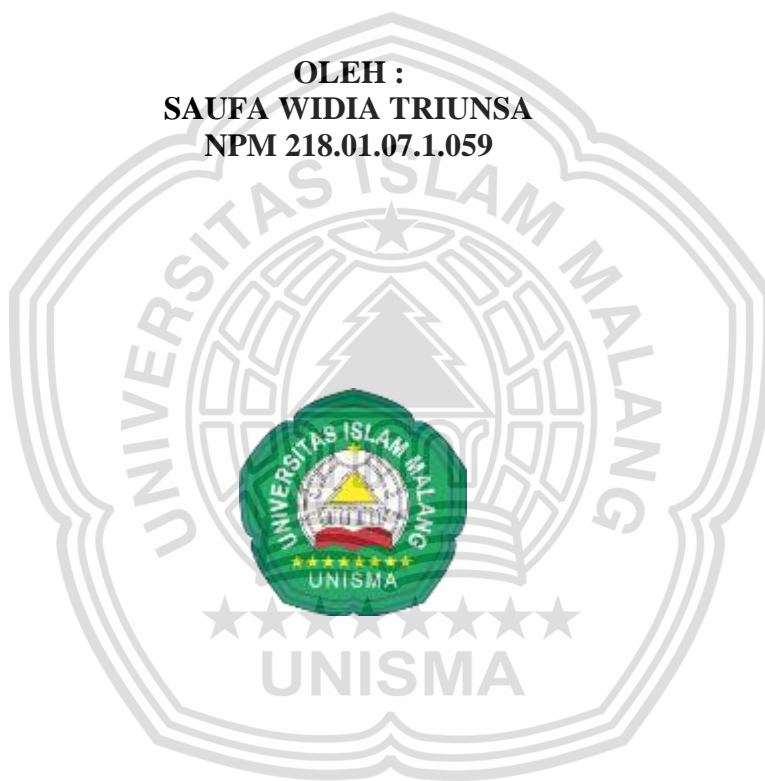




**PERSEPSI REMAJA TENTANG KENAKALAN REMAJA
PADA *WEBSERIES* ANTARES ADAPTASI NOVEL *WATTPAD*
ANTARES KARYA REINDA**

SKRIPSI

**OLEH :
SAUFA WIDIA TRIUNSA
NPM 218.01.07.1.059**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra
INDONESIA
2022**

ABSTRAK

Triunsa, Saufa Widia. 2022. *Persepsi Remaja Tentang Kenakalan Remaja Pada Webseries Antares Adaptasi Novel Wattpad Antares Karya Reinda*. Skripsi bidang Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Pembimbing 1 : Dr. Moh.Badrih, S. Pd., M.Pd; Pembimbing 2: Khoirul Muttaqin S.S.,M.Hum.

Kata Kunci : Persepsi, Remaja, Kenakalan Remaja, *Webseries*, Antares, *Wattpad*.

Dalam lingkungan hidup, masyarakat menciptakan karya sastra itu ditujukan kepada penikmat karya sastra itu sendiri yaitu masyarakat. Penikmat karya sastra tersebut berperan penting dalam suatu karya yang diciptakan oleh pengarang. Penikmat karya sastra juga memiliki pengaruh yang cukup besar bagi pengarang untuk menciptakan karya sastra tersebut. Pengaruh tersebut yaitu lingkungan dapat menimbulkan inspirasi, ide, dan pengalaman bagi pengarang. Selain berperan sebagai timbulnya inspirasi pengarang, karya sastra juga berperan sebagai teks yang diciptakan pengarang sebagai teks yang diresepsi oleh pembaca. Proses pengamatan yang terjadi yaitu individu dapat menanggapi atau meresepsi dalam indera penghilatan, meresepsi apa yang dilihat, dibaca, didengar, dan dirasakan.

Karena semakin berkembangnya karya sastra pada saat ini, maka peneliti ingin meneliti tentang karya sastra yang terbaru yaitu webseries. Webseries yang diambil pada penelitian ini yaitu webseries Antares adaptasi novel wattpad Antares karya Reinda. Objek dari penelitian ini yaitu remaja yang berkomentar dalam webseries. Peneliti ingin mengetahui apakah terdapat persepsi dari para remaja terhadap webseries Antares.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan tentang adanya persepsi remaja yang bermakna eksplisit, bermakna implisit, dan bentuk persepsi. Persepsi tersebut ada dalam *webseries* Antares adaptasi novel *wattpad* Antares karya Reinda. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam persepsi remaja pada *webseries* Antares adaptasi novel *wattpad* Antares karya Reinda terdapat beberapa persepsi secara makna eksplisit terdiri dari makna eksplisit positif dan makna implisit negatif. Makna eskplisit positif positif terdiri dari indikator: 1) adanya komentar positif, dan 2) adanya nilai kedisiplinan dalam kebijakan dan makna eksplisit negatif terdiri dari indikator: 1) adanya komentar negatif, 2) adanya ketidakadilan antara satu tokoh dengan tokoh lainnya, dan 3) adanya prasangka buruk tokoh. Makna implisit positif terdiri dari makna implisit positif dan makna implisit negatif. Makna implisit positif terdiri dari indikator: 1) terdapat komentar positif, 2) makna implisit yang mengandung pesan positif, sedangkan makna

