarah," "Sleeping Beauty in a Coffin," "Mary Jane's Last Dance," "And We Danced," dan "Necromancer" serta berbagai referensi akademik yang membahas tema nekrofilia dalam sastra dan budaya populer. Analisis lirik dilakukan dengan menelaah bagaimana setiap lagu mengonstruksi narasi nekrofilia dalam konteks budaya masing-masing. Diskusi terfokus dilakukan dengan mengumpulkan berbagai perspektif yang telah dikemukakan dalam penelitian terdahulu serta membandingkannya dengan temuan dalam penelitian ini.

Tahapan penelitian dilakukan secara sistematis, dimulai dari identifikasi masalah, pembatasan masalah, pengumpulan data, analisis data, hingga penarikan kesimpulan(Creswell, 2013). Identifikasi masalah difokuskan pada bagaimana tema nekrofilia direpresentasikan dalam lirik lagu serta keterkaitannya dengan budaya populer dalam berbagai genre musik. Pembatasan masalah dilakukan dengan memfokuskan analisis pada aspek linguistik dan makna simbolik dalam lirik lagu, bukan pada aspek biografi musisi atau opini publik terhadap lagu-lagu tersebut. Pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumen dan analisis lirik, kemudian

dianalisis menggunakan pendekatan wacana dan isi. Penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan temuan penelitian yang diperoleh dari analisis tersebut.

Penelitian ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya adalah metode kualitatif memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap makna dan pesan yang terkandung dalam lirik lagu, serta memberikan pemahaman yang lebih kaya mengenai hubungan antara musik dan fenomena sosial. Selain itu, pendekatan ini juga membuka ruang bagi interpretasi yang beragam, yang dapat memperkaya wawasan dalam kajian sastra musik. Namun, kekurangannya adalah analisis data bersifat subjektif dan memerlukan pemahaman yang cermat terhadap konteks sosial dan budaya yang melatarbelakangi lagu tersebut. Selain itu, penelitian ini membutuhkan referensi interdisipliner untuk mendapatkan kesimpulan yang lebih komprehensif mengenai representasi nekrofilia dalam budaya populer.

Dengan menggunakan metode penelitian sastra kualitatif, penelitian ini bertujuan untuk mengungkap bagaimana lirik lagu-lagu yang menjadi objek penelitian merepresentasikan tema nekrofilia serta bagaimana tema tersebut berkontribusi dalam wacana budaya populer. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pemahaman tentang bagaimana musik dapat digunakan sebagai medium ekspresi sosial dan kritik terhadap norma yang berlaku dalam masyarakat.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menganalisis representasi nekrofilia dalam lirik lagu-lagu makabres sebagai refleksi dari kekuasaan, seksualitas, kematian, dan kritik sosial dalam budaya populer (P. Islam & Borah, 2020). Setiap lagu yang dianalisis menampilkan konstruksi naratif yang berbeda dalam menggambarkan tubuh mati: sebagai objek erotik pasif, sebagai situs kekuasaan, sebagai simbol kehilangan, atau sebagai bentuk kritik terhadap struktur sosial patriarkal (Rakhmatova, 2022). Lirik-lirik dalam lagu seperti "I Love the Dead" oleh Alice Cooper, "I Cum Blood" oleh Cannibal Corpse, dan "Necrophiliac" oleh Slayer menunjukkan bagaimana tubuh perempuan direduksi menjadi benda biologis tanpa jiwa yang bisa dieksploitasi secara seksual tanpa resistensi. Sementara itu, dalam lagu seperti "Code Blue" oleh T.S.O.L dan "Sleeping Beauty in a Coffin" oleh Red Mold, nekrofilia dijadikan metafora tentang pelarian dari kompleksitas relasi sosial dan sekaligus kritik tajam terhadap romantisasi pasifisme dalam narasi budaya populer.

Tom Petty lewat lagu "Mary Jane's Last Dance" dan Gnarl's Barkley melalui "Necromancer" memperlihatkan bagaimana mereka meromantisasi nekrofilia dengan nuansa melankolis atau humor gelap, membalut kekuasaan mutlak atas tubuh perempuan dalam estetika cinta yang absurd dan disturbing (Serrano dkk., 2022). Sebaliknya, "Sarah" karya Tyler - The Creator menampilkan jalur naratif psikopatologis yang menghubungkan cinta obsesif, kekerasan, pembunuhan, dan eksploitasi seksual terhadap tubuh mati, memperlihatkan wajah brutal dari balas dendam maskulin dalam budaya urban kontemporer (Giachery, 2024). Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa representasi nekrofilia dalam lagu-lagu makabres tidak sekadar digunakan untuk provokasi atau efek kejutan, tetapi berfungsi sebagai kritik ekstrem terhadap konstruksi tubuh, cinta, gender, kekuasaan, dan moralitas dalam masyarakat modern.

I Love the Dead - Alice Cooper

Representasi nekrofilia dalam lagu "I Love the Dead" karya Alice Cooper diungkapkan melalui diksi yang menyoroti ketertarikan seksual terhadap tubuh yang baru saja meninggal. Karya ini menjadi titik awal untuk memahami bagaimana tubuh mati diposisikan sebagai objek pasif dalam imajinasi erotik, sekaligus sebagai simbol kekuasaan dan penghapusan agensi (Vasudevan dkk., 2019). Analisis terhadap kutipan-kutipannya menunjukkan bagaimana dominasi mutlak atas tubuh perempuan dikonstruksi dalam estetika horor dan kejutan khas budaya makabres.

