

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Dalam penelitian ini Twitter dipandang sebagai media penulisan kreatif untuk penulis baru yang ingin berkecimpung di dunia kesusastaan. Di era serba digital ini dan melalui kemudahan berinternet, siapapun bisa menulis lalu menyebarkannya secara otomatis dengan hanya sekali klik. Pembaca pun sudah bisa menikmati tulisan tersebut. Itulah yang dialami oleh Arief Muhammad, penulis buku *PJP*. Pada mulanya, ia hanya mahasiswa biasa yang tak memiliki dasar penulisan cerita fiktif, namun ketika ia memanfaatkan akun @Poconggg di Twitter sebagai media komunikasi dengan *followersnya*, seakan ide yang ia memiliki ditampung oleh media tersebut.

Oleh karena itu, peneliti memilih buku *PJP* sebagai salah satu bukti bahwa proses kreatif yang lahir di media sosial mampu menuangkan cerita fiktif ke dalam media cetak. Buku *PJP* adalah produk dari *cybersastra* yang menimbulkan banyak polemik di ranah kesusastaan sendiri. *Cybersastra* sastra dianggap sebagai “tong sampah” yang karyanya tak tertampung di media cetak. *Cybersastra* diklaim sebagai sastra rendah dan tulisannya memiliki kualitas yang tidak bermutu. Media cyber membuka ruang yang luas bagi tumbuhnya sastra alternatif yang ”memberontak” terhadap kemapanan dan bukan hanya menjadi media duplikasi dari tradisi sastra cetak.

Kenegatifan tersebut tak menutupi terdapat hal positif yang membungkus *cybersastra*. Banyak kemungkinan dan kejutan yang dilakukan oleh penulis bahkan pembaca bisa turut memberikan apresiasi terhadap karya tersebut. Melalui media ini banyak pula penulis baru yang terinspirasi ingin menulis dan berkecimpung dalam ranah penulisan.

Dari sekian banyak media sosial, penelitian ini memilih Twitter sebagai wahana untuk proses penulisan. Twitter yang hanya memiliki kapasitas 140 karakter saja, dibalik itu ada kekuatan gerakan dari media serta penggunaanya yang membuat dunia sastra pun terbantu olehnya. Pemanfaatan Twitter untuk seni sastra mungkin akan membantu pergeseran perspektif layanan Twitter sekadar media untuk mengekspresikan diri menjadi media yang memungkinkan penggunaanya berefleksi terhadap penulisan kreatif. Karena melalui Twitter ini banyak informasi yang terbaru yang bisa pengguna peroleh dengan sangat cepat, maka tulisan apapun, walaupun hanya 140 karakter per *posting*, penggunaanya dapat mempublikasikannya dengan cepat pula. Twitter sebagai media baru sastra untuk dijelajahi, tentu saja dengan keterbatasan-keterbatasannya dalam ruang maya yang menjadi tantangan untuk disiasati.

Penelitian ini menelusuri bagaimana siasat Arief Muhammad sebagai penulis *PJP*, menghasilkan buku *PJP* dan mampu diterima oleh pembacanya serta berhasil menempati peringkat buku terlaris nomor satu selama enam bulan setelah merilisnya. Penelitian ini juga hendak memahami bagaimana representasi tokoh pocong yang hadir dari pembentukan media Twitter. Dengan memanfaatkan teori-teori yang relevan, penelitian ini berusaha menjawab pertanyaan di atas.

Setelah melakukan analisis terhadap novel *PJP* tersebut, kesimpulan yang diambil adalah sebagai berikut.

Pertama, dalam penelitian ini terdapat lima tahapan dalam proses menulis kreatif yaitu pencarian ide, pengolahan ide dan pengendapan ide, penulisan, editing dan revisi dan publikasi karya.

