



## Representasi Budaya Anak Muda Dalam Novel Galaksi Karya Poppi Pertiwi (Kajian Cultural Studies)

Febrianti Widyaningsih<sup>1</sup>, Aceng Hasani<sup>2</sup>, Ahmad Supena<sup>3</sup>

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa<sup>1,2,3</sup>

		<b>Abstract</b>
Received:	20 April 2025	<p>Penelitian ini berjudul "Representasi Budaya Anak Muda dalam Novel Galaksi Karya Poppi Pertiwi". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan menganalisis bagaimana karakteristik sosial budaya anak muda serta bentuk perlawanan budaya anak muda direpresentasikan dalam novel Galaksi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan analisis teks sastra. Sumber data penelitian ini adalah novel Galaksi karya Poppi Pertiwi. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori budaya anak muda dari Chris Barker yang menyatakan bahwa anak muda merupakan kategori kultural yang dikonstruksi melalui relasi sosial dengan kelas, gender, dan ras. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakteristik sosial budaya anak muda dalam novel Galaksi mencakup klasifikasi kultural, pembatasan kelas dan gender, budaya ruang, gaya, selera, media, dan makna, serta peran konsumsi dalam masyarakat konsumen kapitalis. Selain itu, perlawanan budaya anak muda yang ditemukan dalam novel ini meliputi perlawanan terhadap sistem pendidikan, dominasi orang tua, dan kekerasan fisik. Penelitian ini memberikan wawasan baru tentang representasi budaya anak muda dalam sastra populer Indonesia serta memperkaya pemahaman tentang peran budaya anak muda dalam pembentukan identitas sosial.</p>
Revised:	27 April 2025	
Accepted:	01 Mei 2025	
<b>Keywords:</b>		Budaya Anak Muda, Karakteristik, Perlawanan Budaya, Novel
(*) Corresponding Author:		<a href="mailto:222200063@untirta.ac.id">222200063@untirta.ac.id</a> <sup>1</sup> , <a href="mailto:aceng.hasani@untirta.ac.id">aceng.hasani@untirta.ac.id</a> <sup>2</sup> , <a href="mailto:ahmadsupena@untirta.ac.id">ahmadsupena@untirta.ac.id</a> <sup>3</sup>
<p><b>How to Cite:</b> Widyaningsih, F., Hasani, A., &amp; Supena, A. (2025). Representasi Budaya Anak Muda Dalam Novel Galaksi Karya Poppi Pertiwi (Kajian Cultural Studies). <i>Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan</i>, 11(5.D), 133-147. Retrieved from <a href="https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/10481">https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/10481</a></p>		

### PENDAHULUAN

Sastra dan budaya memiliki hubungan yang dinamis dan saling melengkapi. Sastra sebagai bentuk ekspresi tertinggi yang tidak dapat dilepaskan dari latar belakang budaya tempat tumbuh dan berkembang. Karya sastra bersifat imajiner mencerminkan nilai-nilai, norma, dan tradisi yang membentuk masyarakat. Nurgiyantoro (2007:3) menyatakan karya sastra imajiner, fiksi menawarkan berbagai permasalahan manusia dan kemanusiaan, hidup dan kehidupan. Cerita dan karakter yang dihadirkan pengarang dalam sebuah karya sastra mampu menggambarkan kehidupan sehari-hari, konflik sosial, dan perubahan suatu budaya.

Budaya memberikan inspirasi bagi pengarang karya sastra untuk menciptakan karya yang sesuai dengan realitas sekitar. Berawal dari permasalahan sosial budaya manusia seringkali menginspirasi pengarang untuk mengekspresikan perasaannya melalui karya sastra, menggunakan bahasa sebagai alat utama untuk menyampaikan keresahan tersebut. Keterkaitan antara sastra dan budaya terus berkembang mengikuti zaman, menjadikan karya sastra memiliki peran penting dalam budaya. Karya sastra seringkali digunakan

sebagai sarana untuk merenungkan kehidupan, masyarakat, dan sejarah. Selain itu, karya sastra juga mampu mencerminkan berbagai aspek kehidupan dan perubahan sosial yang terjadi dalam masyarakat.

Kehidupan budaya masyarakat telah banyak ditulis dalam novel. Salah satu aspek kehidupan budaya yang diangkat dalam novel adalah mengenai anak muda. Parsons (Barker, 2011:338) anak muda atau remaja adalah kategori sosial yang muncul bersamaan dengan perubahan peran keluarga yang tumbuh dari perkembangan kapitalisme. Anak muda tidak hanya mencerminkan tahap perkembangan usia, tetapi juga merupakan produk dinamika sosial dan ekonomi yang memiliki peran penting dalam membentuk identitas dan pengalaman anak muda dalam masyarakat modern.

Budaya anak muda cenderung membentuk kelompok atau komunitas dengan minat yang sama, untuk memperkuat ikatan interaksi mereka. Selain dunia maya, tempat fisik juga memiliki peran penting dalam proses komunikasi anak muda. Tempat nongkrong seperti mal, kedai kopi, atau area publik di kota menjadi tempat mereka berkumpul, berinteraksi, dan membangun hubungan sosial. Komunikasi dalam bentuk non-verbal, seperti gaya berpakaian, musik, dan hiburan bagian dari bahasa komunikasi anak muda.

Menurut Barker (2011:337) analisis kelompok Birmingham tentang subkultur anak muda adalah simbol dalam cultural studies yang jaringannya tetap dihuni oleh mahasiswa dan dosen yang memiliki keterlibatan profesional dan personal dengan musik, gaya, dan fashion pop. Studi tentang budaya pop memunculkan sejumlah perhatian dan tema yang tersebar luas melalui cultural studies sebagai berikut: 1) klasifikasi kultural budaya anak muda ke dalam kategori sosial, 2) batasan kelas, ras, dan gender, 3) budaya tentang ruang, gaya, selera, media, dan makna, 4) peran konsumsi budaya anak muda dalam masyarakat konsumen kapitalis, 5) perlawanan.

Teori Barker menyoroti subkultur anak muda memiliki peran yang signifikan dalam konteks cultural studies. Teori ini menghasilkan lima pembahasan mengenai pembentukan budaya anak muda. Pertama, klasifikasi kultural membahas mengenai subkultur anak muda dikategorikan dalam berbagai kelompok sosial seperti, usia dan konstruksi sosial dengan adanya citra, identitas hal ini dikemukakan oleh Barker (2011:410) identitas sosial adalah pandangan tentang bagaimana menjadi individu memiliki karakter sosial dan identitas dibentuk dari sumber-sumber sosial dan kultural. Pernyataan tersebut menyoroti bagaimana anak muda memahami perilakunya yang banyak dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungan sosial. Kedua, batasan kelas, ras, dan gender yang mengacu pembatasan atau pemisahan berdasarkan perbedaan kelas sosial, ras, jenis kelamin dalam pengalaman dan identitas mereka. Pernyataan tersebut diperkuat dengan pendapat Barker (2011:353) yang menyatakan bahwa anak muda adalah satu kategori kultural yang diartikulasikan secara berbeda dengan dikonstruksikan dalam kaitannya dengan kelas, gender, dan ras. Contohnya termasuk pembentukan kelompok sosial yang terpisah berdasarkan latar belakang ekonomi, etnis, atau gender.

