



KONTRIBUSI *TEENLIT* DAN FIKSI SAINS UNTUK PENDIDIKAN KARAKTER PEMELAJAR

Antonius Nesi

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng,
Jl. Ahmad Yani, No. 10 Ruteng, Flores 86508
e-mail: antonynesi@gmail.com

Abstrak

Artikel ini bertujuan menelaah kontribusi *teenlit* dan fiksi sains untuk pendidikan karakter pemelajar. *Teenlit* merupakan genre novel remaja dengan fokusnya ialah “rekam kenyataan” kehidupan remaja perkotaan. Istilah perkotaan dalam hal ini bukan menunjuk pada kota dalam arti harafiah melainkan kota dalam arti peradaban. Fiksi ilmiah, tidak lain, produksi karya sastra yang memanfaatkan kolaborasi teknologi. Kedua genre sastra ini ditelaah penulis dengan memanfaatkan studi pustaka. Sumber data kajian ini ialah dokumen primer dan sekunder. Dokumen primer kajian ini ialah *teenlit Rahasia Bintang* fiksi ilmiah “Surrogates”, sedangkan dokumen sekunder yang dimanfaatkan penulis ialah buku-buku kanon, artikel-artikel jurnal, dan dokumen-dokumen kurikulum. Metode pengumpulan data kajian ini adalah metode simak yang diterapkan melalui teknik baca, dengar, dan catat. Dalam analisis data digunakan metode analisis isi yang diterapkan melalui teknik heuristik dan hermeneutika. Hasil kajian ini menunjukkan dua hal. *Pertama*, *teenlit* dan fiksi sains merupakan dua genre sastra populer yang diproduksi dan dikonsumsi hanya pada masanya. Artinya, keduanya digemari hanya pada saat terbit atau *launching*. *Kedua*, *teenlit* dan fiksi sains memiliki kontribusi dan relevansi dalam pembelajaran sastra di sekolah, terutama untuk pembentukan karakter pemelajar. Sebagai karya sastra yang pernah menghiasi dunia perbukuan dan perfilman, dalam praktik pembelajaran, guru bahasa dan sastra Indonesia perlu mengakomodasi kedua jenis genre ini untuk dapat memenuhi kebutuhan pemelajar secara kontekstual.

Kata kunci: *Teenlit, fiksi sains, pendidikan karakter, pemelajar*

Abstract

This article aims to examine the contributions of *teenlit* and science fiction to learner's character education. *Teenlit* is a genre of teenage novels with a focus on "recording the reality" of urban teenage life. The term urban in this case does not refer to the city in the literal sense but the city in the sense of civilization. Science fiction is none other than the production of literary works that utilize technology collaboration. Both of these literary genres are examined by writers by utilizing literature study. Data sources of this study are primary and secondary documents. The primary document of this study is the *teenlit Secret of the science fiction star "Surrogates"*, while the secondary documents used by the author are canon books, journal articles, and curriculum documents. The data collection method for this study is the listening method applied through reading, listening and note taking techniques. In data analysis, content analysis methods are used which are applied through heuristic and hermeneutic techniques. The results of this study indicate two things. First, *teenlit* and science fiction are two popular literary genres that were produced and consumed only in their time. That is, both are popular only at the time of publication or launching. Second, *teenlit* and science fiction have a contribution and relevance in the study of literature in schools, especially for the formation of learner character. As a literary work that has adorned the world of books and film, in the practice of learning, Indonesian language and literature teachers need to accommodate both types of this genre to be able to meet the needs of learners contextually.

Keywords: *Teenlit, science fiction, character education, students*

PENDAHULUAN

Genre novel populer remaja Indonesia yang kita kenal saat ini sesungguhnya sudah muncul pada era 1970-an. Pada masa itu, sastra Indonesia populer masih didominasi sastra kanon dan novel-novel orang dewasa muda (di atas usia remaja). Hal itu sejalan dengan catatan Sumardjo (1980: 61-62) yang mengemukakan bahwa pelopor novel remaja di Indonesia adalah Eddy D. Iskandar yang muncul dengan *Cowok Komersil* (1976). Dalam novel itu, hal yang disoroti ialah “humor remaja” dalam kaitan dengan situasi kehidupan di kota besar. Usai *Cowok Komersil*, muncul berbagai karya yang mengangkat tema-tema seputar remaja Indonesia.

Sampai saat ini, munculnya novel-novel populer remaja tidak lepas dari budaya populer yang dicirikan, antara lain, oleh adanya gaya hidup. Pada era 2000-an muncul istilah *teenlit*, sejenis novel populer remaja dengan “gaya baru”, baik bentuk maupun isinya. Secara fisik, *teenlit* lebih sederhana, berukuran kecil, dan bersampul gambar remaja dengan desain khusus berwujud grafis komputer. Dari segi isi, *teenlit* menggambarkan situasi remaja di perkotaan dengan segala prolematika lingkungan dan psikologi mereka. Editor Gagas Media, sebagaimana disitir Dewojati (2010: 12), bahkan menyatakan bahwa *teenlit* menjadi populer karena isinya tidak dibebani oleh misi yang bermacam-macam. Dengan kata lain, *teenlit* mampu menarik perhatian pembaca remaja karena ceritanya mudah dipahami dan alur ceritanya dapat menjawab kebutuhan para remaja atau sejalan dengan budaya populer masa kini (Mayerson, 2010: 24).

Sementara itu, hampir di saat yang sama, genre lain yang muncul ialah fiksi sains. Jenis fiksi ini sebenarnya telah lama muncul di dunia barat melalui hasil kreasi seni tingkat tinggi dan budaya populer (Roberts, 2006: 156), namun pada era ini fiksi sains ditampilkan secara lebih baru melalui kolaborasi antara kecanggihan teknologi dengan hasil kerja desain grafik dan animasi. Fiksi ini berhasil mengartikulasikan pelbagai problem yang muncul dalam kehidupan nyata remaja yang dieksplorasi dalam karya imajinatif berupa karya sastra yang memadukan teknologi dan “mimpi” manusia di masa depan. Oleh karena itu, isi fiksi sains lebih mengedepankan imajinasi tentang “ilmu pengetahuan dan teknologi” dengan misi masa depan.