Tabel 1. Kutipan Lirik Lagu 'I Love the Dead' dan Terjemahannya

No	Kutipan Lirik Asli (Inggris)	Terjemahan Bahasa Indonesia
1	I love the dead before they're cold	Aku mencintai orang mati sebelum mereka menjadi dingin
2	They're bluing flesh for me to hold	Mereka membirukan daging untukku pegang
3	I have other uses for you, Darling	Aku punya kegunaan lain untukmu, Sayang

I Cum Blood – Cannibal Corpse

Lagu "I Cum Blood" oleh Cannibal Corpse menghadirkan representasi nekrofilia dalam bentuk paling brutal dan sadistik. Dengan lirik yang eksplisit dan hiperbolik, lagu ini mengeksplorasi kekerasan seksual terhadap tubuh yang telah membusuk, menciptakan gambaran ekstrem tentang kehancuran fisik dan dominasi seksual tanpa batas (Bolshakova, 2023). Analisis terhadap liriknya membuka ruang untuk melihat bagaimana tubuh perempuan tidak hanya direduksi menjadi objek seksual, tetapi juga menjadi simbol penghancuran nilai moral dan kemanusiaan.

Tabel 2. Kutipan Lirik Lagu 'I Cum Blood' dan Terjemahannya

No	Kutipan Lirik Asli (Inggris)	Terjemahan Bahasa Indonesia
1	Fucking the rotting	Persetan dengan yang busuk
2	My semen is bleeding	Air mani saya berdarah
3	Eyes glassy and vacant	Mata berkaca-kaca dan kosong
4	Body dug up to play with	Tubuh digali untuk bermain

Necrophiliac – Slayer

Melalui lagu "Necrophiliac", Slayer membawa tema nekrofilia ke dalam ranah yang lebih gelap dan religius. Representasi tubuh mati sebagai objek "dosa" yang layak dihukum memperlihatkan keterkaitan antara seksualitas, kematian, dan blasfemi dalam narasi ekstrem (Pettigrew, 2019). Analisis lirik ini menunjukkan bagaimana hasrat terhadap kehancuran menjadi bagian dari pengalaman eksistensial, menggabungkan impuls eros dan thanatos dalam kritik terhadap batasan moralitas tradisional.

Tabel 3. Kutipan Lirik Lagu 'Necrophiliac' dan Terjemahannya

No	Kutipan Lirik Asli (Inggris)	Terjemahan Bahasa Indonesia
1	To feel death deep inside	Merasakan kematian di dalam hati
2	Relentless lust of rotting flesh	Nafsu daging busuk yang tak henti-hentinya
3	I feel the urge the growing need	Aku merasakan dorongan kebutuhan yang semakin meningkat
4	To fuck this sinful corpse	Untuk meniduri mayat berdosa ini

Code Blue – T.S.O.L

Lagu "Code Blue" karya T.S.O.L menggambarkan nekrofilia sebagai bentuk pelarian ekstrem dari kompleksitas hubungan sosial. Lirik-lirik yang disampaikan secara lugas dan provokatif merefleksikan keinginan untuk berinteraksi dengan tubuh tak bernyawa sebagai bentuk penolakan terhadap dinamika emosional dan tuntutan konsensus sosial. Representasi ini menunjukkan bagaimana subkultur punk memanfaatkan estetika kekerasan dan kejutan sebagai sarana untuk mengkritik struktur sosial serta norma-norma moral dominan dalam masyarakat.

Tabel 4. Kutipan Lirik Lagu 'Code Blue' dan Terjemahannya

No	Kutipan Lirik Asli (Inggris)	Terjemahan Bahasa Indonesia
1	I'd rather go out and fuck the dead	Aku lebih suka keluar dan meniduri orang mati
2	Middle of the night so silently	Tengah malam begitu sunyi
3	I creep on over to the mortuary	Aku menyelinap ke kamar mayat
4	Lift up the casket and fiddle with the dead	Mengangkat peti mati dan bermain-main dengan orang mati

Sleeping Beauty in a Coffin – Red Mold

Lagu "Sleeping Beauty in a Coffin" mengadopsi pendekatan ironis terhadap dongeng klasik, mengubah kisah cinta romantik menjadi narasi kekerasan seksual terhadap tubuh pasif. Distorsi ini memperlihatkan bagaimana narasi budaya populer sering kali berakar pada dominasi dan fetisisasi ketidakberdayaan perempuan (Jumaidin dkk., 2022). Analisis terhadap lirik ini memperjelas bagaimana representasi nekrofilia digunakan untuk mengekspos struktur patriarki yang tersembunyi dalam mitos-mitos tradisional.

Tabel 5. Kutipan Lirik Lagu 'Sleeping Beauty in a Coffin' dan Terjemahannya

No	Kutipan Lirik Asli (Inggris)	Terjemahan Bahasa Indonesia
1	Sleeping beauty in a coffin	Merasakan kematian di dalam hati
2	I crept up and fucked	Nafsu daging busuk yang tak henti-hentinya
3	Like – don't like	Aku merasakan dorongan kebutuhan yang semakin meningkat
4	Sleep, my beauty	Untuk meniduri mayat berdosa ini

Mary Jane's Last Dance – Tom Petty

Representasi nekrofilia dalam "Mary Jane's Last Dance" hadir dalam bentuk simbolik dan melankolis. Lagu ini memperlihatkan bagaimana keterikatan emosional terhadap tubuh mati dibingkai dalam estetika kehilangan dan nostalgia (Housley, 2020a). Melalui analisis lirik dan narasi visualnya, lagu ini membuka diskusi tentang bagaimana tubuh perempuan tetap diposisikan sebagai objek estetis dalam kematian, mengaburkan batas antara cinta, kenangan, dan dominasi.