Ketiga, melibatkan budaya seputar ruang, gaya, selera, media, dan makna, menggambarkan keragaman dan hubungan yang membentuk identitas. Budaya tentang ruang menurut Barker (2011:314) ruang adalah suatu konstruksi dan materialisasi relasi sosial yang mengungkapkan asumsi dan praktik kultural. Pernyataan tersebut menyoroti bahwa ruang dalam budaya anak muda tidak hanya berfungsi sebagai tempat berkumpul saja, tetapi juga sebagai ruang yang menghasilkan hubungan sosial di dalamnya. Budaya tentang gaya dan selera menurut Barker (2011:345) anak muda ditandai dengan perkembangan gaya tertentu yaitu penataan secara aktif sejumlah objek dengan aktivitas

serta sikap melalui cara berpakaian, musik, ritual, dan dialek. Pernyataan Barker menyoroiti bahwa gaya sebagai bentuk komunikasi yang pening bagi anak muda untuk mengekspresikan sikap mereka secara aktif. Budaya tentang media menurut Barker (2011:357) yang menyatakan bahwa media adalah bagian integral dari pembentukan subkultur dan bagian dari formulasi aktivitas anak muda. Pernyataan Barker menegaskan bahwa media sosial dan teknologi digital tidak hanya menjadi alat untuk berkomunikasi dalam kehidupan anak muda, tetapi juga mempengaruhi anak muda untuk merancang dan mengatur aktivitas sosial. Budaya tentang makna, menurut pernyataan Barker (2011:18) makna adalah konvensi sosial yang diorganisasi melalui relasi antartanda. Pernyataan Barker menyoroiti bahwa makna ditentukan oleh cara tanda-tanda (signs) seperti kata, gambar, atau simbol berhubungan satu sama lain yang dipengaruhi oleh budaya dan masyarakat, karena tanda-tanda dapat memiliki makna yang berbeda tergantung pada konteks sosial. Budaya tentang ruang, gaya, selera, media, dan makna membantu membentuk pemahaman yang lebih kaya tentang bagaimana remaja membangun identitas mereka melalui pengalaman sehari-hari dan interaksi dengan elemen-elemen budaya tersebut.

Keempat, membahas mengenai peran konsumsi budaya anak muda dalam masyarakat konsumen kapitalis yang memunculkan pengaruh dan dampaknya terhadap anak muda. Menurut Barker (2011:364) bahwa komoditas anak muda didekatkan kepada dan tidak dipisahkan dari kapitalisme konsumen dan media massa. Pernyataan Barker menyoroiti bahwa dalam budaya anak muda peran konsumsi dijadikan sebagai tempat di mana mereka membeli barang, mengonsumsi produk, dan mengalami pengaruh langsung dari budaya konsumen kapitalis, sehingga anak muda tidak hanya mengonsumsi produk, tetapi juga ikut membentuk citra diri dan nilai-nilai mereka yang dipengaruhi oleh budaya konsumen kapitalis. Kelima, membahas mengenai perlawanan anak muda. Menurut Barker (2011:363) perlawanan muncul dari hubungan kekuasaan dan subordinasi di mana kebudayaan yang mendominasi berusaha memaksakan dirinya kepada subordinat dengan semena-mena. Pernyataan Barker menunjukkan bahwa budaya anak muda dapat berfungsi sebagai simbol perlawanan terhadap norma-norma dan nilai-nilai terhadap budaya dominan di masyarakat. Analisis yang dikemukakan oleh Barker memperlihatkan keragaman dalam subkultur anak muda, sehingga memberikan gambaran tentang bagaimana simbol dan identitas digunakan dalam kajian budaya anak muda untuk menggali, menguraikan, dan merespon fenomena budaya anak muda.

Pemilihan novel *Galaksi* karya Poppi Pertiwi sebagai objek kajian penelitian dilatarbelakangi oleh adanya keinginan untuk memahami persoalan-persoalan yang ada dalam anak muda. Mengingat sekarang ini budaya anak muda akan terus berkembang seiring dengan berubahnya zaman. Anak muda selalu menjadi peranan penting dalam masyarakat membuat kajian budaya anak muda ini menarik untuk diteliti, karena pembentukan budaya anak muda memengaruhi masyarakat sekitar, sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis representasi bentuk budaya anak muda yang disajikan dalam novel '*Galaksi*' karya Poppi Pertiwi. Demikian, penulis tertarik untuk melakukan pengkajian terhadap novel *Galaksi* karya Poppi Pertiwi mengenai bentuk budaya anak muda. Penelitian yang akan dilakukan berjudul "Representasi Budaya Anak Muda dalam Novel *Galaksi* Karya Poppi Pertiwi (Kajian Cultural Studies)."

## **METODE**

Metodologi dalam penelitian memiliki peran yang penting karena menentukan langkah-langkah secara sistematis. Menurut Faruk (2017:55) metode penelitian adalah cara untuk memperoleh pengetahuan mengenai objek tertentu dan karenanya, harus sesuai dengan kodrat keberadaan objek itu sebagaimana yang dinyatakan oleh teori. Moleong (2017:6) berpendapat bahwa penelitian kualitatif memberikan gambaran secara deskriptif melalui kata-kata dan bahasa dalam pemahaman fenomena seperti perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan subjek penelitian secara holistik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang menerapkan pendekatan deskriptif analisis.

Sugiyono (2023:104) mengemukakan bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan teknik studi pustaka. Menurut Faruk (2017:56) langkah pertama dalam melaksanakan pengumpulan data teknik studi pustaka adalah dengan menemukan segala sumber yang terkait dengan objek penelitian, proses penelitian ini mengumpulkan berbagai referensi teori tentang kajian cultural studies, representasi, budaya anak muda yang relevan dengan objek penelitian. Teknik pengumpulan data selanjutnya menggunakan teknik simak catat. Teknik simak yang dilakukan pada penelitian ini dengan menyimak keseluruhan isi novel *Galaksi* karya Poppi Pertiwi. Langkah selanjutnya setelah melakukan penyimak adalah melakukan pencatatan data menggunakan teknik catat. Teknik catat dalam pengumpulan data penelitian ini digunakan untuk mencatat potongan kata, kalimat, dan ungkapan yang terdapat dalam novel *Galaksi* karya Poppi Pertiwi.