Seiring perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi, genre fiksi ilmiah mengalami banyak modifikasi, mulai dari komik hingga

robot. Dalam konteks ini, karakteristik fiksi sains ialah film yang dapat dinovelkan dan/atau novel yang kemudian difilmkan. Pada medio 2009, misalnya, ada tiga film fiksi ilmiah yang muncul di jagad pasar perfilman internasional dan nasional, yakni *Surrogates*, *Avatar*, dan *Gamer*. Ketiga film sains itu sama-sama mengangkat “avatar” sebagai tema besar. Ketiganya mengambil *setting* “kehidupan di masa depan”, di mana manusia digambarkan telah memiliki teknologi ‘tubuh’ avatar, atau avatar yang berwujud ‘tubuh’. Semua itu tidak lepas dari fenomena avatar yang mewabah secara global dalam kehidupan manusia postmodern. Fiksi sains berhasil meraih pangsa pasar dunia, termasuk Indonesia, dan terutama kaum muda atau remaja. Berdasar pada uraian ini dapat dikatakan bahwa di akhir abad ke-20 dan hingga kini dua dekade abad ke-21, kepustakaan sastra untuk remaja Indonesia, antara lain, berwujud dua genre, yakni *teenlit* dan fiksi sains.

Sementara itu, produk kurikulum sesungguhnya telah memberikan peluang bagi guru untuk mengintegrasikan pendidikan karakter ke dalam setiap mata pelajaran, termasuk pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Hal itu penting mengingat karakter merupakan *soft skill* yang harus dimiliki individu pemelajar agar ia tumbuh dan berkembang menjadi manusia utuh, apalagi di tengah krisis multidimensi saat ini. Giddens (dalam Koesoema, 2009: 1) bahkan menyebut aneka krisis dalam dunia masa kini sebagai *runaway world*, dunia yang lari tunggang langgang. Hal itu berarti, dunia begitu cepat berubah seiring kemajuan teknologi tetapi perubahan itu tidak diimbangi dengan cara pandang nalar dan hati.

Berdasarkan deskripsi di atas, pertanyaan yang hendak dijawab dalam artikel ini ialah bagaimanakah kontribusi *teenlit* dan fiksi sains dalam pendidikan karakter ditinjau dari aspek produksi dan konsumsinya dalam konteks pembelajaran sastra? Sejalan dengan pertanyaan ini, dalam kajian ini hendak dideskripsikan mengenai kontribusi kedua genre sastra populer tersebut untuk pendidikan karakter ditinjau dari aspek produksi dan konsumsinya dalam konteks pembelajaran sastra. Hal itu dilandasi keprihatinan bahwa berbagai genre sastra yang dikonsumsi para remaja secara mandiri hingga kini masih terkesan dikucilkan dan direndahkan derajat estetikanya (Nurgiyantoro dan Efendi, 2013: 383). Padahal, realitas remaja sekarang ini ditandai

oleh adanya pilihan terhadap cerita remaja berwujud *teenlit* dan fiksi sains.

Sehubungan dengan itu, ada tiga hal yang dibahas dalam telaah ini, yakni (1) hakikat *teenlit* dan fiksi sains, (2) produksi dan konsumsi *teenlit* dan fiksi sains, dan (3) kontribusi *teenlit* dan fiksi sains untuk pendidikan karakter dalam konteks pembelajaran sastra. Dalam membicarakan topik-topik tersebut penulis memanfaatkan masing-masing satu karya sastra dari setiap genre untuk dijadikan sebagai representasi analisis.

METODE

Kajian ini tergolong telaah pustaka. Sebagai telaah pustaka, penulis memanfaatkan dokumen primer dan sekunder untuk mengelaborasi topik telaah. Dokumen primer kajian ini ialah *teenlit Rahasia Bintang* (Dyan Nuranindya, 2006) dan film fiksi ilmiah “*Surrogates*” (Sudradara, Jonathan Mostow, 2009). Telaah dokumen primer didukung dokumen sekunder, yakni kepustakaan yang berkaitan dengan topik ini, terutama buku-buku kanon, artikel-artikel jurnal, dan dokumen-dokumen kurikulum. Metode pengumpulan data kajian ini ialah metode simak yang diterapkan melalui teknik baca, dengar, dan catat. Dalam analisis data digunakan metode analisis isi yang diterapkan melalui teknik heuristik dan hermenutika. Langkah-langkah praktis telaah ditempuh melalui kegiatan (1) membaca dan menyimak dokumen, (2) mencatat bagian-bagian dari dokumen yang relevan dengan topik kajian, (3) melakukan analisis heuristik dan hermenutis, (5) mendeskripsikan hasil telaah, dan (6) menghubungkan relevansi hasil telaah dengan pendidikan karakter bagi pemelajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hakikat Teenlit dan Fiksi Sains

Secara etimologis, istilah *teenlit* berasal dari bahasa Inggris, dari gabungan kata *teenager* dan *literature*. Kata *teenager* berasal dari gabungan kata *teens*, *age*, dan sufiks *-er*. *Teens* merujuk pada remaja, *age* berarti usia, dan sufiks *-er* kurang lebih disetarakan dengan prefiks *pe-* dalam bahasa Indonesia. Sementara itu, *literature* berarti kesusasteraan atau sastra. Sesuai uraian etimologis ini, novel *teenlit* dapat didefinisikan sebagai bacaan untuk seseorang yang berusia antara 13 hingga 19 tahun. Definisi ini sejalan dengan pendapat Kusmarwanti (2005: 1) yang mengemukakan bahwa *teenlit* merupakan istilah

untuk novel remaja dengan fokusnya ialah remaja perkotaan. Istilah perkotaan dalam hal ini bukan menunjuk pada kota dalam arti harafiah melainkan kota dalam arti peradaban.