implisit negatif 1) terdapat komentar negatif, 2) kata atau kalimat yang mengandung konotasi negatif. Bentuk persepsi terdiri dari persepsi visual, persepsi auditorial, dan persepsi sosial. Persepsi visual memiliki indikator adanya komentar menanggapi visual tokoh, persepsi auditorial memiliki indikator adanya komentar tertarik dengan suara tokoh, persepsi sosial memiliki indikator adanya komentar tentang sifat-sifat tokoh.

Berdasarkan hasil penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa adanya persepsi remaja pada webseries Antares adaptasi novel wattpad Antares karya Reinda, baik secara positif maupun negatif. Dari komentar remaja menunjukkan adanya makna persepsi eksplisit, makna implisit, dan bentuk persepsinya.



ABSTRACT

Triunsa, Saufa Widia. 2022. *Teenagers' Perceptions of Juvenile Delinquency on the Antares Webseries Adaptation of the Wattpad Novel Antares by Reinda*. Thesis in the field of Indonesian Language and Literature Education Studies, Faculty of Teacher Training and Education. Advisor 1 : Dr. Moh.Badrih, S. Pd., M.Pd; Advisor 2: Khoirul Muttaqin S.S.,M.Hum.

Keywords: Perception, Youth, Juvenile Delinquency, Webseries, Antares, Wattpad.

In the environment, people create literary works that are aimed at the connoisseurs of literary works themselves, namely the community. Connoisseurs of literary works play an important role in a work created by the author. Connoisseurs of literary works also have a considerable influence on authors to create these literary works. The influence is that the environment can give rise to inspiration, ideas, and experiences for the author. In addition to acting as an inspiration for the author, literary works also act as a text created by the author as a text that is received by the reader. The observation process that occurs is that individuals can respond or perceive in the sense of sight, perceive what is seen, read, heard, and felt.

Due to the development of literary works at this time, the researchers wanted to examine the latest literary works, namely webseries. The webseries taken in this research are the Antares webseries adaptation of the Wattpad novel Antares by Reinda. The object of this research is teenagers who comment in webseries. The researcher wants to know whether there is a perception from teenagers on the Antares webseries.

This study aims to describe the existence of adolescent perceptions that have explicit meanings, implicit meanings, and forms of perception. This perception exists in the Webseries Antares adaptation of the wattpad novel Antares by Reinda. The approach used in this study is a qualitative approach. The type of research used is descriptive qualitative.

The results showed that in the adolescent perception of the Antares webseries adaptation of the Wattpad novel Antares by Reinda, there were several perceptions of explicit meanings consisting of positive explicit meanings and negative implicit meanings. Positive positive explicit meaning consists of indicators: 1) the presence of positive comments, and 2) the value of discipline in policy and negative explicit meaning consists of indicators: 1) negative comments, 2) injustice between one character and another, and 3) the character's prejudices. Positive implicit meaning consists of positive implicit meaning and

negative implicit meaning. Positive implicit meaning consists of indicators: 1) there are positive comments, 2) implicit meanings that contain positive messages, while negative implicit meanings 1) have negative comments, 2) words or sentences that contain negative connotations. The form of perception consists of visual perception, auditory perception, and social perception. Visual perception has an indicator of the presence of comments responding to visual characters, auditory perception has an indicator of the presence of comments interested in the character's voice, social perception has an indicator of comments about the character's characteristics.

Based on the results of this study, it can be concluded that the perception of teenagers in the Antares webseries adaptation of the Wattpad novel Antares by Reinda, both positively and negatively. From the adolescent's comments, it shows that there is an explicit perceived meaning, an implicit meaning, and the form of the perception.



BAB 1

PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang pendahuluan penelitian guna mengorientasikan pada wawasan umum arah penelitian yang dilakukan. Penelitian ini menjelaskan tentang (1) Konteks Penelitian, (2) Fokus Penelitian, (3) Tujuan Penelitian, (4) Manfaat Penelitian, (5) Penegasan Istilah.