Kriteria pemilihan data penelitian berupa kata, kalimat, ungkapan yang mengandung budaya anak muda dalam novel *Galaksi* karya Poppi Pertiwi. Budaya anak muda tersebut mencakup: 1) klasifikasi kultural budaya anak muda ke dalam kategori sosial, 2) batasan kelas, ras, dan gender, 3) budaya tentang ruang, gaya, selera, media, dan makna, 4) peran konsumsi budaya anak muda dalam masyarakat konsumen kapitalis, 5) perlawanan anak muda yang terdapat dalam novel *Galaksi* dengan menggunakan teori Barker tentang budaya pop.

#### **Keabsahan Data Penelitian**

Teknik pemeriksaan keabsahan data penelitian ini menggunakan uji kredibilitas data kualitatif dengan triangulasi. Menurut Moleng (2017:330) triangulasi adalah pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data tersebut untuk keperluan pengecekan data, atau sering disebut bahwa triangulasi sebagai pembandingan data. Pemeriksaan keabsahan data penelitian ini menggunakan triangulasi penyidik. Penelitian ini akan menggunakan tiga penyidik untuk menguji validasi data penelitian dalam novel *Galaksi* karya Poppi Pertiwi. Kriteria yang harus dimiliki oleh validator untuk menguji validasi data penelitian yaitu 1) berstatus sebagai dosen tetap di perguruan tinggi, 2) berkompeten atau memiliki keahlian yang memadai dalam bidang sastra, khususnya dalam bidang kajian budaya, 3) berpengalaman mengajar mata kuliah prosa fiksi, 4) penulis artikel jurnal yang linear atau relevan dengan topik penelitian, khususnya penelitian mengenai budaya. Validator dalam penelitian ini adalah seorang Dosen yang berasal dari Universitas di wilayah Jakarta dan Tangerang.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berikut adalah klasifikasi data penelitian mengenai representasi budaya anak muda dalam novel *Galaksi* karya Poppi Pertiwi

**Tabel 1**  
**Klasifikasi Data**

No.	Budaya Anak Muda	Kode	Jumlah Data
	Klasifikasi kultural ke dalam kategori sosial anak muda	KK	3
	Pembatasan kelas, ras, dan gender	PKRG	3
	Budaya tentang ruang, gaya, selera, media, dan makna	RGSM	9
	Peran konsumsi dalam masyarakat kapitalis	PKS	2
	Perlawanan	PN	3
Jumlah			20

**Tabel 4. Pengodean Data**

Kode	Keterangan
BAM	Budaya Anak Muda
G	Galaksi
KK	Klasifikasi Kultural
PKRG	Pembatasan Kelas, Ras, dan Gender
RGSM	Ruang, Gaya, Selera, Media, dan Makna
PKS	Peran Konsumsi dalam masyarakat kapitalis
PN	Perlawanan
H	Halaman

Pemahaman tentang pengodean data misalnya terdapat kode data berupa BAMGKKH1, maka data tersebut dijelaskan sebagai klasifikasi kultural pada budaya anak muda yang terdapat dalam novel *Galaksi* yang tertera pada halaman 1.

Data dari penelitian akan dikemukakan secara rinci mengenai representasi budaya anak muda dalam novel *Galaksi* karya Poppi Pertiwi. Semua data di atas diperoleh dari

membaca novel, menginventarisasi data, mereduksi data, menganalisis data, dan memberi simpulan pada data

### **Representasi Karakteristik Sosial Budaya Anak Muda dalam Novel Galaksi Karya Poppi Pertiwi**

Karakteristik sosial budaya anak muda dalam novel *Galaksi* karya Poppi Pertiwi menampilkan aspek kehidupan remaja, yang digambarkan oleh penulis melalui karakter tokoh anak muda. Novel ini memberikan gambaran dalam membentuk karakteristik sosial budaya anak muda. Hasil analisis data karakteristik sosial budaya anak muda adalah sebagai berikut:

#### **1. Klasifikasi Kultural ke dalam Kategori Sosial Anak Muda**

Klasifikasi kultural ke dalam kategori sosial anak muda menunjukkan pada budaya anak muda dikategorikan berdasarkan faktor sosial dan kultural. Analisis data klasifikasi kultural dalam novel ini ditemukan adanya usia yang dideskripsikan mengenai pengalaman dan perilaku tokoh Galaksi pada masa kecil yang senang berbicara dengan bintang di malam hari. Selain itu konstruksi sosial dalam klasifikasi kultural meliputi identitas dan citra sebagai berikut:

*“Pasukan murid lelaki berjaket hitam dengan lambang sayap emas burung elang di dada kiri baru saja keluar dari belakang sekolah”* (BAMGKKH5)

Kutipan data di atas menunjukkan klasifikasi kultural dalam budaya anak muda. Pasukan murid laki-laki yang keluar dari belakang sekolah dengan jaket hitam dan lambang sayap burung elang memiliki arti solidaritas, persatuan, keberanian, dan kekuatan dalam anak muda. Pakaian yang digunakan oleh pasukan anak muda laki-laki itu menunjukkan identitas suatu kelompok anak muda. Hal ini sejalan dengan pendapat Barker (2011:410) bahwa identitas sosial adalah pandangan tentang bagaimana menjadi individu memiliki karakter sosial dan identitas dibentuk dari sumber-sumber sosial dan kultural.

Identitas dalam klasifikasi kultural sosial anak muda merupakan bagian yang penting dalam kehidupan anak muda yang sedang dalam proses pencarian jati diri baik secara individu maupun dalam kelompok untuk mengekspresikan diri mereka dalam lingkungan sosial. Karakteristik sosial budaya anak muda direpresentasikan melalui simbol-simbol kultural yaitu penggunaan jaket dengan lambang burung elang mencerminkan dinamika sosial dan budaya yang kompleks dalam lingkungan anak muda. Karena melalui penggunaan simbol tersebut dapat menunjukkan rasa solidaritas yang sangat penting bagi anak muda dan juga sebagai bagian dari kelompok yang memiliki hierarki dan aturannya sendiri.

*“Kejora mengernyit karena terus mendengar kata berantem tiap kali ia dekat dengan Galaksi. Cowok ini memang sudah identik dengan berantem.”* (BAMGKKH331)

Kutipan data menunjukkan klasifikasi kultural budaya anak muda. Dalam konteks data ini, nama Galaksi sudah identik dengan kata berantem, yang menunjukkan bahwa dia dikenal oleh orang-orang karena seringnya terlibat dalam perkelahian. Tokoh Kejora yang mengernyit karena mendengar kata berantem setiap dekat dengan Galaksi menunjukkan bahwa representasi berantem atau berkelahi sangat memengaruhi persepsi orang lain tentang Galaksi.