Salah satu ciri khas novel *teenlit* ialah bahwa dari sisi isinya jarang dijumpai struktur cerita yang kompleks dan perenungan yang mendalam, walaupun beberapa kajian menunjukkan bahwa di dalamnya terkandung ideologi tertentu yang hendak disampaikan penulisnya (lih. Matthew, 2010: 26). Sebetulnya, *teenlit* dalam arti tertentu lebih menyerupai diary yang dinovelkan. Novel tersebut berbicara mengenai kehidupan remaja dengan karakter apa adanya dan dikemas dengan bahasa yang ringan. Isinya pun berwujud semacam cerita pengalaman pribadi yang cukup realistis.

Sementara itu, fiksi ilmiah merujuk pada produksi karya sastra yang memanfaatkan kolaborasi teknologi. Beberapa ahli menggunakan istilah *cyberspace* untuk menyebut fiksi ilmiah. Munculnya fiksi ilmiah dilatari oleh kenyataan bahwa hidup di abad ke-21 ini dicirikan dengan adanya perkembangan teknologi. Dalam Kamus Inggris-Indonesia Kontemporer (Salim, 2006: 533), *cyberspace* diartikan sebagai lingkungan internasional berwujud internet dengan menggunakan komputer banyak orang dihubungkan dalam berinteraksi. Ciri khas *cyberspace* ialah bahwa komunikasi tidak lagi bergantung pada jarak dan waktu. Dunia yang semula luas menjadi sempit, orang merasa dekat satu dengan yang lain. Dunia maya menghadirkan dunia nyata melalui *cyber*. Dalam waktu yang singkat dan cepat orang di satu tempat dapat mengarungi informasi global di tempat lain melalui internet. Dengan komputer orang di seluruh dunia dihubungkan menjadi satu melalui jaringan telekomunikasi satelit global dan kabel telepon lokal. Dengan kata lain, internet, baik sebagai artefak teknologis maupun sebagai *popular image*, menyediakan situs untuk mengeksplorasi “dunia”, dan memiliki posisi sebagai suatu sistem totalitas dalam postmodernitas (Baktiono, 2008: 10). Itulah dinamika hidup dalam dunia *cyberspace*.

Walaupun memiliki dampak positif, kehadiran *cyberspace* dapat membawa paradok-paradoks, kadang membawa kemudahan dan keuntungan, tetapi kadang pula membawa dilema. Hal itu disebabkan karena *cyberspace* membuat manusia sangat tergantung “kecanduan”. Dalam situasi dilema, manusia dituntut memiliki sikap yang arif, bijaksana, dan kritis

terhadap *cyberspace*. Sebab, kebebasan dan otonomi diri ada pada manusia itu sendiri. Manusia bukan hanya subjek konsumen atas gempuran informasi melainkan juga ia dapat saja terjebak dalam menciptakan dan mengonsumsi informasi dengan tingkat kebenaran yang diragukan (*hoax*).

Pada kenyataannya, *cyberspace* tidak hanya menghibur, tetapi juga menciptakan suatu perkembangan baru dalam hidup manusia. Imajinasi, khayalan yang ada dalam dunia maya atau virtual memberi ide kreativitas manusia menjadi nyata. William Gibson, seorang pengarang fiksi ilmiah menciptakan istilah *cyberspace* untuk membayangkan adanya dunia maya atau virtual di dalam jaringan komputer yang mensimulasikan dunia nyata kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, jelaslah bahwa hasil imajinasi fiksi ilmiah di dalam dunia maya telah mendorong ilmu pengetahuan dan teknologi berkolaborasi menciptakan hal-hal maya menjadi suatu realitas yang dapat memberi nilai tambah bagi manusia. Kecenderungan besar para remaja masa kini untuk mengikutsertakan diri mereka di dalam fiksi ilmiah tentu harus direfleksikan secara kritis dalam konteks pendidikan karakter, dan tempat yang pas ialah pembelajaran sastra di sekolah.

Produksi dan Konsumsi Teenlit

Telah dikemukakan bahwa pangsa pasar novel *teenlit* adalah remaja usia 13-19 tahun. Hal itu berarti konsumen terbanyak novel *teenlit* adalah remaja SMP, SMA, dan sebagian mahasiswa tingkat awal. Hal itu disebabkan oleh adanya fakta bahwa dalam *teenlit* dikisahkan tema-tema yang menyentuh langsung kehidupan seputar remaja seperti percintaan, khayalan, impian, dan berbagai problematika hidup mereka. Untuk membuktikan hal tersebut, di sini akan dikemukakan contoh novel *teenlit* *Rahasia Bintang* yang ditulis Dyan Nuranindya, terbit 2006. Berikut adalah gambaran latar belakang pengarang sinopsis ringkas *teenlit* *Rahasia Bintang*.

Dyan Nuranindya, pengarang *Rahasia Bintang* lahir di Jakarta pada 14 Desember 1985. Dyan adalah bungsu dari dua bersaudara. Dyan merupakan sosok yang aktif. Pada umumnya kegiatan yang ia ikuti adalah kegiatan yang berhubungan dengan dunia jurnalistik. Selain bekerja sebagai marketing di sebuah agency iklan dan desainerfreelance, Dya banyak menulis, termasuk menulis novel *teenlit*. Gaya novel-novel karyanya kental dengan gaya hidup khas remaja metropolitan. Kehidupan khas

remaja metropolitan pada umumnya memiliki konflik tersendiri. Berbagai konflik dalam kehidupan tersebut cukup kompleks, mulai dari konflik antarteman, sahabat, keluarga, pacar, dan lain sebagainya. Dalam novel *Rahasia Bintang*, pelbagai konflik tersebut dilukiskan apa adanya. Novel *Rahasia Bintang* merupakan novel cinta yang diwarnai beberapa konflik khas remaja metropolitan.