Tabel 6. Kutipan Lirik Lagu 'Mary Jane's Last Dance' dan Terjemahannya

No	Kutipan Lirik Asli (Inggris)	Terjemahan Bahasa Indonesia
1	Last dance with Mary Jane	Tarian terakhir dengan Mary Jane
2	One more time to kill the pain	Sekali lagi untuk menghilangkan rasa sakit
3	She's standin' in her underwear	Dia berdiri dengan pakaian dalamnya
4	Lookin' down from a hotel room	Menatap ke bawah dari kamar hotel

Necromancer – Gnarl's Barkley

Lagu "Necromancer" karya Gnarl's Barkley membawa tema nekrofilia ke dalam bentuk humor gelap dan absurditas romantik. Dengan membalikkan makna komitmen cinta menjadi pernikahan dengan mayat, lagu ini menyindir struktur tradisional relasi dan memperlihatkan bagaimana cinta posesif dapat mencapai bentuk yang paling ekstrem (Yanovsky, 2019). Analisis terhadap lagu ini memperlihatkan ironi tragis dalam romantisasi tubuh tak bernyawa sebagai objek cinta yang ideal.

Tabel 7. Kutipan Lirik Lagu 'Necromancer' dan Terjemahannya

No	Kutipan Lirik Asli (Inggris)	Terjemahan Bahasa Indonesia
1	She was cool when I met her	Dia keren waktu aku ketemu dia
2	But I think I like her better dead	Tapi menurutku aku lebih suka dia mati
3	With this ring I thee wed	Dengan cincin ini aku menikahimu
4	A body in my bed	Sesosok tubuh di ranjangku

Sarah – Tyler, The Creator

Lagu "Sarah" oleh Tyler, The Creator memperlihatkan jalur psikopatologis dari cinta yang ditolak menuju kekerasan brutal dan nekrofilia. Melalui lirik yang eksplisit dan disturbing, lagu ini mengungkap bagaimana obsesi maskulin terhadap kontrol atas tubuh perempuan dapat berujung pada kekerasan ekstrem (Whiteman, 2024). Analisis terhadap narasi ini memperlihatkan dinamika balas dendam patriarkal dalam budaya urban kontemporer, dengan nekrofilia sebagai metafora penghancuran agensi perempuan secara total.

Tabel 8. Kutipan Lirik Lagu 'Sarah' dan Terjemahannya

No	Kutipan Lirik Asli (Inggris)	Terjemahan Bahasa Indonesia
1	I want to tie her body up and throw her in my basement	Aku ingin mengikat tubuhnya dan melemparkannya ke ruang bawah tanahku

2	Keep her there, so nobody can wonder where her face went	Biarkan dia di sana, jadi tidak ada yang bisa bertanya-tanya ke mana perginya wajahnya
3	And I'm fucking your dead body, your coochie all cummy	Dan aku meniduri mayatmu, kemaluanmu penuh sperma
4	Looking in your dead eyes, what the fuck you want from me?	Dan aku meniduri mayatmu, kemaluanmu penuh sperma

PEMBAHASAN

Representasi Nekrofilia dalam Lirik Lagu-Lagu Makabres

1. Pendahuluan & Nekrofilia sebagai Simbol Dominasi Mutlak

Representasi nekrofilia dalam lirik lagu makabres beroperasi sebagai metafora kritis yang memetakan kegelisakan budaya terhadap ontologi kehidupan, etika relasional, dan ambivalensi moralitas kontemporer (Blum, 2017). Melalui lirik "I love the dead before they're cold" ("I Love the Dead" oleh Alice Cooper) dan "fucking the rotting" ("I Cum Blood" oleh Cannibal Corpse), tubuh mati direduksi secara biopolitik (zoe) dan dijadikan arsip biomaterial tanpa agensi demi melanggengkan hierarki gender (Gal, 2023). Objektifikasi postmortem ini mengkristalkan logika nekropatriarki—sistem thanatopolitik (Mbembe) yang mengeksploitasi tubuh perempuan melalui pembekuan dinamika relasional (Fernández, 2023).

2. Kekerasan, Penghancuran, dan Pelarian dari Relasi Sosial

Dalam "Necrophiliac" (Slayer), lirik "to feel death deep inside" dan konstruksi "sinful corpse" memoralisasi kekerasan seksual postmortem dengan mereplikasi victim blaming dalam teodisi patriarkal (Lemański, 2022). Sementara pada "Sarah" (Tyler, The Creator), narasi "I'm fucking your dead body" berfungsi sebagai necro-revenge fantasy atas penolakan perempuan, mengeksplorasi paradoks maskulinitas toksik yang haus pengakuan (recognition) tetapi menolak agensi feminin (Rahayu dkk., 2022). Selanjutnya, lirik "I'd rather go out and fuck the dead" dalam "Code Blue" (T.S.O.L) mengekspresikan mekanisme pertahanan ego dan pelarian dari relasi interpersonal menuju non-reciprocal interaction, tempat tubuh mati difetisisasi untuk kontrol unilateral tanpa tuntutan empati (Housley, 2020a). Fenomena ini mengekspos konstruk patriarki bahwa "kesempurnaan" perempuan justru dicapai ketika terjadi dehumanisasi total dan penghilangan agensi (Tack, 2023).