1.1 Konteks Penelitian

Karya sastra merupakan media yang digunakan oleh pengarang dalam menyampaikan gagasan-gagasannya. Media yang dimaksud adalah bentuk dari sebuah proses di mana terbentuknya gagasan-gagasan untuk menghasilkan suatu karya sastra. Gagasan-gagasan tersebut bisa menjembatani pengarang untuk menghasilkan karya sastra yang akan disampaikan kepada masyarakat. Karya sastra sebagai media yaitu untuk menghubungkan pikiran-pikiran pengarang yang akan disampaikan kepada pembaca.

Bagi pengarang itu sendiri sastra adalah alat untuk menyalurkan pikiran, ide, atau perasaan yang bersifat kreatif. Kreativitas sastra tersebut muncul dari dalam pikiran atau gagasan-gagasan pengarang yang menghasilkan sebuah karya sastra. Hubungan ketiganya yaitu karya sastra menjadi media atau jembatan yang dapat menghubungkan pikiran dan gagasan-gagasan pengarang kepada pembaca. Dalam hubungan antara pembaca dan pengarang karya sastra menduduki peran yang

berbeda.

Selain berperan dalam proses transfer informasi dari pengarang ke pembaca, karya sastra juga berperan sebagai teks yang diciptakan pengarang sebagai teks yang diresepsi oleh pembaca (Sugihastuti, 2005 : 81). Karya sastra yang menduduki peran berbeda antara pembaca dan pengarang yaitu jika kepada pembaca, karya sastra tersebut hanya untuk dinikmati saja atau pembaca sebagai penikmat karya. Penikmat karya sastra yang dimaksud adalah kalangan orang yang suka membaca atau menikmati sebuah karya sastra sebagai media hiburan. Media hiburan dapat berupa pengembangan imajinasi dan kreativitas dalam berpikir bagi karya tersebut.

Sedangkan bagi pengarang, karya sastra dapat menjadikan media transfer informasi kepada pembaca. Informasi yang diberikan dapat berupa pengalaman yang dialami oleh pengarang yang terjadi di lingkungan sekitar pengarang. Lingkungan juga berpengaruh dalam proses pembentukan suatu karya sastra bagi pengarang. Karena dalam lingkungan tersebut dapat mempengaruhi pengarang untuk memperoleh ide-ide yang digunakan pada proses pengembangan karya sastra.

Pencipta karya sastra adalah sebagai individu yang hidup di masyarakat, pikiran, pandangan, dan perasaan yang dituangkan penulis dalam karya sastra tidak akan lepas dari lingkungan dimana ia berasal (Kurniawan, 2011:6). Karya sastra dapat mempengaruhi individu karena bersifat ekspresif untuk mempengaruhi pembaca. Karya sastra bersifat

ekspresif maksudnya adalah sarana pengungkapan perasaan atau batin pengarang dalam menyampaikan ide, angan-angan, pikiran, bahkan pengalaman pengarang. Karya sastra yang hidup di masyarakat adalah salah satu faktor utama mengapa karya sastra itu diciptakan.

Karya sastra berhubungan dengan masyarakat dimana masyarakat adalah salah satu hal yang penting di dalam sastra. Pemahaman karya sastra mempertimbangkan hubungan latar belakang masyarakat, aspek-aspek kemasyarakatan, dan makna yang terkandung dalam karya sastra tersebut. Menurut (Ratna, 2007) ada beberapa pengertian yang berkaitan dengan sosiologi sastra yang perlu dipertimbangkan, dalam rangka menemukan objek yang akan diteliti yaitu hubungan antara karya sastra dengan masyarakat, di antaranya: 1). pemahaman terhadap masyarakat dengan pertimbangan aspek kemasyarakatan, 2). pengetahuan karya sastra sekaligus hubungannya dengan masyarakat yang melatarbelakangi, 3). analisis seberapa jauh kaitan langsung antara unsur-unsur karya dengan unsur-unsur masyarakat.

Oleh karena masyarakat sebagai penikmat karya sastra, pengarang menciptakan karya sastra itu ditujukan kepada penikmat karya sastra itu sendiri yaitu masyarakat. Penikmat karya sastra tersebut berperan penting dalam suatu karya yang diciptakan oleh pengarang. Dalam lingkungan hidup, penikmat karya sastra juga memiliki pengaruh yang cukup besar bagi pengarang untuk menciptakan karya sastra tersebut. Pengaruh tersebut yaitu lingkungan dapat menimbulkan inspirasi, ide, dan pengalaman bagi pengarang.