1. Pencarian ide yang bersumber dari kenyataan (*fact*) adalah ketakutan masyarakat akan hantu pocong, khususnya di Indonesia. Karena motif seperti ini, Arief Muhammad menciptakan tokoh fiktifnya melalui akun @Poconggg. Ternyata tokoh fiktif Poconggg ini diadaptasi dari akun Twitter @pocongasli. Namun karena keaktifan akun @Poconggg lebih giat berkicau di Twitter, jadi @pocongasli tergeser popularitasnya. Ditemukan beberapa sumber inspirasi Arief lainnya, yaitu menonton televisi dan media sosial yang ia gunakan. Menonton televisi ia kelola menjadi bab *Iklan*. Terbukti dsri beberapa kicauannya di Twitter, ia wujudkan dalam cerita fiksinya di beberapa bab. Kicauan mengenai setan gagal, ia wujudkan dalam setiap bab pada *PJP*. Lalu ada kicauan mengenai prediksi Poconggg, ia wujudkan dalam bentuk bab *Prediksi Poconggg*. Profil Twitternya berisi data-data ia memulai merambah Twitter, ia memanfaatkan dan tuangkan menjadi bab *Perjalanan Seikat Poconggg*. Karena sifat Twitter adalah komunikatif, peran serta *followers* juga sangat membantu dalam pencarian ide. Selanjutnya, blog sebagai salah satu media sosial, ia jadikan sumber pencarian ide pula. Bab *#Konsultaconggg* dan *Sumpah Poconggg* telah berhasil ia tulis dari ide tersebut.

2. Pengolahan dan pengendapan ide yang dilakukan oleh Arief adalah teknik tulis. Semua ide-ide yang sudah ada, ia endapkan langsung di Twitter dan blognya. Kicauan di Twitter seperti “Lompat. Lompat. Lompat” menjadi olahan dalam ide bab *Perjalanan Seikat Poconggg dan Pocong Juga Poconggg*. Kicauan “Sebagai setan gue merasa gagal” adalah bentuk olahan dari *Retweet followers* Poconggg yang selalu mengomentari ketidak seraman Poconggg dalam bercerita. 140 karakter yang terbatas tersebut diasiasi lebih lanjut oleh Arief. Ia mengembangkan ide dari kicauannya di Twitter ke blog [www.poconggg.com](http://www.poconggg.com) dan dari sana terlihat pengendapan idenya berlangsung selama dua tahun sebelum bukunya naik cetak.
3. Pada tahap penulisan ini Arief harus menyatukan pengolahan ide menjadi bentuk yang utuh. Hal yang diperhatikan disini adalah kehadiran dan penciptaan tokoh dibangun dengan tiga alat berikut. Interaksi dengan pembaca yang selalu terjalin pada proses penulisan, Arief masukkan dalam bentuk bab *Perjalanan Seikat Poconggg*. Teknik melebih-lebihkan Arief dalam permainan kata menimbulkan kekonyolan tokoh yang tak masuk akal. Tokoh Poconggg selalu menghadirkan ketiba-tibaan hadirnya tokoh lain dalam masalah yang ia hadapi, padahal itu tak sinkron sama sekali.
4. Mengedit dan merevisi buku *PJP* ini Arief tak sendiri. Aan Syafrani, editor untuk mendampinginya selama proses penyusunan buku ini hingga selesai.
5. Publikasi karya sastra adalah tahap terakhir untuk mengukur seberapa tulisan kreatif penulis diterima masyarakat. Melalui Twitter, Arief selalu

mempromosikan bukunya sejak ia mulai memutuskan untuk menulis. Teknik promosi *online* ini sangat membantu Arief dalam mempublikasikan bukunya. Terbukti dari antusias *followersnya* yang sebenarnya juga membantu promo buku ini, Arief pun menjadikan mereka sebagai promotor utamanya. Tak lupa juga untuk memeriahkan promonya di Twitter ini, ia mengadakan kuis berhadiah buku *PJP*.