Tokoh utama dalam novel ini adalah Keisha, Aji, dan Reno. Secara fisik, Keisha adalah sosok gadis mungil, imut, berambut panjang, bermata lebar, dan mempunyai lesung pipi yang manis. Keisha merupakan gadis polos yang memiliki rasa sayang terhadap keluarga dan teman-temannya. Keisha juga memiliki sifat yang sopan dan mudah bergaul, ia akrab dengan Mang Udin, pria setengah baya penjaga stasiun kereta api. Tokoh Aji digambarkan memiliki watak yang angkuh, tempramental, bandel, iseng, dan bersama gengnya suka mencari keributan. Ia termasuk murid nakal di sekolah Keisha. Selain *playboy*, Aji juga sering berkelahi, minum minuman keras, dan *clubbing*. Namun tingkah lakunya yang buruk itu dapat diluluhkan oleh Keisha. Reno digambarkan memiliki watak yang baik, ramah, pengertian, dan misterius.

Konflik utama dalam *Rahasia Bintang* adalah kisah persahabatan dan percintaan yang dialami oleh tokoh utama. Kisah tersebut bermula pada saat kecil. Keisha ditinggal oleh Reno kemudian pada waktu SMA ia pindah ke Jakarta dan bertemu dengan Aji. Sebenarnya Keisha bertemu kembali dengan Reno di Jakarta tetapi ia tak menyadarinya. Keisha yang memiliki hubungan asmara dengan Aji yakin dapat mengubah sifat buruk Aji. Namun, ia terkejut pada saat mengetahui Aji adalah calon kakak tirinya. Pada saat pernikahan ibu Keisha, ia menemukan kembali Reno yang menghilang, sahabat yang telah meninggalkannya semasa kecil.

Berdasarkan latar belakang pengarangnya dan kisah dalam *Rahasia Bintang* dapat dipastikan bahwa dari segi konsumsinya novel ini memang didasari adanya budaya populer para remaja metropolitan pada masa tahun 2000-an, yakni konflik cinta segitiga antar-para remaja. Konflik yang diciptakan tidak begitu rumit, dan sejak awal sudah dapat terbaca bahwa novel ini akan berakhir dengan sebuah kisah percintaan yang gagal. Isinya yang demikian sangat menarik perhatian para konsumen remaja. Sebagaimana dirilis penerbit novel ini bahwa novel ini menjadi *bestseller* dalam kurun waktu dua tahun sejak terbitnya hingga 2007. Hal ini tentu tidak lepas

dari budaya bisnis (sisi produksi) atau industri pemasaran, salah satu budaya populer pada era ini. Hubungan antara penulis dengan penerbit dalam hal ini ialah urusan bisnis atau industri ekonomi. Hal itu sejalan dengan apa yang dikemukakan Mayerson sebagaimana berikut.

More attention must be paid to the specific factors of consumption. For example, publishers and booksellers can attest that book covers and a novel's placement in a bookstore—both factors that are directly tied into the political economy of publishing—may be as significant as content in determining sales. While some works, such as the collection Consuming Books: The Marketing and Consumption of Literature, have addressed this subject, most authors have ignored these nuts and bolts issues. Greater attention to them would be a fruitful step toward understanding consumer choices and the relationship between political and industrial factors (such as shifts in corporate ownership) and the success of individual books (Mayerson, 31-32).

Dari segi produksi dan pemasarannya, novel *Rahasia Bintang* telah dicetak ulang pada 2012, enam tahun setelah terbit pertama kalinya. Dari keterangan yang diperoleh dari website *tookpedia.com*, tahun 2012 ini novel tersebut telah dicetak untuk ke-11 kalinya. Hal itu berarti novel tersebut masuk dalam kategori *bestseller*. Artinya, novel tersebut sangat laku di pasaran. Kenyataan ini menjadi bukti bahwa novel *Rahasia Bintang* telah menarik minat sebagian besar pembaca remaja Indonesia. Sementara itu, dalam catatan Penerbit Gramedia Jakarta, dalam waktu kurang lebih 15 bulan saja Penerbit Gramedia berhasil menjual sekitar 520 ribu eksemplar dari 34 judul novel *teenlit* yang diterbitkan. Hal ini membuktikan bahwa industri pemasaran novel *teenlit* meningkat signifikan.

Hal menarik lain yang membuat novel itu laku di industri pasaran dan banyak dikonsumsi para remaja adalah sebagai berikut. *Pertama*, pengarang tampak cukup mahir dalam memainkan bahasa sebagai media pengantar dialog dan cerita, yaitu dengan menggunakan bahasa gaul yang sering digunakan remaja di kota besar. *Kedua*, alur dan penceritaan yang diciptakan oleh pengarang dapat membuat pembaca merasa penasaran. *Ketiga*, dari segi tema, pengarang mampu mencuri perhatian pembaca. Novel *Rahasia Bintang* bertema remaja dalam percintaan dan persahabatan. Hal itu sangat dekat

dengan kehidupan remaja. Selain itu, pengarang seakan mengetahui tipe bacaan apa yang dibutuhkan remaja sebagai media untuk menyegarkan pikiran dan mengisi waktu luang, dimana hal tersebut merupakan fungsi dari novel *teenlit*. *Keempat*, novel *Rahasia Bintang* tidak basi dimakan zaman. Hal itu ditunjukkan dengan masih adanya konflik-konflik yang dialami tokoh-tokoh yang senada dengan kehidupan remaja hingga sekarang. Padahal, setting waktu novel tersebut sudah enam tahun silam pada tahun 2006.

Produksi dan Konsumsi Fiksi Sains

Kemunculan fiksi sains sejak awal sesungguhnya merupakan representasi maya dari prinsip-prinsip kerja alam semesta. Mekanika Newton, misalnya, melukiskan bahwa dunia merupakan objek yang konstan, dan objek-objek itu membuat titik-titik massa atom. Newton kemudian menghasilkan dalil-dalil gerakan, kelembaban, hukum aksi dan reaksi, dan hukum gravitasi. Dalil-dalil itu diperlakukan natural sebagaimana hakikatnya dengan hukum alam yang tidak disadari, hanya dapat diimani karena keyakinan akan Maha Pencipta. Sebagaimana diperoleh dari informasi ilmu pengetahuan, pada masa Newton, fisika menjadi ilmu dapat menjelaskan hukum-hukum kesemestaan dengan pelbagai hiptesis, rumus, dan teori. Sikap semacam itu berakibat pada pemahaman terhadap fenomena alam yang direduksi manusia, sebagaimana penyederhanaan Newton tentang *motion* (hukum gerak). Sesungguhnya hukum Newton telah lama dikoreksi oleh para fisikawan termasuk Albert Einstein dan Stephen Hawking.