Citra yang dimiliki Galaksi membentuk bagaimana Galaksi dipandang oleh teman sebayanya sebagai seseorang yang sering terlibat perkelahian. Perkelahian yang dilakukan oleh Galaksi sering kali dihubungkan dengan kekuasaan dalam lingkungannya. Oleh karena itu kekuasaan dalam novel ini memiliki peran dalam membentuk dinamika

sosial di kalangan anak muda yang menganggap kekuatan fisik seperti berkelahi sering kali dihargai bagi mereka. Sehingga citra yang ada dalam diri Galaksi yang dikenal dengan suka berkelahi memengaruhi bagaimana Galaksi berinteraksi dengan orang lain seperti yang terjadi dari reaksi Kejora.

*“Ketika Galaksi masih anak-anak , ia selalu merasa sendiri. Setiap ia selesai belajar, Galaksi kecil akan bercerita kepada langit malam berbintang yang ia tatap melalui jendela kamarnya yang terbuka.”* (BAMGKKH440)

Kutipan data di atas menunjukkan klasifikasi kultural budaya anak muda. Usia menjadi aspek utama karena data ini menggambarkan pengalaman dan perilaku tokoh Galaksi pada masa kecil. Barker (2011:339) mengungkapkan bahwa anak muda bukanlah kategori biologis yang dibalut oleh berbagai konsekuensi sosial sebagai serangkaian perubahan klasifikasi kultural yang ditandai oleh perbedaan dan keragaman. Masa kecil, anak-anak selalu mencari cara untuk memahami lingkungan sekitar mereka dan mengekspresikan perasaan mereka, seperti kebiasaan Galaksi yang selalu bercerita kepada bintang di langit malam yang menunjukkan bahwa anak-anak menggunakan imajinasinya untuk mencari hiburan untuk mengatasi rasa kesepian karena tidak memiliki teman bicara.

Usia anak-anak adalah masa penting dalam pembentukan identitas dan cara mereka berinteraksi dengan lingkungan mereka tinggal. Pengalaman tokoh Galaksi saat kecil memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan psikologinya di masa depan. Sehingga identitas Galaksi, sebagai anak muda, dibentuk melalui pengalaman yang penuh imajinasi pada masa kecil, yang mendukung pandangan bahwa usia dan perkembangan anak-anak dipengaruhi oleh lebih dari sekadar faktor biologis.

## **2. Pembatasan Kelas, Ras, dan Gender**

Analisis data penelitian tentang pembatasan kelas, ras, dan gender dalam novel *Galaksi* ditunjukkan dari kutipan data berupa narasi pengarang, dialog antar tokoh, maupun monolog tokoh sebagai berikut.

*“Galaksi mengajak Kejora ke rumahnya. Rumah Galaksi sangat besar seperti rumah seorang anak pejabat.”* (BAMGPKRGH223)

Data di atas mencerminkan pembatasan kelas sosial dalam budaya anak muda. Analisis ini diperkuat oleh Barker (2011:353) yang menyatakan bahwa anak muda adalah satu kategori kultural yang diartikulasikan secara berbeda dengan dikonstruksikan dalam kaitannya dengan kelas, gender, dan ras. Kutipan tentang tokoh Kejora yang mendeskripsikan rumah Galaksi yang besar seperti rumah pejabat menunjukkan adanya perbedaan status ekonomi.

Rumah yang besar dan mewah sering kali dianggap memiliki status sosial yang tinggi. Tokoh Galaksi yang tinggal di rumah yang besar dianggap lebih beruntung dibandingkan dengan tokoh Kejora yang tinggal di rumah yang sederhana. Perbedaan ini menciptakan batasan kelas sosial antrara anak muda yang berlatar belakang ekonomi sederhana merasa tidak setara saat berkunjung ke rumah teman yang ekonominya berada di atas. Sehingga kutipan ini menunjukkan perbedaan kelas sosial yang mempengaruhi interaksi sosial di lingkungan anak muda.

*“Cowok itu lahir buat jadi pelindung. Cowok itu dilihat dari aksinya . Bukan dari kata-katanya. Kami sebagai laki-laki wajib melindungi semua orang yang kami sayang. Cowok itu memang udah ditakdirin buat berkelahi.”* (BAMGPKRGH331)

Kutipan data di atas menunjukkan pembatasan gender dalam budaya anak muda. Pembatasan gender dalam data ini ditunjukkan bahwa peran laki-laki ditentukan

oleh aturan sosial yang mengharuskan mereka untuk melindungi, berkelahi, dan bertindak, lebih menekankan pada tindakan daripada kata-kata. Hal ini menekankan peran gender yang dapat membatasi ekspresi diri tokoh laki-laki.

Pembatasan gender dalam novel ini, menekankan tokoh laki-laki untuk memenuhi maskulinitas yang sudah ditanamkan sejak kecil, tidak jarang menyebabkan anak muda laki-laki merasa terpaksa untuk mengikuti peran-peran maskulinitas. Sehingga membatasi kebebasan individu anak muda dan dapat menciptakan tekanan yang ada pada lingkungannya untuk mematuhi peran gender laki-laki tersebut. Hal ini sesuai dengan pernyataan Barker (2011:353) yang menyatakan bahwa anak muda adalah satu kategori kultural yang diartikulasikan secara berbeda dengan dikonstruksikan dalam kaitannya dengan kelas, gender, dan ras. Identitas anak muda termasuk pembatasan gender diciptakan melalui pengaruh sosial dan budaya yang membentuk pola perilaku mereka.

*“Untuk kebanyakan murid laki-laki, tidak mungkin body Mona bisa diabaikan begitu saja. Apalagi kini mereka sedang berduaan. laki-laki mungkin akan muda tergoda.”* (BAMGPKRGH450)

Data di atas menunjukkan pembatasan gender dalam budaya anak muda. Kutipan data yang mendeskripsikan mengenai fisik tokoh Mona salah satu tokoh perempuan dalam novel *Galaksi* tidak dapat dihiraukan. Asumsi bahwa tokoh laki-laki dalam novel tersebut akan tergoda mencerminkan pandangan yang mengaitkan perhatian perempuan dengan penampilan fisik dan menganggap bahwa tokoh laki-laki sulit untuk mengendalikan hasrat mereka dalam situasi tertentu.

Kutipan data di atas menegaskan stereotip gender mengenai perempuan selalu dipandang berdasarkan penampilan fisiknya dan laki-laki dipandang sebagai manusia yang tidak mampu menahan nafsunya. Pandangan ini mencerminkan pembatasan gender dalam budaya anak muda mempengaruhi bagaimana anak muda dilihat dan diperlakukan dalam hubungan sosial. Analisis ini didukung oleh pernyataan Barker (2011:353) yang menyatakan bahwa anak muda adalah satu kategori kultural yang diartikulasikan secara berbeda dengan dikonstruksikan dalam kaitannya dengan kelas, gender, dan ras.

### **3. Budaya tentang Ruang, Gaya, Selera, Media, dan Makna**

Budaya tentang ruang dalam analisis ini merujuk pada suatu tempat yang biasa digunakan anak muda untuk berkumpul atau bersosialisasi. Budaya tentang gaya dalam analisis data ini dapat dideskripsikan mengenai gaya berpakaian yang digunakan anak muda, selain itu gaya sikap juga turut membentuk budaya anak muda, biasanya gaya sikap ini terjadi ketika anak muda melakukan interaksi dengan teman sebaya atau seseorang yang ada disekelilingnya.