3. Distorsi Romantisasi dan Subversi Institusi Cinta

Lagu "Sleeping Beauty in a Coffin" (Red Mold) mensubversi dongeng klasik melalui lirik "Sleep, my beauty", mengekspos romantisme sebagai apparatus hegemonik yang menarkotisasi agensi feminin (Larrarte, 2022). Dalam "Mary Jane's Last Dance" (Tom Petty), postmortem aestheticization mereduksi tubuh perempuan menjadi corporeal monument di bawah kendali male gaze (Collective, 2023). Kedua teks ini mengkritik aesthetic necropolitics dan komodifikasi kematian (commodification of death) dalam ekonomi libidinal kapitalis akhir (Telles dkk., 2022). Subversi ini berlanjut dalam "Necromancer" (Gnarls Barkley) melalui lirik "With this ring I thee wed / A body in my bed", yang memparodikan ritus pernikahan menjadi ritual kepemilikan thanatopolitik dan feminisasi kematian (Huang, 2022), membongkar bagaimana institusi cinta romantis beroperasi sebagai apparatus biopolitik penormalisasi posesivitas (Rose, 2022).

4. Patologi Maskulinitas Toksik dan Feminist Necropolitics

Eskalasi lirik dalam "Sarah" (Tyler, The Creator), seperti "I want to tie her body up..." hingga "I'm fucking your dead body...", mencerminkan necrophilous orientation (Fromm) sebagai simulasi relasi maskulinitas rapuh demi mencapai dominasi thanatopolitik tanpa risikonya perlawanan (Seitler, 2020). Lirik makabre secara keseluruhan merepresentasikan existential precarity dan site of thanatocratic power yang mereifikasi kekerasan fisik-epistemik menjadi bentuk kepemilikan total (Ung, 2023). Melalui lensa feminist necropolitics, tubuh perempuan

mengalami social death dan direduksi menjadi bare life (Agamben) akibat logika properti privat patriarkal yang menggantikan resiprositas relasional dengan monolog kekuasaan (Islekel, 2022).

KESIMPULAN

Representasi nekrofilia dalam lirik lagu makabres memperlihatkan dominasi absolut atas tubuh perempuan melalui penghapusan agensi dan reduksi tubuh menjadi objek pasif yang memosisikan tubuh mati sebagai antitesis kehidupan dan cinta, guna mengafirmasi kekuasaan maskulin ekstrem dalam ranah naratif. Nekrofilia berfungsi sebagai metafora pelarian dari kompleksitas relasi sosial serta distorsi atas mitos romantik, sebagaimana terungkap dalam *Code Blue* dan *Sleeping Beauty in a Coffin*, yang merekonstruksi narasi cinta menjadi lanskap kekerasan seksual terhadap entitas pasif. Selanjutnya, eksplorasi nekrofilia sebagai estetika pascamati, sebagaimana diperlihatkan dalam *Mary Jane's Last Dance* dan *Necromancer*, mengungkap operasi *aesthetic necropolitics* yang menormalisasi komodifikasi tubuh perempuan melalui mekanisme *male gaze*. Tubuh mati dipertahankan dalam struktur patriarkal sebagai monumen estetis sekaligus objek kepemilikan mutlak, membongkar kontradiksi internal dalam ideologi cinta hegemonik serta mengaburkan batas antara kekerasan dan romantisme. Pada akhirnya, penggunaan citra nekrofilik dalam musik makabres merefleksikan krisis moralitas kontemporer sekaligus mengartikulasikan kritik mendalam terhadap struktur patriarkal, hegemoni gender-seksualitas, dan estetika kematian dalam budaya populer yang membuka diskusi kritis tentang bagaimana tubuh, kekuasaan, dan kematian direpresentasikan, disubversi, serta dinegosiasikan dalam tatanan sosial modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Adair, J. G., Berry, S., Bigongiari, G., Hogan, M., & Corradino, A. C. (2021). What do we talk about when we talk about queer death? 5/ *Writing and filming queer deaths. Whatever*, 4, 683–711. <https://doi.org/10.13131/2611-657X.whatever.v4i1.152>
- Ahmadi, A. (2014). Memahami Psikologi Manusia Indonesia dalam Sastra melalui Psikoanalisis Erich Fromm. *Musyawarah & Seminar Nasional III AJPBSI*, 477–480.
- Ahmadi, A. (2019a). Metode Penelitian Sastra. Grantiti.
- Ahmadi, A. (2019b). Narasi Kematian dalam Fiksi Indonesia Modern: Perspektif Psikologi Kematian. *Jurnal Bahasa Lingua Scientia*, 11(1). <https://doi.org/10.21274/lis.2019.11.1.27-40>
- Antoniali, F. (2015). There is one more thing to be done: ECMO! *Revista Brasileira de Cirurgia Cardiovascular*, 30(4). <https://doi.org/10.5935/1678-9741.20150066>
- Banda, M. M., Pidada, I. B. J. S., Kusuma, I. N. W., & Jumadiah, S. (2023). The Narration of the Female Workers' Coffins in Literary Works. *INTERNATIONAL JOURNAL OF SOCIAL SCIENCE AND EDUCATION RESEARCH STUDIES*, 03(07). <https://doi.org/10.55677/ijssers/Vo3I7Y2023-14>
- Barbieri, C., & Grattagliano, I. (2022). Between black widow and religious mantis: a story of perversion and crime. *Rassegna Italiana di Criminologia*, 16(2), 168–176. <https://doi.org/10.7347/RIC-022022-p168>
- Bhanji, N. (2019). Necrointimacies: Affect and The Virtual Reverberations of Violent Intimacy. *Capacious: Journal for Emerging Affect Inquiry*. <https://doi.org/10.22387/CAP2019.28>
- Blum, C. S. (2017). Deathly Love: Tracing the Necro Logic of the Decadent Imagination in I.U. Tarchetti's *Amore nell'arte*. *Italian Culture*, 35(1), 21–33. <https://doi.org/10.1080/01614622.2016.1222652>