Sastra merupakan ciptaan imajinatif manusia yang dapat dilihat dari kehidupan nyata atau kehidupan sehari-hari yang direkam, dipotret, atau ditulis serta memiliki makna yang estetis. Makna estetis berupa nilai-nilai keindahan yang muncul sebagai bentuk pujian atau penilaian pada suatu objek tertentu. Estetis ini dapat dikaitkan dengan karya seni yang mempunyai nilai-nilai keindahan. Nilai-nilai keindahan dalam karya sastra adalah nilai yang berasal dari estetis sastra yang pada umumnya aspek keindahan sastra didominasi oleh gaya bahasa, menjadikan tolok ukur keindahan karya sastra adalah keindahan bahasa itu sendiri.

Dalam penciptaan karya sastra selalu terdapat nilai-nilai yang sudah diselipkan saat proses pembuatan sastra itu berlangsung. Karya sastra memiliki fungsi ganda yaitu sebagai hiburan. Sedangkan di sisi lain karya sastra berusaha memberikan nilai-nilai yang bermanfaat bagi masyarakat atau pembacanya. Artinya pengarang ingin mengkomunikasikan atau memberikan pemahaman tertentu melalui sebuah karya sastra yang bentuknya adalah berupa nilai sehingga karya sastra itu memiliki nilai-nilai tertentu.

Menurut Fananie (2006:6) sastra adalah karya fiksi yang merupakan hasil kreasi berdasarkan luapan emosi yang spontan dan mampu mengungkapkan aspek keindahan. Kreasi sastra berupa luapan emosi pengarang didasarkan oleh isi hati yang sedang dialami pengarang. Isi hati tersebut mampu menjadikan karya sastra memiliki luapan emosi yang dapat tersampaikan dengan baik kepada penikmat

karya sastra.

Luapan emosi pengarang bisa berupa kegembiraan juga kesedihan tergantung dari suasana hati pengarang itu sendiri. Itu semua dapat terlihat dari bahasa yang digunakan oleh pengarang dalam menciptakan sebuah karya sastra. Bahasa yang digunakan ketika suasana hati menyenangkan biasanya mengandung unsur bahagia seperti semangat, senang, tersenyum, dan lain sebagainya. Sedangkan jika suasana hati tersebut mencerminkan kesedihan, bahasa yang digunakan mengandung unsur kekecewaan misalnya pada kata hancur, rindu, emosi, dan lain sebagainya.

Di era internet ini, *webseries* sudah menjadi hal yang umum karena *webseries* merupakan sebuah konsep acara berseri yang dirilis dalam media internet, biasanya Youtube menjadi platform utama bagi para produser *webseries* (Michael Erlangga, 2004). *Webseries* memiliki beberapa genre yaitu drama, horor, komedi, *action*, dan *romance*. Format *webseries* ini sebenarnya mirip dengan acara yang ditayangkan di televisi, tetapi ada perbedaan dalam platform dan konten yang ditayangkan. Perbedaannya adalah pada *webseries* ini episode nya lebih sedikit dan alur ceritanya tidak rumit atau tidak bertele-tele.

Webseries juga merupakan salah satu media promosi bagi perusahaan. Di Indonesia, prospek *web series* bisa dikatakan cukup bagus. Terutama dengan antusias masyarakat terhadap Youtube yang cukup tinggi. Maka sah-sah saja jika dibilang bahwa *web series* merupakan senjata ampuh bagi brand-brand perusahaan untuk memamerkan dirinya.

Menurut Miller (dalam Iqbal, dkk, 2014:29) *webseries* adalah seri video yang terbagi menjadi beberapa episode yang ditayangkan secara berkala untuk mengisahkan suatu cerita yang utuh. Sebuah *webseries* biasanya berdurasi sekitar 2 hingga 10 menit dan distribusikan lewat media internet. Zaman sekarang media internet lebih banyak diakses oleh berbagai kalangan di Indonesia. Maka dari itu, dalam pembuatan film ini berbasis *webseries*. Namun, pada *webseries* antares adaptasi novel antares ini berdurasi sekitar 30 menit dengan per episode memiliki 2 episode yaitu episode A dan B.

Antares adalah judul serial web atau *web series* Indonesia yang diproduksi oleh MD Entertainment diadaptasi dari novel *wattpad* antares karya Reinda. Pada awalnya novel Antares ini diadaptasi dari *wattpad* Antares yang diunggah pada tanggal 3 Juni 2019. *Wattpad* Antares ini telah mencapai hampir 60 Milyar pembaca hanya dalam waktu 1 tahun. Kemudian penulis *wattpad* Antares ini yaitu Reinda mengadaptasi karyanya ke dalam bentuk Novel.