Einstein yang brilliant memiliki cara pandang yang sama sekali baru tentang dunia fisika. Dia memperkenalkan teori relativitasnya dan membawa dasar mekanika kuantum, yang kemudian berkembang sebagai cabang lain dalam fisika. Ada dua disiplin yang memiliki pandangan dunia keilmuan. Pertama, ilmu pengetahuan klasik dengan tugas melakukan penelitian sesuai hukum positivistik dan lamban menerima perubahan dan pemikiran baru. Kedua, ilmu pengetahuan yang terbuka terhadap pelbagai kemungkinan argumentasi dan cara kerja kerja teknologi (Baktiono, 2008: 14). Fiksi sains mengambil representasi imajinatif dari dunia nyata secara fiktif. Sebagai contoh di sini akan dikemukakan contoh analisis dari sisi produksi dan konsumsi film fiksi ilmiah *Surrogates* yang disutradarai Jonathan Mostow pada 2009.

Fiksi ilmiah “Surrogates” yang dirilis pada 2009 disutradarai oleh Jonathan Mostow dan dibintangi Radha Mitchell, Rosamund Pike, Boris Kodjoe, dan Bruce Willis sebagai pemeran utama pria. Film ini diadaptasi dari seri komik yang berjudul sama karya Robert Venditti dan Brett Weldele pada tahun 2005 sampai 2006 dari penerbit Top Shelf, Amerika. Setting dalam film “Surrogates” memperlihatkan kepada penonton sebuah dikotomi kehidupan manusia menjadi dua zona, yaitu zona ‘tubuh robot’ yang berperan sebagai avatar untuk menjalani aktivitas sebagaimana mestinya, dan zona tubuh manusia ‘diam’ kehilangan peran dan fungsinya. Satu-satunya organ yang masih dipergunakan adalah otak. Selebihnya, tubuh biologis manusia telah digadaikan, disimpan, diabaikan, di atas sebuah kursi pengendali yang bentuknya tak lebih cantik dari kursi salon. Tubuh lahiriah seakan terasingkan dari kehidupan yang secara kodrati seharusnya dijalani di dalamnya. Ketika seseorang mulai mengoperasikan dan meleburkan dirinya ke dalam robot surrogates, ia melakukan proses psikis yang disebut alienasi, yaitu pemisahan diri dari corporeal tubuhnya sendiri, dan menjadi tubuh lain, yaitu tubuh dalam wujud citraan, yang dikosongkan dari subjektivitas asalnya, untuk diisi dengan diri lain. Operator robot surrogates hidup di luar dirinya sendiri dan menjadi yang lain. ‘Tubuh-tubuh’ dalam dunia Surrogates melakukan hampir semua yang dapat manusia lakukan di dalam kehidupan nyata, akan tetapi manusia tidak membawa tubuh mereka di dalamnya.

Di sini dipaparkan mengenai “teknologi ‘tubuh’”. Avatar, dalam film sains itu, digambarkan sebagai “robot” hasil kreasi sains dan teknologi masa kini yang dapat “memprediksi masa depan”. Secara eksplisit di situ digambarkan bahwa manusia pada akhirnya dapat mewujudkan ramalan McLuhan, yang dalam pandangan Baudrillard, kelak dapat menciptakan duplikat diri sendiri. Robot yang pada awalnya diciptakan sebagai perpanjangan badan dan sistem syaraf manusia, dikisahkan, menjelma menjadi saingan manusia. Hal itu berakibat pada apa yang disebut “saingan” manusia. Manusia pada suatu titik akan mampu mewujudkan robot yang mengakomodasi sifat-sifat ragawi dari tubuh manusia, bekerja, dan berpikir lebih efisien dan semakin lama dapat menggeser peran eksistensi manusia. Menurut Storey (2012: 1-3), hal semacam itu disebabkan oleh adanya muatan ideologi yang sengaja diciptakan sebagai bagian dari budaya populer terutama karena bertaut erat

dengan industri bis-nis dengan adanya slogan “kuasailah pasar dengan memanjakan konsumen untuk kepen-tingan produksi perangkat lunak dan keras”.

Relevansi Teenlit dan Fiksi Sains untuk Pendidikan Karakter

Di dalam Rencana Strategis (Renstra) Depdiknas (2005) ditekankan bahwa perspektif pembangunan pendidikan tidak hanya untuk mengembangkan aspek intelektual tetapi juga meliputi pembentukan karakter, moral, sosial, dan fisik siswa untuk menghadirkan manusia Indonesia seutuhnya. Dalam dokumen itu juga dicatat bahwa semua jenjang pendidikan formal memiliki tugas untuk membina dan mengembangkan nilai-nilai karakter siswa. Dalam kaitan dengan itu, pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia dianggap relevan untuk pembentukan karakter siswa.

Sehubungan dengan pembentukan karakter siswa melalui pembelajaran bahasa dan sastra, dua genre sastra yang menyentuh langsung kehidupan para remaja di bangku sekolah ialah *teenlit* dan fiksi sains. Sejalan dengan itu, maka dianggap relevan bahwa kedua genre ini memiliki akses untuk dijadikan medium dalam pembelajaran sastra. Tentang hal ini, penulis kurang sepaham dengan adanya pendapat bahwa genre sastra yang layak untuk membentuk karakter bangsa adalah karya *belle-sastra* (baca: karya sastra kanon) yang mengandung nilai-nilai seperti literer-estetis, humanistik, etis dan moral, dan religius-sufistik-profetik (cf. Saryono (2009: 52-186). Bahwa genre *teenlit* dan fiksi sains hanya memenuhi sebagian kecil dari nilai-nilai tersebut (misalnya tidak memenuhi syarat etis karena bahasa dalam *teenlit* dan fiksi sains dikemas lebih vulgar), hal itu tidak dapat disangkal. Namun demikian, hal itu harus direfleksikan secara kritis dalam konteks pembelajaran sastra. Sebab, kenyataan membuktikan bahwa telah banyak remaja Indonesia yang menjadikan kedua genre sastra itu sebagai bahan bacaan mereka. Dalam rangka merefleksikan hal itu, catatan Dewi (2012: 15) terkait dengan pembelajaran sastra Inggris, misalnya, patut disimak, sebagaimana berikut.