Selera dalam data novel ini dideskripsikan mengenai pemilihan anak muda dalam mencari tempat hiburan dan musik yang sesuai dengan tempat dan suasana yang ada. Selanjutnya media yang dideskripsikan dalam analisis ini bahwa anak muda sangat bergantung dengan handphone beserta platform-platform seperti Instagram dan Line yang berguna untuk sosialisasi mereka. Budaya tentang makna dalam analisis ini dideskripsikan mengenai bahasa- bahasa tubuh yang memiliki arti kedekatan antar anak muda dalam melakukan komunikasi. Berikut analisis mengenai budaya tentang ruang, gaya, selera, media, dan makna.

*“Galaksi mendekatkan wajahnya membuat Kejora memundurkan kepalanya. Galaksi sengaja menggoda Kejora sampai-sampai perempuan itu menahan napasnya.”* (BAMGRGSMH29)

Kutipan data di atas menunjukkan budaya tentang gaya anak muda. Gaya dalam data ini merujuk kepada cara tokoh Galaksi dan Kejora berinteraksi dan mengekspresikan diri. Menurut Barker (2011:345) yang menyatakan bahwa anak muda ditandai dengan perkembangan gaya tertentu, yaitu penataan secara aktif sejumlah objek dengan aktivitas serta sikap melalui cara berpakaian, musik, ritual, dan dialek. Interaksi antara Galaksi dan Kejora dipahami sebagai bagian dari gaya tersebut.

Tindakan Galaksi yang mendekati wajah dan sengaja menggoda Kejora sehingga perempuan itu memundurkan kepalanya adalah cara dari anak muda untuk menyampaikan rasa ketertarikan satu sama lain. Interaksi dan flirting dalam hal ini dapat menjadi bagian dari gaya komunikasi dalam budaya anak muda. Interaksi yang terjadi memperlihatkan bagaimana anak muda sering menggunakan pendekatan fisik dalam interaksi mereka. Gaya anak muda, dalam analisis ini tidak hanya memilih cara berpakaian atau musik tertentu untuk mengekspresikan identitas mereka, tetapi juga mengatur bagaimana mereka berinteraksi secara sosial.

*“Lo kalau main ke diskotik emang enggak pernah ngajak-ngajak ya, Tur,” kata Bams (BAMGRGSMMH31)*

Kutipan data di atas menunjukkan budaya tentang selera anak muda. Selera anak muda dalam data ini mengacu kepada pilihan dan kebiasaan anak muda dalam memilih tempat hiburan. Menurut Barker (2011:345) yang menyatakan bahwa anak muda ditandai dengan perkembangan gaya tertentu, yaitu penataan secara aktif sejumlah objek dengan aktivitas serta sikap melalui cara berpakaian, musik, ritual, dan dialek.

Pernyataan tokoh Bams mengenai tindakan temannya yang bermain ke diskotik tidak pernah mengajak dirinya, menyoroti selera anak muda dalam memilih tempat hiburan yaitu diskotik. Diskotik adalah salah satu tempat hiburan yang populer bagi kalangan anak muda, di tempat itu anak muda dapat bersosialisasi, bersantai, dan mengekspresikan diri dengan teman-temannya. Mengajak atau tidak mengajak teman ke diskotik menunjukkan hubungan sosial dalam kelompok pertemanan anak muda. Sehingga selera memilih tempat hiburan dalam budaya anak muda mempengaruhi interaksi sosial mereka.

*“Galaksi bertanya kepada Nyong yang masih menghitung para lelaki anggota Ravispa yang ada di Warjok. Warjok atau warung pojok menjadi tempat mereka berkumpul selama tiga tahun ini.” (BAMGRGSMMH35)*

Kutipan data di atas menunjukkan budaya tentang ruang anak muda. Tempat warjok atau warung pojok yang diceritakan sebagai tempat kelompok Ravispa berkumpul menunjukkan aspek ruang dalam budaya anak muda. Menurut Barker (2011:314) ruang adalah suatu konstruksi dan materialisasi relasi sosial yang mengungkapkan asumsi dan praktik kultural.

Warjok atau warung pojok digunakan oleh Galaksi dan teman-temannya sebagai tempat interaksi mereka dan menjadi titik kumpul yang penting bagi kelompok Ravispa selama tiga tahun ini. Selain itu ruang tersebut berfungsi sebagai representasi dari hubungan dan rutinitas kelompok, untuk memperkuat ruang peran dalam membentuk struktur sosial budaya anak muda. Menyebutkan warung pojok sebagai tempat berkumpul mencerminkan pentingnya ruang dalam membentuk budaya anak muda, ruang ini memiliki peran dalam rutinitas dan interaksi sosial anak muda.

*“Kemarin di IG gimana, Han? di follback Septian enggak?” (BAMGRGSMMH100)*

Kutipan di atas menunjukkan budaya tentang media anak muda. Pertanyaan mengenai apakah seseorang di ikuti balik atau tidak menjadi perhatian terhadap interaksi sosial yang terjadi di media sosial, khususnya Instagram (IG). Hal ini sejalan dengan pernyataan Barker (2011:357) yang menyatakan bahwa media adalah bagian integral dari pembentukan subkultur dan bagian dari formulasi anak muda atas aktivitas mereka. Dengan bertanya tentang aktivitas di Instagram, dalam kutipan ini menunjukkan berapa pentingnya media sosial di kehidupan anak muda termasuk bagaimana anak muda memantau dan mendiskusikan status sosial di platform Instagram. Secara keseluruhan media sosial seperti Instagram memiliki peran penting dalam kehidupan anak muda, melalui media tersebut biasanya anak muda melakukan interaksi virtual, membangun hubungan, dan mengelola citra diri mereka.

*“Baper banget sih, Ra.” “Emang ya semenjak ada kata baper orang-orang jadi enggak menghargai kata maaf.”* (BAMGRGSMH171)

Penggunaan kata “baper” dalam kutipan data di atas telah mempengaruhi makna dan nilai dari kata “maaf.” Kata “baper” ini adalah bagian dari bahasa sehari-hari yang populer di kalangan anak muda untuk mencerminkan cara mereka mengekspresikan perasaan. Istilah “baper” (bawa perasaan) digunakan untuk menggambarkan seseorang yang mudah terbawa emosi atau perasaan. Akibatnya terdapat persepsi bahwa kata “maaf” tidak lagi dihargai karena orang-orang menganggap bahwa, perasaan dan reaksi emosional dianggap tidak penting.