Setelah novel Antares tersebut rilis ternyata banyak diminati oleh remaja. Menjadi novel *best seller* di toko buku seluruh Indonesia baik yang *online* maupun *offline*. Memiliki cerita yang unik dan menarik di kalangan remaja yang menceritakan tentang persahabatan. Cerita ini mengisahkan tentang tokoh bernama Zea yang super cantik dan terkenal karena pindah ke sekolah barunya. Zea bertemu dengan tokoh bernama Antares laki-laki dengan paras seperti dewa mitologi Yunani seperti arti dari namanya.

Tokoh bernama Antares merupakan ketua geng motor terkenal yang bernama Calderioz. Dalam cerita ini, geng motor tersebut bukan semata-mata

meresahkan warga sekitar, tetapi membantu memecahkan permasalahan yang ada di masyarakat. Dari cerita yang menarik tersebut maka dari itu banyak remaja yang membaca juga menonton karya dari Reinda ini. Antusias dalam meramaikan proses penggarapan *webseries* Antares ini. Terkait hal itu, para pembaca khususnya remaja pasti memiliki persepsi tersendiri terhadap *webseries* Antares.

Remaja merupakan masa peralihan dari usia anak menuju ke tahap dewasa. Adanya perubahan perilaku sikap juga nilai-nilai yang terjadi pada rentan usia 12 tahun sampai 17 tahun. Memasuki masyarakat dewasa ini mengandung banyak aspek afektif, lebih atau kurang dari usia pubertas. Sedangkan, menurut (Monks dan Haditono, 2002) menyatakan bahwa masa remaja dimulai dari usia 12 – 21 tahun, selanjutnya untuk remaja Indonesia menggunakan batasan usia 11 – 24 tahun dan belum menikah. Dalam rentang usia tersebut, remaja sering memiliki persepsi menarik sesuai dengan usianya.

Persepsi merupakan proses pengamatan seseorang terhadap lingkungan sekitar atau terhadap objek tertentu. Proses pengamatan yang terjadi yaitu individu dapat menanggapi atau meresepsi dalam indera penghilatan, meresepsi apa yang dilihat, dibaca, didengar, dan dirasakan. Lingkungan sekitar bisa menjadi objek utama dalam melakukan persepsi, karena dalam lingkungan tersebutlah terdapat rangsangan untuk mengamati berbagai hal.

Menurut Sunaryo (dalam Hermuningsih & Wardani2016:201) syarat terjadinya persepsi adalah (a) adanya objek yang diresepsi, (b) adanya perhatian yang merupakan langkah pertama sebagai suatu persiapan dalam mengadakan persepsi, (c) adanya alat indera/resptor yaitu alat untuk menerima stimulus ke

otak kemudian sebagai alat untuk mengadakan respon. Persepsi ini akan dihubungkan dengan persepsi remaja terhadap film. Objek yang dikaji adalah film, karena persepsi remaja terhadap film ini banyak peminatnya. Remaja di era globalisasi sekarang ini banyak menyukai film terutama *webseries*, karena *webseries* merupakan sastra audio visual yang menarik untuk diresepsi.

Penelitian mengenai persepsi remaja terhadap persahabatan dan romantisme pada *web series* antares adaptasi novel antares karya Reinda belum pernah dilakukan oleh penelitian lain.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Farida Fais (2019) dengan judul “*Persepsi Remaja Pada Romantisme Film Dilan 1990*”. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam membahas persepsi remaja terhadap film, sedangkan perbedaannya terletak pada fokus penelitiannya yaitu membahas tentang bagaimana persepsi remaja terhadap romantisme yang ada pada film Dilan 1990.

Penelitian kedua yang relevan dengan penelitian ini yaitu dari Sri Rizki Karunia (2018) dalam skripsinya dengan judul “*Persepsi Masyarakat Tentang Persahabatan Dalam Film 5CM.*”. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam membahas persepsi masyarakat terhadap film, sedangkan perbedaannya terletak pada fokus penelitiannya yaitu membahas tentang bagaimana persepsi masyarakat tentang persahabatan dalam film 5cm.

Pada kedua penelitian diatas memiliki kesamaan dalam membahas teori persepsi, namun yang membedakan dengan penelitian saya adalah pada fokus penelitiannya. Penelitian saya ini memfokuskan pada persepsi remaja terhadap

bentuk persepsi, makna eksplisit, dan makna implisit yang terdapat pada *webseries* Antares. Penelitian ini dilakukan guna untuk memperbarui kajian mengenai persepsi remaja yang nantinya akan bermanfaat bagi peneliti selanjutnya. Peneliti akan mengkaji lebih lanjut dalam penelitian dengan judul “Persepsi Remaja Tentang Kenakalan Remaja Pada *Webseries* Antares Adaptasi Novel *Wattpad* Antares Karya Reinda”.