The use of popular culture in academic setting has long been an issue of controversy. Most of the scholarships problematize the use of popular literature in the teaching of English as a school subject (e.g. Browne (2005) and

Thurnau (2012)). *The proponents of popular culture believe in its relevance to people's everyday life, to say nothing of its fun, fascinating package, especially to the young minds. ...*

Pada kenyataan lain, dalam praktiknya genre sastra yang selama ini dikenal oleh guru dalam pembelajaran sastra hanya mencakup tiga genre, yaitu puisi, fiksi (cerita pendek dan novel), dan drama. Sebenarnya ketiga genre itu lebih banyak ditujukan pada sastra dewasa, sastra kanon yang selama ini dikenal masyarakat luas. Genre itu pula yang selama ini menjadi acuan pembelajaran sastra di sekolah (Nurgiyantoro dan Efendi, 2013: 386). Padahal, ada perbedaan genre antara genre sastra dewasa dan genre remaja. Di Indonesia, kendatipun terhitung baru berkembang, genre sastra remaja menjadi sangat populer sehingga wajar jika para guru di sekolah dapat memanfaatkannya untuk pembelajaran sastra.

Argumentasi lain ialah bahwa *teenlit* dan fiksi sains sangat relevan untuk pembentukan karakter siswa melalui pembelajaran sastra ialah bahwa hingga kini *teenlit* dan fiksi sains masih menjadi pilihan bacaan bagi para remaja yang belum mendapatkan atensi dan apresiasi yang cukup serius dalam dunia pendidikan. Dalam hal ini, dunia pendidikan mesti berbenah dan merefleksikan realitas ini secara kritis: mungkinkah *teenlit* dan fiksi sains dapat dijadikan media penanaman karakter bagi siswa di sekolah? Sebagaimana dikemukakan Nurgiyantoro dan Efendi (2013: 383), berbagai genre sastra populer yang dikonsumsi oleh para remaja secara mandiri terkesan hingga kini masih dikucilkan dan direndahkan derajat estetikanya. Padahal, karya-karya sastra seperti itulah yang pada kenyataannya dikonsumsi oleh siswa. Sementara itu,

pendidikan di Amerika dan Inggris, misalnya, sastra populer telah dijadikan sebagai salah satu kajian budaya. Argumentasi dasarnya ialah bahwa sastra populer remaja merupakan bagian dari realitas remaja yang tak boleh dipandang sebelah mata (Marsh dan Millard. 2000: 163). Jika demikian, karya-karya sastra tersebut mesti diakomodasi di dalam kurikulum.

Sesungguhnya, dalam kurikulum terbaru (Kurikulum 2013) terdapat kemungkinan yang terbuka bagi guru untuk merealisasikan pendidikan karakter melalui bacaan sastra. Karya *teenlit* dan fiksi ilmiah, dalam konteks ini, dapat dimanfaatkan sebagai medium, bukan sekadar dilihat sebagai teks pembelajaran tetapi sekaligus sebagai sarana pembentukan karakter. Dengan demikian, aplikasi pembelajaran sastra dapat memperkenalkan pemelajar SMP dan SMA/SMK dengan karya-karya sastra yang kontekstual. Dalam Kemendiknas (2011) dikemukakan adanya 18 nilai karakter yang diharapkan dijadikan panduan pendidikan karakter di sekolah. Kedelapan belas nilai karakter yang dimaksud adalah (1) religius; (2) jujur, (3) toleransi, (4) disiplin, (5) kerja keras, (6) kreatif, (7) mandiri, (8) demokratis, (9) rasa ingin tahu, (10) semangat kebangsaan, (11) cinta tanah air, (12) menghargai prestasi, (13) bersahabat/komunikatif, (14) cinta damai, (15) gemar membaca, (16) peduli lingkungan, (17) peduli social, dan (18) tanggung jawab.

Sejalan dengan itu, Kesuma, dkk., (2012: 2) merinci nilai-nilai dalam pendidikan karakter menjadi tiga, yakni (1) nilai yang terkait dengan diri sendiri, (2) nilai yang terkait dengan orang lain atau sesama manusia, dan (3) nilai yang terkait dengan Tuhan. Rincian nilai-nilai pendidikan karakter tersebut dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1 Nilai-nilai dalam pendidikan karakter (Kesuma, 2012:12)

Nilai yang terkait dengan diri sendiri	Nilai yang terkait dengan orang lain	Nilai yang terkait dengan Tuhan
jujur, kerja keras, tegas	dermawan, toleransi	takwa, beriman
sabar, ulet, ceria, teguh	murah senyum	iklas, murah hati
terbuka, visioner	pemurah	taat, setia
mandiri, tegar	kooperatif	penuh iman
pemberani, reflektif	adil, tawakal	cinta kasih
tanggung jawab	bijaksana	yakin, percaya
disiplin, rendah hati, dll.	santun, dll.	pasrah, dll.