Penggunaan makna dari istilah “baper” dalam budaya anak muda turut mempengaruhi hubungan sosial mereka, hal ini karena bahasa dan istilah yang digunakan dalam budaya anak muda tidak hanya mencerminkan perasaan anak muda saja tetapi ikut membentuk cara mereka berinteraksi dan menilai diri mereka satu sama lain. Sesuai dengan pernyataan Barker (2011:18) makna adalah konvensi sosial yang diorganisasi melalui relasi antartanda. Dalam konteks data ini istilah “baper” menjadi bagian konvensi sosial yang mempengaruhi dari persepsi kata maaf, sehingga analisis ini adalah contoh bagaimana makna dibentuk oleh konvensi sosial melalui hubungan antar kata.

*“Galaksi menarik tangan Kejora dan berhadapan dengan perempuan yang sedang lengah itu. Laki-laki itu dengan sengaja maju lalu mengacak rambutnya yang membuat Kejora melotot.”* (BAMGRGSMH195)

Kutipan data di atas menunjukkan gaya yang terjadi dalam budaya anak muda. Tindakan Galaksi yang menarik tangan Kejora, berhadapan dengannya, dan mengacak rambut Kejora merupakan bagian dari gaya interaksi. Gaya interaksi yang terjadi antara Galaksi dan Kejora adalah gaya berinteraksi yang penuh dengan keisengan, keakraban, dan kedekatan. Gaya ini mencerminkan dinamika kedekatan pribadi dalam hubungan yang sering kali ditemukan di kalangan anak muda. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Barker (2011:345) yang menyatakan bahwa anak muda ditandai dengan perkembangan gaya tertentu, yaitu penataan secara aktif sejumlah objek dengan aktivitas serta sikap melalui cara berpakaian, musik, ritual, dan dialek.

Gaya sikap antara Kejora dan Galaksi dalam pernyataan Barker merupakan bagian dari penataan aktif. Sehingga gaya anak muda, dalam analisis ini tidak hanya memilih cara berpakaian atau musik tertentu untuk mengekspresikan identitas mereka, tetapi juga mengatur bagaimana mereka berinteraksi secara sosial. Cara berkomunikasi yang terjadi di kalangan anak muda tidak hanya melalui kata-kata akan tetapi juga melalui tindakan fisik yang menunjukkan perasaan untuk membangun hubungan seperti yang dilakukan oleh Galaksi dan Kejora.

*“Keseharian Galaksi memang jauh dari kata rapi. Cowok itu mengenakan kaus, celana jeans, dan sepatu converse, beserta topi baseball yang berwarna senada dengan baju kausnya,”* (BAMGRGSMMH242)

Kutipan data di atas menunjukkan gaya dalam budaya anak muda. Gaya dalam kutipan terlihat dari Galaksi yang mengenakan pakaian seperti kaus, celana jeans, sepatu converse, dan topi baseball. Keseharian Galaksi yang jauh dari kata rapi menyoroati gaya berpakaian yang santai dan tidak terlalu memperhatikan formalisme dalam berpakaian.

Pilihan pakaian yang berwarna senada menunjukkan preferensi pakaian yang nyaman dan praktis, akan tetapi tetap memperhatikan keindahan dengan memilih pakaian yang berwarna senada, penggunaan topi baseball merupakan sebuah elemen tambahan yang sering dipilih untuk melengkapi penampilan dan menambahkan karakter yang unik dalam berpakaian. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Barker (2011:345) yang menyatakan bahwa anak muda ditandai dengan perkembangan gaya tertentu, yaitu penataan secara aktif sejumlah objek dengan aktivitas serta sikap melalui cara berpakaian, musik, ritual, dan dialek. Gaya berpakaian yang digunakan oleh Galaksi mencerminkan bahwa anak muda dalam berpakaian tidak hanya mengikuti tren yang sedang berlaku tetapi juga menyesuaikan dengan kepribadian, kepraktisan, dan aktivitas mereka.

*“Suara musik DJ sudah terdengar menghentak sejak tadi. Nyong sudah berdiri sambil memainkan musik andalannya. Cowok itu memang pintar menentukan musik apa yang cocok di acara-acara seperti ini.”* (BAMGRGSMMH241)

Kutipan data di atas menunjukkan budaya tentang selera anak muda. Selera anak muda terlihat dari pilihan musik yang dimainkan sesuai dengan suasana acara yang berlangsung. Tokoh Nyong yang pintar dalam menentukan musik yang cocok menunjukkan bahwa dia memiliki pemahaman mengenai selera musik pengunjung dan kemampuan yang dia miliki untuk menyesuaikan pilihan musik dengan suasana acara yang penuh energi. Musik DJ yang dipilih dalam acara tersebut menunjukkan bagaimana selera musik yang penuh energi untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan meriah.

Selera musik dalam budaya anak muda sering kali menjadi sarana utama untuk mengekspresikan diri dan menciptakan suasana baru untuk mempengaruhi interaksi sosial dalam acara-acara anak muda. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Barker (2011:345) yang menyatakan bahwa anak muda ditandai dengan perkembangan gaya tertentu, yaitu penataan secara aktif sejumlah objek dengan aktivitas serta sikap melalui cara berpakaian, musik, ritual, dan dialek. Selera musik dalam kutipan data ini mencerminkan preferensi dan tren yang berkembang di lingkungan anak muda, dimana genre musik seperti musik DJ menjadi populer dan teridentifikasi dengan budaya hidup mereka.

*“Tangannya menyentuh telapak tangan Kejora. Sensasi pertama yang Galaksi rasakan adalah halus lalu lama-lama menghangat.”* (BAMGRGSMMH298)

Kutipan data di atas menunjukkan budaya makna anak muda. Makna terlihat dari kutipan Galaksi yang menyentuh dengan telapak tangan Kejora. Hal ini sejalan dengan pernyataan Barker (2011:18) menyatakan makna adalah konvensi sosial yang diorganisasi melalui relasi antartanda. Sentuhan tangan yang awalnya terasa halus kemudian menjadi menghangat, menggambarkan sentuhan fisik membawa makna yang signifikan dalam intensitas hubungan Galaksi dan Kejora. Dalam budaya anak muda sentuhan fisik sering kali memiliki makna tersirat yang lebih dari sekedar kontak fisik.

Sentuhan fisik ini dapat menyampaikan rasa kedekatan, ketertarikan satu sama lain, atau keintiman yang terjadi oleh kedua anak muda. Sensasi tangan yang halus dan

menghangan dapat mencerminkan awal dari perasaan atau hubungan baru yang berkembang, hal ini dapat mempengaruhi perasaan dan emosi oleh dua individu. Secara keseluruhan kutipan makna dalam budaya anak muda dapat diungkapkan melalui sentuhan fisik yang dapat menyampaikan perasaan dan kedekatan emosional yang mendalam, hal ini mencerminkan bagaimana sentuhan fisik menjadi salah satu cara untuk mengekspresikan dan memahami kedekatan hubungan anak muda.