1.2 Fokus Penelitian

Penelitian harus memiliki arah yang jelas agar menjadi fokus pada permasalahan yang hendak diteliti. Berdasarkan konteks penelitian di atas, maka fokus penelitian yang akan dikaji yaitu:

1. Bentuk persepsi pada persepsi remaja tentang kenakalan remaja pada *webseries* Antares adaptasi novel *wattpad* Antares karya Reinda
2. Makna eksplisit pada persepsi remaja tentang kenakalan remaja pada *webseries* Antares adaptasi novel *wattpad* Antares karya Reinda
3. Makna implisit persepsi remaja tentang kenakalan remaja pada *webseries* Antares adaptasi novel Antares karya Reinda

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan bentuk persepsi pada persepsi remaja tentang kenakalan remaja pada *webseries* Antares adaptasi novel *wattpad* Antares karya Reinda.
2. Mendeskripsikan makna eksplisit pada persepsi remaja tentang kenakalan remaja pada *webseries* Antares adaptasi novel *wattpad* Antares karya Reinda.

3. Mendeskripsikan makna implisit remaja tentang kenakalan remaja pada *webseries* Antares adaptasi novel *wattpad* Antares karya Reinda.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian secara umum adalah memberikan informasi dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk memecahkan suatu permasalahan yaitu yang terdapat dalam *webseries* antares adaptasi novel antares karya Reinda. Untuk mengetahui lebih khusus manfaat penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai tambahan ilmu dan informasi khususnya mengenai persepsi remaja. Selain itu penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi dan rujukan bagi peneliti lain yang ingin mengkaji sastra.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis merupakan manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini oleh peneliti itu sendiri dan pembaca. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran terhadap penikmat film tokoh *webseries* film Antares adaptasi novel *wattpad* antares karya Reinda. Selain itu, penelitian ini dapat bermanfaat sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya.

a) Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan menambah wawasan khususnya mengenai persepsi remaja pada *webseries* Antares adaptasi novel *wattpad* Antares karya Reinda.

b) Bagi Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi bahan ajar, khususnya materi sastra yang berkaitan dengan persepsi remaja terhadap *webseries*.

c) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dasar penelitian selanjutnya. Terutama bagi penelitian yang ingin mengkaji sastra, persepsi remaja, dan *webseries*.

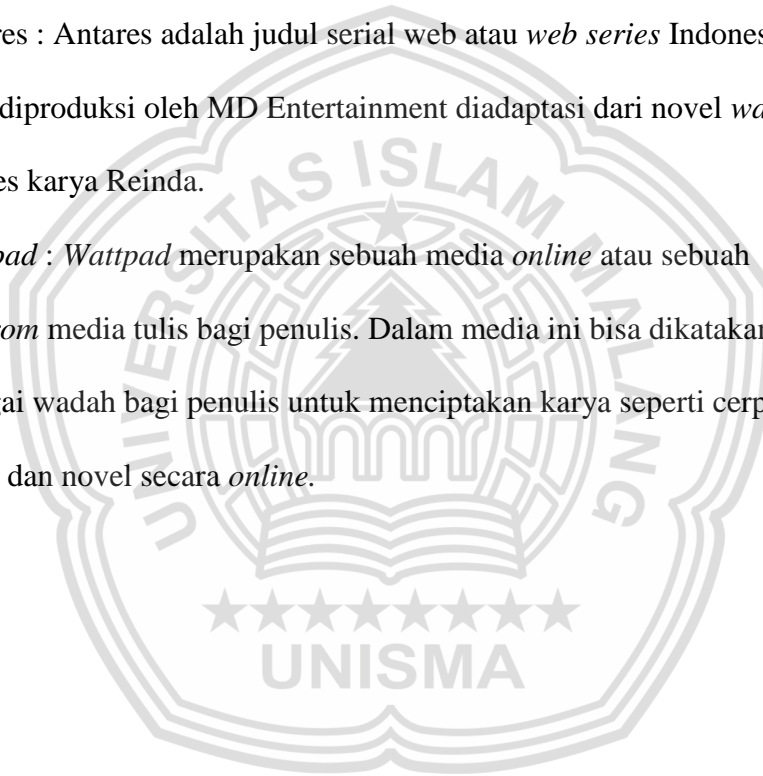
1.5 Penegasan Istilah

Menghindari ambiguitas penelitian juga salah pemahaman, maka dijelaskan penegasan istilah sebagai berikut:

- 1) Persepsi : Merupakan proses pengamatan, tanggapan atau pengetahuan lingkungan dari kumpulan individu-individu yang saling bergaul dan berinteraksi. Memiliki objek atau stimulus yang terjadi apabila akan melakukan proses persepsi
- 2) Remaja : Merupakan masa peralihan dari usia anak menjadi dewasa, mulai dari mental, fisik, seksual, dan emosional. Yaitu pada rentang usia 12 tahun sampai 17 tahun.
- 3) Kenakalan Remaja : Perbuatan yang dilakukan oleh remaja dengan

melanggar aturan dalam lingkungan masyarakat.