- Bolshakova, A. S. (2023). Digital necrophilia as a component of the modern “thanatological renaissance.” *Pedagogy, Psychology, Society*, 44–49. <https://doi.org/10.31483/r-104663>
- Bose, P. K., Arafat, S. M. Y., Shoib, S., & Reza, A. M. S. (2021). Necrophilia in a Forensic morgue staff in Bangladesh: Forensic psychiatric challenges and implications. *Journal of Affective Disorders Reports*, 5, 100158. <https://doi.org/10.1016/j.jadr.2021.100158>
- Božič, B. (2022). Privlačnost onkraj groba in kača kot varuhinja devištva. *Keria: Studia Latina et Graeca*, 24(1), 109–125. <https://doi.org/10.4312/keria.24.1.109-125>
- Braune, J. (2024a). No Heart to Feel, No Soul to Steal: Necrophilia and Mass Shootings in America. Dalam *Sigmund Freud as a Critical Social Theorist* (hlm. 438–468). BRILL. https://doi.org/10.1163/9789004713789_019
- Braune, J. (2024b). No Heart to Feel, No Soul to Steal: Necrophilia and Mass Shootings in America. Dalam *Sigmund Freud as a Critical Social Theorist* (hlm. 438–468). BRILL. https://doi.org/10.1163/9789004713789_019
- Brewer, B. (2020). Avoiding Prison Bars, But Gaining a Bar to Inheritance: A Statutory Solution for the Insane Slayer Through a Comparative Approach. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3517926>
- Brown, K. J., & Puri, J. (2022). The Uses of Mourning. *Meridians*, 21(2), 307–316. <https://doi.org/10.1215/15366936-9882053>
- Butler, J. (1999). *Gender Trouble (Feminism and the Subversion of Identity)*. Routledge.
- Butler, J. (2004). *Performativity, Precarity, and Sexual Politic*. *Antropologos Iberoamericanos*.
- Butler, J. (2020). *The Force of NonViolence: An Ethico-Political Bind*. Verso.
- Chanana, K. S., Ellis Dunning, M., Knafo, D., Rosman, J. P., Resnick, P. J., & May, R. (2024). Deconstructing Homonormativity through Necrophilia in R. Raj Rao’s “The Gang Rape.” *Literature & Aesthetics*, 34(2), 58–67. <https://mariellisdunning.cymru/2013/12/20/fairytales-and-freud-psychoanalysis-in-childrens-stories>.
- Chatterjee, P. (2023). Necrophilia: A Complex Intersection of Crime and Psychological Disorder. *Journal of Indian Academy of Forensic Medicine*, 45(2), 193–198. <https://doi.org/10.48165/jiafm.2023.45.2.23>
- Chevallier, P. (2022). The Birth of Confessions of the Flesh. *Maynooth Philosophical Papers*, 11, 55–73. <https://doi.org/10.5840/mpp202222416>
- Ciancio, C. (2021). Eros, Thanatos and “venere nefanda”. The crime of necrophilia in the kingdom of Italy. *Historia et Ius*, 20. <https://doi.org/10.32064/20.2021.05>
- Ciobanu, E. (2023). PETALS: The Aestheticisation of Death in Sylvia Plath’s “Edge” and in the Illustrations of Adriaan van de Spiegel’s *Frucht in Mutter Leibe*. *American, British and Canadian Studies*, 40(1), 42–57. <https://doi.org/10.2478/abcsj-2023-0006>
- Collective, T. A. C. D. S. (2023). What’s the Point of Feminisms if They Can’t Be Trans? Una reflexión desde o sur. *Women’s Studies in Communication*, 46(2), 223–229. <https://doi.org/10.1080/07491409.2023.2193539>
- Cooper, S. H. (2023). The Play of Mourning. *Journal of the American Psychoanalytic Association*, 71(1), 61–82. <https://doi.org/10.1177/00030651231155611>
- Corradino, A. C. (2020). Performing necrophilia: forms of female dominance in *Kissed by Lynne Stopkewich*, *Nekromantik* and *Nekromantik 2* by Jörg Buttgereit. *Whatever*, 3, 373–399. <https://doi.org/10.13131/2611-657X.whatever.v3i1.61>



- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative Inquiry And Research Design_ Choosing Among Five Approaches*-SAGE Publications (2013) (1). SAGE Publishing.
- Cunliffe, Z. (2022). The Objectification of Women's Bodies. *The Philosophers' Magazine*, 98, 89–95. <https://doi.org/10.5840/tpm20229870>
- Dean, D. C. (2022). Are Ashes All That Is Left? Grace Jantzen's Aesthetics and the Beauty of Biodiversity. *Religions*, 13(5), 407. <https://doi.org/10.3390/rel13050407>
- Demir, A. (2022). Women and patriarchy: Tales of males and ghosts. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 31, 1281–1289. <https://doi.org/10.29000/rumelide.1222255>
- Discini, N., De Lima, E. S., & Lopes, I. C. (2024). Estilo, paixão e tensividade: dois casos de ciúmes / Style, passion and tensivity: two jealousy cases. *Revista de Estudos da Linguagem*, 29(1), 589–617. <https://doi.org/10.17851/2237-2083.29.1.589-617>
- Donard, V., & Lima, M. C. (2024). Matar para permanecer vivo. Perspectivas de compreensão da dinâmica psíquica do canibal Jeffrey Dahmer. *Revista Latinoamericana de Psicopatologia Fundamental*, 27. <https://doi.org/10.1590/1415-4714.e240106>
- Drinot, P. (2023). Necrophilia, Psychiatry, and Sexology: The Making of Sexual Science in Mid-Twentieth Century Peru. *Journal of Social History*, 56(4), 782–804. <https://doi.org/10.1093/jsh/shac041>
- Effendi, E., Yulia, R., & Susanti, H. (2024). Sexual Intercourse with a Corpse as a Crime Against Society and the Urgency of Its Regulation in the New Penal Code. *Kosmik Hukum*, 24(3), 130. <https://doi.org/10.30595/kosmikhukum.v24i3.22489>
- Fernández, M. (2023). A Necropolitical Approach to Waste Theory. *Revista Canaria de Estudios Ingleses*, 86, 147–156. <https://doi.org/10.25145/j.recaesin.2023.86.09>
- Foltz, M. C. (2020). Shit and Other Forms of Dynamite Refuse: Samuel R. Delany's Provocative Excremental Eros (hlm. 219–256). https://doi.org/10.1007/978-3-030-46530-8_6
- Fromm, E. (1964). *Creators and destroyers*, Tuebingen. Rainer Func, Usrainer Ring.
- Fromm, E. (2010). *Akar Kekerasan*. Pustaka Pelajar.
- Fromm, E. (2020). *Perang Dalam Diri Manusia*. IRCiSoD.
- Fuadi Isnawan. (2025). Islamic Approach to Violations against the Sanctity of the Deceased: A Case Study on Necrophilia in Islam. *Fikri : Jurnal Kajian Agama, Sosial dan Budaya*, 9(2), 367–393. <https://doi.org/10.25217/jf.v9i2.5100>
- Gal, N. (2023). Performing Feces in Contemporary Video and Performance Art in Israel. *Arts*, 12(3), 113. <https://doi.org/10.3390/arts12030113>
- Galiás, I. (2022). Marital betrayal, culture and prejudice. *Journal of Analytical Psychology*, 67(2), 573–582. <https://doi.org/10.1111/1468-5922.12788>
- Giachery, G. (2024). The prelude to the extreme: Adolescence and violence. *Ricerche di Pedagogia e Didattica*, 19(1), 13–27. <https://doi.org/10.6092/issn.1970-2221/18232>
- Housley, M. (2020a). Uneasy presences: Revulsion and the necropolitics of attachment. *postmedieval*, 11(4), 434–441. <https://doi.org/10.1057/s41280-020-00194-5>
- Housley, M. (2020b). Uneasy presences: Revulsion and the necropolitics of attachment. *postmedieval*, 11(4), 434–441. <https://doi.org/10.1057/s41280-020-00194-5>



- Huang, Y. (2022). Marriage in Death: and the Cyberspace of Feminist Intervention in Contemporary China. *Performance Research*, 27(1), 48–54. <https://doi.org/10.1080/13528165.2022.2091849>
- Islam, Md. R., Qusar, M. S., & Islam, Md. S. (2021). The first necrophilia incident in a morgue of Bangladesh: Evidence from media reports. *Current Research in Behavioral Sciences*, 2, 100020. <https://doi.org/10.1016/j.crbeha.2021.100020>
- Islam, P., & Borah, U. (2020). A Conceptual Study to Necrophilia. *Scholars International Journal of Law, Crime and Justice*, 3(9), 284–292. <https://doi.org/10.36348/sijlcj.2020.v03i09.003>
- Islekel, E. S. (2022). Gender in Necropolitics: Race, sexuality, and gendered death. *Philosophy Compass*, 17(5). <https://doi.org/10.1111/phc3.12827>
- Isnawan, F. (2024). Protection of the Dignity of the Corpse: A Study on the Criminalization of Necrophilia Reviewed from the Maqashid Syariah. *KRTHA BHAYANGKARA*, 18(3), 496–526. <https://doi.org/10.31599/krtha.v18i3.2682>
- Jackson, A. (2019). Don't Stop the Music: Does the Thin Ideal in Pop Music Lyrics Affect Women's Body Image During Exercise? <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:192487995>
- Janssen, D. F. (2020a). From Libidines nefandæ to sexual perversions. *History of Psychiatry*, 31(4), 421–439. <https://doi.org/10.1177/0957154X20937254>
- Janssen, D. F. (2020b). Medico-forensic pre-histories of sexual perversion: The case of necrophilia (c. 1500–c. 1850). *Forensic Science International: Mind and Law*, 1, 100025. <https://doi.org/10.1016/j.fsimpl.2020.100025>
- Jumaidin, L., Amin, H., & Darni. (2022). Discourse Helplessness and Power Relations Women's in The Film 7 Hearts 7 Love 7 Women Movie. *International Journal of Qualitative Research*, 1(3), 188–195. <https://doi.org/10.47540/ijqr.vii3.411>
- Junior, A. G. C. S. (2023). A violação do corpo feminino no Decameron (1348-1353). *Horizontes Históricos*, 6(1), 336–354. <https://periodicos.ufs.br/HORIZONTES/article/view/18494>
- Knafo, D. (2015). For the Love of Death. *Journal of the American Psychoanalytic Association*, 63(5), 857–886. <https://doi.org/10.1177/0003065115606132>
- Larrarte, B. G. (2022). Pacifism. Dalam *The Cambridge Companion to Twentieth-Century Literature and Politics* (hlm. 87–102). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108886284.007>
- Lee, S. (2018). Gestación y encarnación del horror: el cuerpo femenino como instrumento monstruoso en el cine de Balagueró. *Arizona Journal of Hispanic Cultural Studies*, 22(1), 227–242. <https://doi.org/10.1353/hcs.2018.0015>
- Lemański, J. (2022). “Dead Souls” and “Open Vessel.” Is There a Need for a “New” Meaning of the Hebrew Word *nefeš*? *Verbum Vitae*, 40(3), 661–674. <https://doi.org/10.31743/vv.13729>
- MacDonald, G. (2021). Subjective bodies: the resistance poetics of Chrystos and Mahadai Das. *Radical Americas*, 6(1). <https://doi.org/10.14324/111.444.ra.2021.v6.1.017>
- Malone, E., & Magnus, P. D. (2023). Popular music and art-interpretive injustice. *Inquiry*, 1–13. <https://doi.org/10.1080/0020174X.2023.2213740>