#### **4. Peran Konsumsi dalam Masyarakat Kapitalis**

Peran konsumsi dalam masyarakat kapitalis dalam novel *Galaksi* menjadi salah satu cara anak muda untuk membangun dan mengekspresikan diri mereka. Barang-barang yang dikonsumsi menjadi simbol status dan identitas yang anak muda peroleh untuk diperlihatkan kepada masyarakat. Analisis data ini ditunjukkan dari kutipan data berupa narasi pengarang, dialog antar tokoh, maupun monolog tokoh sebagai berikut:

*“Guntur sedang menikmati rokok elektrinya hingga aroma buah-buahan beradu dengan udara pagi yang bersih.”* (BAMGPKSH122)

Kutipan di atas menunjukkan peran konsumsi masyarakat kapitalis dalam budaya anak muda. Tokoh Guntur yang menggunakan rokok elektronik mencerminkan perilaku dan gaya hidup anak muda dipengaruhi oleh produk konsumeris. Pada masyarakat kapitalis, konsumsi menjadi bagian penting dari gaya hidup dan identitas sertiap individu. Hal ini sejalan dengan pernyataan Barker (2011:364) yang menyatakan bahwa komoditas anak muda didekatkan kepada dan tidak dipisahkan dari kapitalisme konsumen dan media massa.

Rokok elektrik yang memiliki aroma buah-buahan tidak hanya sebagai alat konsumsi saja melainkan sebagai simbol dan ekspresi diri dalam budaya anak muda. Guntur yang menikmati rokok elektrinya di pagi hari mencerminkan bahwa konsumerisme mempengaruhi rutinitas sehari-hari, sehingga barang tersebut menjadi bagian dari pengalaman dan identitas peran konsumsi dalam membentuk budaya anak muda.

*“Septian dengan mudah mendapatkan orang-orang yang mau mendirikan stan. Ia memiliki koneksi ke distro-distro dengan brand-brand yang telah memiliki nama.”* (BAMGPKSH240)

Kutipan di atas menunjukkan peran konsumsi masyarakat kapitalis dalam budaya anak muda. Narasi mengenai tokoh Septian yang dengan mudah mendapatkan beberapa orang untuk mendirikan stan dalam acara bazar kelompok Ravispa, berkat koneksinya dengan distro dengan brand-brand ternama, mencerminkan jaringan dan akses terhadap merek terkenal. Pada masyarakat kapitalis, untuk membangun dan memperluas usaha memerlukan akses yang luas terutama kepada brand-brand terkenal atau yang telah memiliki nama, hal ini menunjukkan konsumerisme berinteraksi dengan budaya anak muda.

Barker (2011:364) menyatakan bahwa komoditas anak muda didekatkan kepada dan tidak dipisahkan dari kapitalisme konsumen dan media massa. Kemampuan tokoh Septian untuk memanfaatkan koneksi dari brand-brand terkenal mencerminkan konsumsi dan hubungan sosial bekerja sama membentuk pengalaman konsumen dan memperkuat karakter dalam kelompok anak muda. Oleh karena itu, brand yang dikenal dalam budaya anak muda sering menjadi simbol status dan gaya hidup anak muda.

**Representasi Perlawanan Budaya Anak Muda dalam Novel Galaksi Karya Poppi Pertiwi**

Perlawanan budaya anak muda dalam novel *Galaksi* karya Poppi Pertiwi direpresentasikan melalui tindakan-tindakan yang menentang norma-norma sosial di lingkungan sekitar mereka. Analisis perlawanan budaya anak muda yang ditunjukkan dari kutipan data berupa narasi pengarang, dialog antar tokoh, maupun monolog tokoh sebagai berikut:

*“Galaksi, Septian, Bams, Jordan Oji, Guntur, dan Nyong sedang dihukum . mereka disuruh berdiri di lorong sekolah tepat di depan pintu masuk kelas karena ketahuan bolos di lantai atas.”* (BAMGPNH22)

Kutipan data BAMGPNH22 menunjukkan bentuk budaya perlawanan anak muda. Perlawanan anak muda adalah sikap atau tindakan sebagai bentuk protes terhadap otoritas, atau aturan, norma yang dianggap membatasi kebebasan atau tidak sesuai dengan cara pandang anak muda. Perlawanan anak muda dalam data ini ditunjukkan dengan tindakan bolos yang dilakukan oleh tokoh Galaksi, Septian, Bams, Jordan, Oji, Guntur, dan Nyong. Tindakan yang dilakukan oleh mereka dapat dilihat sebagai bentuk perlawanan terhadap sistem pendidikan yang mereka rasakan sebagai sebuah beban.

Berdiri di lorong sekolah sebagai hukuman mencerminkan adanya otoritas sekolah yang berusaha menegakan kedisiplinan, sementara ketujuh tokoh tersebut menunjukkan ketidakpatuhan akan otoritas yang diberikan olehnya. Bentuk perlawanan yang dilakukan ini sebagai proses anak muda mencari jati diri dan menentang otoritas adalah bagian dari pembentukan identitas diri anak muda, sehingga perlawanan budaya anak muda dipahami sebagai upaya anak muda untuk menegaskan keberadaan dan mengeksplorasi batas-batas kebebasan mereka.

Hal ini diperkuat oleh pernyataan Barker (2011:363) perlawanan muncul dari hubungan kekuasaan dan subordinasi di mana kebudayaan yang mendominasi berusaha memaksakan dirinya kepada subordinat dengan semena-mena. Dengan demikian analisis dalam data ini mencerminkan perlawanan yang dilakukan oleh anak muda merupakan reaksi terhadap kelompok dominan yaitu otoritas sekolah untuk diikuti oleh para siswa yang berperan sebagai kelompok subordinat dalam kutipan data ini terdiri dari tokoh-tokoh anak muda yaitu Galaksi, Septian, Bams, Jordan, Oji, Guntur, dan Nyong

*“Papa cuma bisa nampar Galaksi kan? Tampar aja lagi Pah!” Galaksi malah menantang.* (BAMGPNH45)

Kutipan data BAMGPNH45 menunjukkan bentuk perlawanan anak muda. Perlawanan anak muda ditunjukkan dengan sikap Galaksi terhadap dominasi ayahnya. Galaksi yang menentang ayahnya dengan cara yang provokatif, dengan mengatakan bahwa ayahnya hanya bisa memukulnya jika ia tidak menuruti aturan ayahnya.

Tindakan Galaksi menunjukkan sikap berani untuk menolak aturan orang tua. Tindakan tersebut adalah cerminan bahwa anak muda sering kali mengekspresikan kekecewaan atau protes mereka terhadap otoritas yang dirasa terlalu mengekang kebebasan mereka dan mencoba untuk menetapkan batasan hubungan dengan orang dewasa. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Barker (2011:363) perlawanan muncul dari hubungan kekuasaan dan subordinasi di mana kebudayaan yang mendominasi berusaha memaksakan dirinya kepada subordinat dengan semena-mena. Dengan demikian analisis kutipan data di atas menunjukkan bagaimana tokoh Galaksi sebagai anak muda yang melakukan perlawanan terhadap dominasi ayahnya, sehingga mencerminkan dinamika kekuasaan dan subordinasi dalam hubungan tersebut.