Untuk mengintegrasikan nilai-nilai karakter bangsa sebagaimana dideskripsikan di atas, hemat penulis, pembelajaran sastra harus berlangsung secara integratif. Artinya, nilai-nilai karakter langsung diintegrasikan dalam pengembangan materi pembelajaran sastra. Dalam rangka pengembangan materi pembelajaran sastra perlu kiranya dipikirkan tentang pentingnya minat baca dan apresiasi sastra. Tentang hal ini, penulis setuju dengan pendapat Syahrul (2016: 82-84) yang mengemukakan bahwa apresiasi sastra akan berjalan baik jika didasari adanya minat yang tinggi pada karya sastra. Upaya membangun minat siswa pada sastra melalui praktik pembelajaran sastra yang benar dengan menciptakan situasi pembelajaran yang mampu mendorong siswa untuk pelan-pelan meminati karya sastra. Menurut Syahrul (ibid), hal itu dapat ditempuh melalui beberapa cara. *Pertama*, kurikulum bahasa Indonesia dan sastra Indonesia perlu mengakomodasi kajian sastra remaja kontemporer. *Teenlit* dan fiksi sains perlu dipertimbangkan di dalam pembelajaran. Kurikulum yang mengesampingkan atau cenderung banyak mengajarkan sastra secara teori saja mesti diperbaiki. Termasuk dalam hal ini ialah tenaga pengajar.

Kedua, idealnya, seperti pernah diusulkan Taufiq Ismail dan banyak sastrawan lain,

pelajaran apresiasi sastra Indonesia dipisahkan dari pelajaran bahasa Indonesia, berdiri sendiri dan hasil prestasi belajar sastra peserta didik terwujud sebagai nilai tersendiri pada rapornya. *Ketiga*, ada beberapa hal lagi yang mesti dilakukan agar minat peserta didik dan masyarakat terhadap sastra bangkit: menciptakan suasana belajar-mengajar yang menarik dan menyenangkan, memberi penghargaan pada peserta didik yang unggul dalam pelajaran sastra, menyediakan ruang berekspresi bagi peserta didik yang berbakat di bidang sastra, dan meyakinkan pada peserta didik bahwa sastra itu penting untuk diapresiasi, karena di dalamnya terkandung nilai-nilai positif yang penting diketahui dan dihayati oleh siswa.

Dalam dokumen Kemendikbud (2016: 13-32) tentang silabus mata pelajaran untuk SMA/MA, khusus mata pelajaran bahasa Indonesia, terdapat masing-masing dua Kompetensi Dasar untuk setiap kelas yang berkaitan dengan pembelajaran sastra. Adanya kompetensi dasar tentang sastra memungkinkan suatu pengembangan lebih lanjut tentang materi dan pemilihan media dalam pembelajaran. Dalam hal itu, *teenlit* dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran dengan tujuan untuk pembentukan karakter. Silabus tersebut tampak pada tabel 2 berikut.

Tabel 2 Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas X dan XI yang berkaitan dengan sastra (Kemendikbud, 2016: 13-32)

Kelas/Semester	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran
X/1	Menyebutkan butir-butir penting dari dua buku nonfiksi (buku pengayaan) dan satu novel yang dibacakan nilai-nilai dan kebahasaan cerita rakyat dan cerpen.	Iktisar/rangkuman
X/2	Menyusun ikhtisar dari dua buku nonfiksi (buku pengayaan) dan ringkasan dari satu novel yang dibaca.	Ikhtisar/rangkuman
X/2	Menganalisis isi dari minimal satu buku fiksi dan satu buku nonfiksi yang sudah dibaca.	Resensi buku fiksi dan/atau nonfiksi
XI/1	Menemukan butir-butir penting dari satu buku pengayaan (nonfiksi) yang dibaca	Buku pengayaan nonfiksi (isi buku; keunggulan buku; kelemahan buku; dan simpulan.
XI/2	Menyusun ikhtisar dari dua buku nonfiksi (buku pengayaan) dan ringkasan dari satu novel yang dibaca.	Buku pengayaan nonfiksi (isi buku; keunggulan buku; kelemahan buku; dan simpulan.
XII/1	Menganalisis isi dan kebahasaan novel	Unsur intrinsik dan ekstrinsik
XII/2	Merancang novel atau novelet dengan memerhatikan isi dan kebahasaan.	Unsur kebahasaan (Ungkapan, Majas, Peribahasa)

Untuk tujuan pengembangan lebih lanjut, guru perlu menyusun indikator pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai. Berikut akan diberikan satu contoh pengembangan dan pengintegrasian pendidikan karakter dalam pembelajaran sastra Indonesia dengan memanfaatkan *teenlit* dan fiksi sains untuk SMA kelas XI semester 1.

Kompetensi Dasar:

Siswa menemukan butir-butir penting dari satu buku pengayaan (nonfiksi) yang dibacanya.

Indikator (untuk keterampilan membaca)

- (1) Siswa dapat mengidentifikasi sikap dan tingkah laku dari tokoh protagonis dari novel *teenlit* yang dibacanya secara disiplin dan jujur.
- (2) Siswa dapat mengevaluasi sikap dan perilaku tokoh antagonis dari novel *teenlit* yang dibacanya secara jujur dan bertanggung jawab.

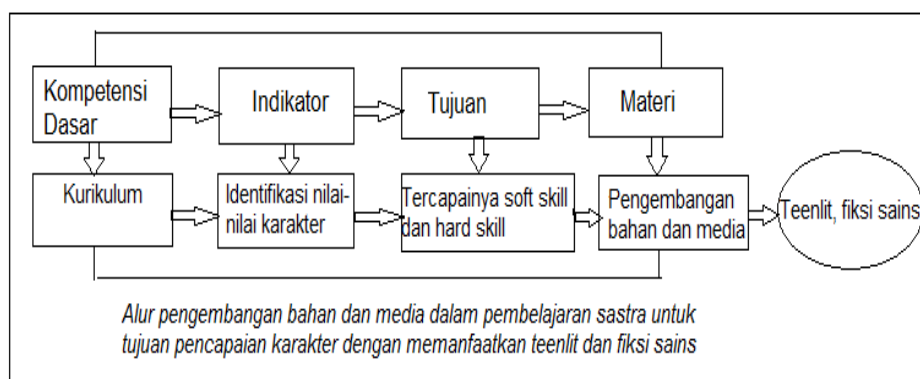
Indikator (untuk keterampilan menyimak):

- (1) Siswa dapat mengemukakan pendapatnya tentang alur cerita dari film fiksi sains yang telah ditontonnya secara *berani* disertai *refleksi kritis*.