- 4) *Webseries* : *webseries* dikenal juga dengan web episode atau serial drama yaitu salah satu konten video yang didistribusikan melalui sebuah medium di internet. Durasi tayang sekitar 5-15 menit dan episode baru hanya pada waktu tertentu dalam seminggu atau biasanya hanya sekali dalam seminggu.
- 5) *Antares* : *Antares* adalah judul serial web atau *web series* Indonesia yang diproduksi oleh MD Entertainment diadaptasi dari novel *wattpad* antares karya Reinda.
- 6) *Wattpad* : *Wattpad* merupakan sebuah media *online* atau sebuah *platfrom* media tulis bagi penulis. Dalam media ini bisa dikatakan sebagai wadah bagi penulis untuk menciptakan karya seperti cerpen, puisi, dan novel secara *online*.



BAB 5

PENUTUP

Bab 5 pada penelitian ini berisi tentang kesimpulan dari hasil analisis Persepsi Remaja Pada *Webseries* Antares Adptasi Novel *Wattpad* Antares Karya Reinda dari bab-bab sebelumnya, serta saran terkait hasil penelitian.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan persepsi remaja pada *webseries* Antares adaptasi novel *wattpad* Antares karya Reinda dapat disimpulkan dalam hasil temuan persepsi remaja pada *webseries* Antares adaptasi novel *wattpad* Antares karya Reinda. Terdapat makna eksplisit memiliki arti makna yang tegas atau tidak berbelit-belit. Biasanya kata dalam makna eksplisit ini terjadi secara terus terang atau gamblang. Seseorang yang membaca kata dalam makna eksplisit ini dapat dengan mudah menangkap maksud dari pembahasan yang sedang dibicarakan. Bisa dikatakan bahwa yang dimaksud makna eksplisit ini adalah makna tersurat dari suatu kata atau pembahasan.

Makna eksplisit positif merupakan makna yang menggambarkan jelas tentang pembahasan yang sedang dibicarakan secara positif. Individu akan berpikir dengan proses secara positif sehingga menghasilkan energi yang positif. Biasanya setelah membaca atau mendengar suatu pembahasan, individu akan menghasilkan pemikiran dan sikap yang baik membuat semangat juga bahagia dalam hidupnya.

Makna eksplisit negatif memiliki arti makna yang tegas atau tidak

berbelit-belit dan mengarah pada negatif. Biasanya kata dalam makna eksplisit negatif ini terjadi secara terus terang atau gamblang. Seseorang yang membaca kata dalam makna eksplisit ini dapat dengan mudah menangkap maksud dari pembahasan yang sedang dibicarakan. Bisa dikatakan bahwa yang dimaksud makna eksplisit ini adalah makna tersurat dari suatu kata atau pembahasan.

Hasil temuan dari makna implisit dalam Persepsi Remaja Pada *Webseries* Antares Adaptasi Novel *Wattpad* Antares Karya Reinda. Makna yang terdapat di dalamnya tidak ditampilkan jelas atau tersurat, jadi ditampilkannya secara tersirat. Istilah makna implisit bisa dikatakan kata sifat yang dapat digunakan kedalam banyak konteks yang berbeda dengan dari arti dan motif yang berbeda. Istilah implisit ini banyak digunakan untuk menggambarkan sesuatu sesuatu yang dipahaminya tetapi tidak ada penjelasan lanjutan atau tidak diungkapkan secara jelas. Dalam istilah ini makna implisit banyak mengarah pada adanya keraguan dan kebingungan terhadap suatu makna sekunder.

Makna implisit positif ini bisa dikatakan sebagai makna tersirat yang terkandung dalam suatu pembahasan atau kalimat. Dalam hal makna implisit positif, kata utama atau pembahasan utama mengorbankan makna aslinya dan lebih memperluas secara positif. Kata positif yang hanya disampaikan secara singkat dapat disebarluaskan dengan makna implisit ini.

Makna implisit negatif merupakan makna kiasan atau konotasi yang mengandung unsur makna buruk atau negatif . Makna konotatif negatif ini cenderung mengarah pada hal-hal yang bersifat negatif atau kurang baik. Hal

tersebut bisa dilihat dari nilai rasa yang terkandung kurang baik atau buruk.