“Abraham langsung memberi satu tinju tepat ke arah wajah Galaksi yang membuat laki-laki itu tersungkur di lantai karena belum siap dengan gerakan secepat angin Abraham.” (BAMGPNH149)

Kutipan data BAMGPNH149 menunjukkan bentuk budaya perlawanan anak muda. Tindakan Abraham yang memberi tinju kepada Galaksi menggambarkan konflik fisik antara Abraham dan Galaksi. Konflik fisik yang terjadi diantara mereka mencerminkan dinamika kekuasaan dan control yang sering ada dalam hubungan pribadi anak muda.

Perlawanan dalam kutipan data ini terjadi sebagai bagian dari dinamika kekuasaan yang lebih luas. Galaksi yang tersungkur setelah menerima tinju menandakan kekalahan dalam konflik yang terjadi. Meskipun bentuk perlawanan budaya anak muda tidak semuanya melibatkan kekerasan fisik, interaksi seperti ini dapat menunjukkan bagaimana ketegangan dan konflik dapat muncul dalam hubungan anak muda dan kekuasaan yang lebih besar. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Barker (2011:363) perlawanan muncul dari hubungan kekuasaan dan subordinasi di mana kebudayaan yang mendominasi berusaha memaksakan dirinya kepada subordinat dengan semena-mena. Dalam kutipan data ini, konflik fisik merupakan bentuk perlawanan langsung serta interaksi yang terjadi antara Abraham dan Galaksi menggambarkan ketegangan dalam mengatur kekuasaan yang terjadi pada hubungan dua individu.

## **KESIMPULAN**

Hasil penelitian mengenai representasi karakteristik sosial budaya anak muda dalam novel *Galaksi* karya Poppi Pertiwi mengungkapkan 17 kutipan data yang dikelompokkan sebagai berikut: (1) klasifikasi kultural ke dalam kategori sosial anak muda ditemukan 3 kutipan data yang menyoroti usia dan konstruksi sosial yang meliputi identitas dan citra, (2) pembatasan kelas, ras, dan gender ditemukan 3 kutipan data penelitian yang terdiri dari pembatasan kelas sosial, dan pembatasan gender, (3) budaya tentang ruang, gaya, selera, media, dan makna ditemukan 9 kutipan data yang terdiri dari ruang, gaya, selera, media, dan makna, (4) peran konsumsi dalam masyarakat kapitalis ditemukan 2 kutipan data.

Representasi karakteristik sosial budaya anak muda dalam novel *Galaksi* karya Poppi Pertiwi menunjukkan bahwa identitas anak muda dibentuk oleh berbagai faktor yang terdiri atas klasifikasi kultural, pembatasan kelas, ras, gender, budaya tentang ruang, gaya, selera, media, makna, dan peran konsumsi masyarakat kapitalis. Faktor-faktor tersebut menggambarkan bagaimana anak muda mengkonstruksi identitas serta budaya mereka melalui penggunaan simbol-simbol tertentu dan bagaimana batasan-batasan sosial tersebut mempengaruhi anak muda dalam berinteraksi dan berhubungan dengan anak muda lainnya. Sehingga menjadikan hal-hal tersebut sebagai cerminan dari realitas budaya anak muda masa kini yang tidak hanya terjadi dalam karya sastra saja melainkan dalam kehidupan sehari-hari anak muda.

Hasil analisis perlawanan budaya anak muda dalam novel *Galaksi* karya Poppi Pertiwi setelah dilakukan analisis ditemukan 3 kutipan data yang mengandung perlawanan. Representasi perlawanan budaya anak muda dalam novel *Galaksi* karya Poppi Pertiwi merepresentasikan bagaimana para tokoh anak muda berusaha untuk mempertahankan identitas dan kebebasan mereka melalui perlawanan terhadap otoritas yang ada di lingkungan sekolah, keluarga, dan dalam interaksi sosial anak muda. Berbagai bentuk perlawanan yang dilakukan dalam novel ini yaitu bolos sekolah, sikap provokatif

terhadap orang tua, kekerasan fisik tidak hanya mencerminkan penolakan terhadap norma-norma yang dianggap mengekang, tetapi juga menunjukkan proses pembentukan identitas dan dinamika sosial di kalangan anak muda. Novel *Galaksi* ini memperlihatkan bahwa perlawanan merupakan bagian yang penting dari anak muda untuk menemukan jati diri mereka dalam dunia yang dipenuhi oleh otoritas dan aturan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adji, M. (2019). Konstruksi Budaya Anak Muda pada Novel Populer Indonesia Tahun 2000-an. *Panggung*, 29(2).
- Barker, Charis. 2011. *Cultural Studies Teori & Praktik*. Bantul: Kreasi Wacana.
- Faruk. 2017. *Metode Penelitian Sastra Sebuah Penjelajahan Awal*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hayat, H., & Hadiansyah, F. (2023). Youth Culture pada Novel Antariksa Karya Tresia. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 16(2), 251-268.
- Hidayah, N., Yarno, Y., & Hermoyo, R. P. (2016). Representasi Budaya Jawa dan Barat/2dalam Novel Rahvayana Karya Sujiwo Tejo. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 9(2).
- Kusuma, R. (2010). Remaja digital: literasi dan etika.
- Moleong, Lexy J, 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2007. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pertiwi, Poppi. 2018. *Galaksi*. Depok: Coconut Books.
- Pranachitra, B. (2010). Representasi Byronik Hero dalam Novel Mary Shalley Frankenstein Karya Mary Shalley. Medan: Pascasarjana Universitas Sumatra Barat
- Rahmawati, R., & Akbar, J. (2021). REPRESENTASI BUDAYA POPULER DALAM FILM SENIOR KARYA BAGUS BRAMANTI DAN EKO IVANO WINATA (Popular Culture Representation in Senior Film's by Bagus Bramanti and Eko Ivano Winata). *Sirok Bastra*, 9(1), 81-92.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2010. *Sastra dan Cultral Studies Representasi Fiksi dan Fakta*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Storey, Jhon. 2007. *Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop*. Yogyakarta: Jalasutra
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kualitatif Untuk penelitian yang bersifat: eksploratif, enterpretif, interaktif dan konstruktif*. Bandung: Alfabeta.
- Wulandari, Putri ;. (2013). Representasi Budaya Indonesia pada Iklan Kopi Kapal Api (Analisis Semiotika Representasi Budaya Indonesia pada Iklan Kopi Kapal Api Versi "Secangkir Semangat untuk Indonesia" di Televisi Swasta). Medan: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatra Utara