- Mehrvand, A., & Keramatfar, N. (2023). Frommian Biophilic Ethics in Tolstoy's The death of Ivan Ilyich. *Journal of Philosophical Investigations*, 16(41), 133–147. <https://doi.org/10.22034/jpiut.2021.47628.2949>
- Mwandayi, C. (2023). Of sin, gender equality and environmental goodness - towards curbing the effects of necrophilia. *HTS Teologiese Studies / Theological Studies*, 79(3). <https://doi.org/10.4102/hts.v79i3.8030>
- Peralta-Hernández, R., & Perea-Pérez, A. (2021). First record of necrophilia in *Smilisca baudinii* (Anura: Hylidae) from Mexico. *Phyllomedusa: Journal of Herpetology*, 20(2), 215–217. <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9079.v20i2p215-217>
- Pereti, E. (2022). Alegoria e necropolítica: o cadáver como emblem na contrarreforma do neoliberalismo. *EntreLetras*, 13(2), 40–51. <https://doi.org/10.20873/uft2179-3948.2022v13n2p40-51>
- Pettigrew, M. (2019). Fantasy, Opportunity, Homicide: Testing Classifications of Necrophilic Behaviour. *Journal of Police and Criminal Psychology*, 34(1), 14–22. <https://doi.org/10.1007/s11896-018-9259-z>
- Pettigrew, M. (2022). Necrosadism: exploring the sexual component of post-mortem mutilation of homicide victims. *The Journal of Forensic Psychiatry & Psychology*, 33(4), 605–620. <https://doi.org/10.1080/14789949.2022.2070524>
- Piñán Álvarez, A. (2024). Aoko Matsuda and the feminist reformulation of “Botan Dōrō.” *Brumal. Revista de investigación sobre lo Fantástico*, 12(1), 151–172. <https://doi.org/10.5565/rev/brumal.1107>
- Querol, K. R., Cebola, B. R., Caminada, S., Rodríguez, M. G., Uamusse, E. R., Jeque, N. F., Stebbing, J., Lundrigan, S., Pizzol, D., & Smith, L. (2025). Necrophilia a case report from Mozambique. *Forensic Science International: Reports*, 11, 100407. <https://doi.org/10.1016/j.fsir.2025.100407>
- Quesada, C. A. (2022). “Más Allá De Mi Libertad Para Decidir... No Fui Yo, Fueron Mis Circunstancias” ¿Qué Hay En El Cerebro De Un Psicópata Y Un Sujeto Violento? *Revista Digital de Ciencias Penales de Costa Rica*, 2 (33) (14). <https://doi.org/10.15517/rdcp.2022.53013>
- Rahayu, A. C., Romadani, A., & Sudarwati, S. (2022). Gender Intervention Through Toxic Masculinity in Hashimi's The Pearl That Broke Its Shell. *Anaphora: Journal of Language, Literary, and Cultural Studies*, 5(1), 84–91. <https://doi.org/10.30996/anaphora.v5i1.6638>
- Rakhmatova, A. M. (2022). Images of bodily objectification in non-classical lyrics. *Филология: научные исследования*, 6, 22–31. <https://doi.org/10.7256/2454-0749.2022.6.38022>
- Řeřicha, M., Montoya-Molina, S., Harabiš, F., & Knapp, M. (2023). Mating with dead conspecifics in an invasive ladybird is affected by male sexual fasting and time since the female's death. *Frontiers in Ecology and Evolution*, 11. <https://doi.org/10.3389/fevo.2023.1225998>
- Ritchie, N. (2017). Life and Death: The Freudian Roots of Necropolitics and the Question of 'Civil' Living. *Somatechnics*, 7(2), 234–249. <https://doi.org/10.3366/soma.2017.0220>
- Rosa, R. Q. da, Hillesheim, B., & Linhares da Silva, M. (2023). A Escola E A Produção De Corpos Abjetos: Acoplamentos Bio-Necropolíticos. *Criar Educação*, 12(1), 40–57. <https://doi.org/10.18616/ce.v12i1.7596>