- (2) Siswa dapat mengevaluasi kehadiran tokoh robot dalam film fiksi sains yang telah ditontonnya secara *bijaksana* dan *bertanggung jawab*.

Berdasarkan kompetensi dasar dan indikator yang telah dibuat dapatlah disimpulkan bahwa pembelajaran sastra dengan memanfaatkan *teenlit* dan fiksi sains sebagai media bacaan mencakup perencanaan yang melibatkan *hard skill* dan *soft skill*. *Hard skill* menyangkut konten materi yang harus dikuasai siswa, sedangkan *soft skill* lebih merupakan nilai-nilai dan karakter yang harus terinternalisasi di dalam diri siswa. Dengan demikian, pembelajaran sastra dapat berlangsung secara efektif. Di samping itu, siswa tidak diasingkan dari realitas kehidupannya dalam pembelajaran bahasa dan sastra. Siswa dipandu untuk tidak menjadi konsumen dari novel *teenlit* dan film fiksi sains tetapi justru mereka memaknai dan merefleksikan hasil simakan mereka secara kritis dan bermakna. Sebagai gambaran, di sini disajikan alur rancangan pembelajaran sastra sebagaimana berikut.

Bagan 1 Alur pengembangan bahan dan media dalam pembelajaran sastra



PENUTUP

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan beberapa hal berikut. *Pertama*, *teenlit* dan fiksi sains merupakan dua genre sastra populer yang diproduksi dan dikonsumsi pada masanya. Artinya, *teenlit* dan fiksi sains digemari hanya pada saat terbit atau *launching*. Namun, sejak era 2000-an hingga saat ini, *teenlit* dan fiksi sains terus memenuhi permintaan pasar. Berkaitan dengan aspek produksinya, *teenlit* dan fiksi sains amat diminati para remaja. Dengan kata lain, konsumen terbanyak *teenlit* dan fiksi sains adalah para pelajar. Hal itu disebabkan oleh karena

isinya yang bisa menjawab kebutuhan para remaja. *Kedua*, *teenlit* dan fiksi sains memiliki relevansi dalam pembelajaran sastra di sekolah, terutama untuk pembentukan karakter pemelajar. Untuk mencapai tujuan itu, guru bahasa dan sastra perlu mengembangkan bahan dan media pembelajaran berdasarkan kompetensi dasar kurikulum. Guru perlu mengidentifikasi dan mengembangkan indikator pembelajaran dengan mengintegrasikan nilai-nilai karakter sehingga pembelajaran sastra tidak hanya mengkomodasi dimensi *hard skill* tetapi juga *soft skill*, dalam hal ini nilai-nilai karakter.

Adapun artikel ini baru membahas mengenai kontribusi *teenlit* dan fiksi sains untuk pendidikan karakter berdasarkan tinjauan aspek produksi dan konsumsinya. Masih banyak sisi lain dari dua genre sastra ini untuk ditelaah lebih lanjut, terutama ketika berbicara mengenai kontribusinya bagi siswa dalam pembelajaran sastra di sekolah. Oleh karena itu, topik ini masih harus ditelaah lebih lanjut melalui kajian yang lebih mendalam, misalnya, dengan melakukan penelitian pengembangan lebih lanjut sehingga diperoleh luaran yang lebih aplikatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Baktiono, W. (2008). Dunia Cyberspace Baudrillardian the Matrix. *Scriptura*, 2(1), 8 – 17.
DOI: <https://doi.org/10.9744/scriptura.2.1.8-17>
- Depdiknas. (2005). Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan. Jakarta: Depdiknas.
- Dewi, N. (2012). Bringing American Populer Culture to the English Departements in Indonesia. *Kata: A Biannual Publication on the Study of Languages and Literature*. 14(2), 51–55.
DOI: <https://doi.org/10.9744/kata.14.2.51-54>
- Dewojati, C. (2010). *Wacana Hedonisme dalam Sastra Populer Indonesia*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kemendiknas. (2011). *Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan, Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Kemendikbud. (2016). Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah/Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan (SMA/MA/SMK/MAK). Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Kesuma, D. (2012). *Pendidikan Karakter Teori dan Praktek di Sekolah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kusmarwanti. (2005). “Teenlit dan Budaya Menulis di Kalangan Remaja” dalam *Menuju Budaya Menulis Suatu Bunga Rampai*. (Pangesti Wiedarti, Eds.). Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Koesoema A., D. (2009). *Pendidik Karakter di Zaman Keblinger*. Jakarta: Grasindo.
- Marsh, J. & Elaine M. (2000). *Literacy and Popular Culture: Using Children’s Culture in The Classroom*. London: Paul Chapman Publishing Ltd.
- Mayerson, M.S. (2010). “Popular Fiction: The Adventages of a New Field” dalam *Studies in Popular Culture* (Wilcox, eds.). Louisville: Jefferson Community College.
- Mostow, J. (Direct Sud). (2009). “Surrogates” (Sebuah Film). America: HBO Production.
- Nuranindya, D. (2006). *Rahasia Bintang*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Nurgiyantoro, B. & Anwar E. (2013). “Prioritas Penentuan Nilai Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Sastra Remaja” dalam *Cakrawala Pendidikan*, 32(3), 382 – 393.
DOI: <https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.1626>
- Salim, P. (2006). *The Contemporary English – Indonesian Dictionary*. Jakarta: Media Eka Pustaka.
- Roberts, A. (2006). *The History of Science Fiction*. England: Palgrave Macmillan.
- Syahrul, N. (2016). Peran Sastra sebagai Sarana Pembangun Karakter Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional HISKI*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Saryono, D. (2009). *Dasar Apresiasi Sastra*. Yogyakarta: Elmatara Publishing.
- Sumarjo, J. (1980). *Novel Populer Indonesia*. Yogyakarta: CV Nur Cahaya.
- Storey, J. (2012). *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction*. New York: Longman.