Hasil temuan dari Bentuk Perspsi Remaja Pada *Webseries* Antares Adaptasi Novel *Wattpad* Antares Kaera Reinda. Alat untuk memperoleh informasi tersebut dinamakan penginderaan, pendengaran, peraba, dan sebagainya.

Sebaliknya, jika alat untuk memahaminya adalah sebuah kesadaran atau kognisi.

Informasi tersebut dapat dipahami tidak hanya menggunakan alat penginderaan saja, tetapi juga bisa dengan niat dan kesadaran diri untuk memahami suatu informasi tersebut. Terdapat persepsi visual yang berada pada indera penglihatan. Penglihatan merupakan suatu kemampuan untuk dapat mengenali cahaya dan dapat menafsirkannya salah satu dari indera. Selanjutnya persepsi auditorial atau biasa disebut juga dengan persepsi melalui indera pendengaran. Seseorang dapat mendengar sesuatu dengan menggunakan alat pedengaran yaitu telinga.

Tidak hanya itu, persepsi Persepsi sosial dianggap sebagai bagian dari pembentukan kesan tentang karakteristik seseorang. Kesan yang diperoleh orang tersebut biasanya didasarkan pada penilaian untuk memutuskan kualitas seseorang. Persepsi sosial timbul karena adanya kebutuhan untuk mengerti atau meramalkan seseorang.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut maka disampaikan saran untuk berbagai pihak terkait sebagai berikut. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dirujuk menggunakan teori yang relevan lainnya, serta dapat megembangkan kembali secara rinci dengan landasan teori yang relevan juga berdasarkan kajian persepsi melalui karya sastra film. Bagi pembaca, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan menambah wawasan khususnya yang mengkaji landasan teori persepsi dalam karya sastra film.



DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, Winda. (2011). *Kehebatan Berpikir Positif*. Yogyakarta: Sinar Kejora.
- Dalimunthe, dkk (2020) *Persepsi Masyarakat Tentang Persahabatan dalam Film 5cm(studi deskriptif pada siswa SMK Negeri 1 Barumun Padang Lawas)*. Jurnal ilmu sosial dan ilmu politik, vol 9 (1), 38-45.
- Elfiky, I. (2012). *Terapi Berpikir Positif: Biarkan Mukjizat dalam Diri Anda Melesat Agar Hidup Lebih Sukses dan Lebih Bahagia*. Jakarta: Ikrar Mandiri Abadi.
- Erlangga, Michael. 2004. *Tren Webseries Indonesia Makin Kreatif*. DailySocial. id, diakses dari <https://dailysocial.id/post/tren-web-series-indonesia-semakin-kreatif>. (Diakses pada tanggal 28 Mei 2022)
- Fais F, dkk. (2019) *Persepsi Remaja Pada Romantisme Film Dilan 1990*. Jurnal Representamen, 5(1).
- Hermuningsih dan Wardani.2016. *Persepsi Mahasiswa Terhadap Metodr Simulasi Online Trading di Bursa Efek Indonesia di Fakultas Ekonomi Yogyakarta*. Jurnal Ekonomi dan Bisnis, 17(2), 199-207.
- Iqbal A, dkk (2014) *Analisis Websries dalam Film Pendek*. Jurnal komunikasi visual dan multimedia, Vol. 6 (1).
- Karunia, Sri Rizki. 2018. *Persepsi Masyarakat Tentang Persahabatan dalam Film 5cm*. Skripsi. Medan : Universitas Medan Area.
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.



- Monks F.J., Koers A.M.P Handitono S.R. 2002. *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*, Edisi keempat Belas. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Myres, D. 2012. *Psikologi Sosial Jilid 2*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Putri, Ria Ananda. (2019). *Pemanfaatan Aplikasi Wattpad Dalam Memptivasi Siswa Untuk Menulis Cerit*. Jurnal Interaksi, 3 (1), 58-65.
- Saraswati, Laurensia Irma. *Prototipe Webseries "Untung Bejo"*. Depok: Universitas Indonesia.
- Sarlito W Sarwono. 2010. *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sulaiman, Z.M, dkk. 2012. *Slanga Remaja Melayu dan Cina : Analisis Awal Berdasarkan Teori Relevan*. Jurnal Teknologi dan Pengetahuan Sosial.
- Ulber, Silalahi. 2009. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung : PT. Refika Aditama
- Ulfa, S.A. 2018. *Peranan Aplikasi Wattpad Dalam Mengasah Kemampuan Menulis*. Jurnal Ilmu Komunikasi, 10-11.
- Walgito, Bimo. 1990. *Psikologi Sosial*. Yogyakarta, Andi.
- _____. 2019. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta, Andi.