- Rose, L. (2022). Hegemonic Masculinity and Ecofeminist Literature. Dalam *The Routledge Handbook of Ecofeminism and Literature* (hlm. 321–330). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003195610-32>
- Sarabbadih, E. N., & Graduate, M. A. (2024). Quran and Hadith Studies Analyzing the personality dimensions of Prophet Abraham (AS) and Nimrod Based on Erich Fromm's Theory of Growth and Decay. 56(2), 191–213. <https://doi.org/10.22067/jquran.2024.89929.1747>
- Sayyed, H., & Singh, J. (2024). From silence to sanction: comparative analysis of necrophilia laws in India and other countries. *Cogent Social Sciences*, 10(1). <https://doi.org/10.1080/23311886.2024.2433700>
- Seitler, D. (2020). I'm Dying to!: Biopolitics, Suicide Plots, and the Ecstasy of Withdrawal. Dalam *The Palgrave Handbook of Twentieth and Twenty-First Century Literature and Science* (hlm. 129–143). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-48244-2_8
- Serrano, F. C., Díaz-Ricaurte, J. C., & Martins, M. (2022). Finding love in a hopeless place: A global database of misdirected amplexus in anurans. *Ecology*, 103(8). <https://doi.org/10.1002/ecy.3737>
- Sikora-Krizhevskaya, P. (2024). Cała Rosja to nasz Sade. O poetach spod pomnika Majakowskiego. *Zagadnienia Rodzajów Literackich*, 67(2). <https://doi.org/10.26485/ZRL/2024/67.2/21>
- Sljivar, V. (2022). The dead body of/in Gennady Gor's poetry. *Filozofija i društvo*, 33(4), 834–848. <https://doi.org/10.2298/FID2204834S>
- Sönmez, D., Köse, S., & Hocaoglu, Ç. (2024). A Little Known Topic: Necrophilia. *Doğu Karadeniz Sağlık Bilimleri Dergisi*, 3(3), 64–67. <https://doi.org/10.59312/ebshealth.1519349>
- Tack, S. (2023). Rethinking Agency in the European Debate about Virginity Certificates: Gender, Biopolitics, and the Construction of the Other. *Open Cultural Studies*, 7(1). <https://doi.org/10.1515/culture-2022-0171>
- Telles, L. C. M. dos S., Mendonça, J. G. R., & Da Silva, R. P. G. (2022). Desigualdades de gênero no contexto da Sociedade Capitalista / Gender inequalities in the context of Capitalist Society. *Brazilian Journal of Development*, 8(2), 13383–13395. <https://doi.org/10.34117/bjdv8n2-327>
- Tippett, A. (2024). Shining light on an unspeakable crime: necrophilia and the need for legal reform. *Current Issues in Criminal Justice*, 36(1), 114–124. <https://doi.org/10.1080/10345329.2023.2238378>
- Ung, K. (2023). Necrofiction and the Politics of Literary Memory by Oana Panaïté. *The French Review*, 96(4), 197–197. <https://doi.org/10.1353/tfr.2023.0108>
- Vasudevan, A. K., Dharma, P. K., & Eccleston, L. (2019). Necrophilia: A Study of the Psychoanalysis in the Characteristics of the Offenders Who Sexually Molest the Dead. *Medico-Legal Update*, 19(2), 12. <https://doi.org/10.5958/0974-1283.2019.00136.1>
- Walsh, C. (2017). Obscene Sounds: Sex, Death, and the Body On-Screen. *Music and the Moving Image*, 10(3), 36–54. <https://doi.org/10.5406/musimoviimag.10.3.0036>
- Wang, J.-S., & Meyer-Rochow, V. B. (2020). First Report of Necrophilia in the Form of Necrocoitus among Insects, Involving Two Male *Cryptotympana atrata* (Fabricius, 1775) Cicadas. *Insects*, 12(1), 20. <https://doi.org/10.3390/insects12010020>



- Whiteman, J. (2024). Unmasking the ideological work of violence in music videos: findings from ethnographic audience research into contemporary sexual politics. *Feminist Media Studies*, 24(2), 385–403. <https://doi.org/10.1080/14680777.2023.2219032>
- Wilkinson, G. (2020). Juana la Loca/‘Joanna the Mad’ (1479–1555): Queen of Castile and of Aragon – and necrophiliac? – psychiatry in history. *The British Journal of Psychiatry*, 217(2), 449–449. <https://doi.org/10.1192/bjp.2020.71>
- Wolff, K. (2022). Psychoanalytic Feminism. Dalam *The Blackwell Encyclopedia of Sociology* (hlm. 1–5). Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781405165518.wbeosp115.pub2>
- Yanovsky, M. I. (2019). Possessiveness as an Inductor of Deformation of Consciousness as in Illusions of Perceptions. *Bulletin of Kemerovo State University*, 21(2), 459–466. <https://doi.org/10.21603/2078-8975-2019-21-2-459-466>
- Zwan, P. Van der. (2018). Beneath the Body of the Text: Body-images in the Song of Songs. *Journal for Semitics*, 26(2). <https://doi.org/10.25159/1013-8471/3671>