Kedua, setelah menelusuri proses kreatif di atas, penelitian ini membahas mengenai representasi tokoh pocong yang hadir dalam novel *PJP*. Dari penelusuran dengan menggunakan teori representasi dan untuk membantu wujud dan bentuk dari representasi pocong dengan teori pencirian tokoh, ditemukan konsep tokoh pocong yang berbeda dari pandangan sebelumnya. Melalui pencirian tokoh dilihat dari perbuatannya ; motifnya masa lalu tokoh; reputasi tokoh; stereotip; jaringan pertemanan; kebiasaan dan pola; bakat dan kemampuan; selera dan kesukaan; dan penampilan fisik , Poconggg dinilai gagal menakut-nakuti manusia dan mendapatkan julukan si setan gagal. Selain itu ditemukan motif mengapa Arief membuat tokoh Poconggg. Melalui pencirian tokoh mengenai stereotip, Poconggg adalah sebuah bentuk protes dari perfilman Indonesia bergenre yang menampilkan kevlgaran perempuan. Perfilman Indonesia bergenre horor ini tak layak dikonsumsi karena nilai muatan di dalamnya tak memberikan didikan kepada penontonnya.

Oleh karena itu, perubahan konsep Poconggg tersebut oleh penulisnya adalah sebuah ideologi mengenai sosok hantu pocong sebagai isu tradisional masyarakat mampu diangkat menjadi cerita yang ringan tanpa adanya budaya

patriarki yang mengukungnya. Budaya patriarki disini digambarkan oleh narasi film horor yang menampilkan perempuan sebagai alat untuk mendapatkan efek sensual. Perubahan konsep mengenai pocong ini yang menjadi isu utama dalam representasi. Sebelumnya masyarakat dipaksa untuk melihat hantu-hantu yang lahir dari masa lalunya yang mengakar kekejaman, kebengisan, dan balas dendam. Hal tersebut menimbulkan traumatik bagi masyarakat. Namun, tokoh Pocong yang diciptakan oleh Arief Muhammad membawa konsep baru bahwa hantu pocong adalah masa kini. Masa disaat hantu, manusia dan teknologi saling berdampingan.

Dari dua butir kesimpulan di atas, penelitian ini dapat mengambil kesimpulan umum mengenai representasi tokoh Pocong dalam penulisan kreatif di Twitter, yaitu adanya eksperimen dari penulis untuk menghasilkan cerita fiksi novel. Eksperimen tersebut menghasilkan sebuah ideologi baru bahwa novel yang berangkat dari Twitter tidak selalu harus memiliki unsur-unsur normatif novel. Novel melalui proses penulisan di Twitter bisa saja direpresentasikan oleh subjek yang memiliki kuasa, penulis, untuk mengolah kembali ceritanya dalam bentuk potongan-potongan cerita 140 karakter.

## **5.2 Saran**

Pada penelitian dengan analisis struktural ini ternyata masih banyak yang harus digali. Misalnya gaya bahasa yang digunakan di dalam teks. Ini berguna untuk memahami bahasa pergaulan yang terdapat dalam karya yang dikaji ini agar pembaca lain lebih memahami maksud penceritaan penulis. Selanjutnya, peneliti menyarankan untuk penelitian selanjutnya dilakukan wawancara mendalam

kepada penulis buku ini. Karena dalam proses penulisan kreatif, dibutuhkan data dari penulis berupa *draft* yang ia buat selama penyusunan karya. Bagaimana proses penulisan dari tahap pengumpulan ide, mengapa penulis mengambil ide tersebut, bagaimana proses penulisan hingga strategi publikasi karya dilakukan. Wawancara tersebut juga dilakukan jauh sebelum melakukan analisis yang mendalam dan merencanakan secara matang apabila pihak yang mewawancarai sulit untuk memberikan kerjasama. Hal ini untuk memudahkan pembedahan penelitian yang akan dijalani.