

RUANG SIBER DAN KEHIDUPAN REMAJA DALAM NOVEL *SWEET SIXTEEN* KARYA BIRGIT VANDERBEKE

Aprianus O Mahu

Program Studi Sastra Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

aprianusmahu16020504031@mhs.unesa.ac.id

Rr. Dyah Woroharsi P

Program Studi Sastra Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

dyahworoharsy@unesa.ac.id

Abstract

A novel is a literary work in the form of a long narrative prose with a series of stories about the life of a person or character and the people around him. The novel *Sweet Sixteen* raises the reality of cyberspace that has an effect on adolescent behavior. Teens in Germany disappeared after celebrating their sixteenth birthday. These teenagers disappeared due to interacting in cyber space some time before. This novel examines the reality of cyber space which easily plays a role in "narrowing" the time and space of teenagers to connect with each other in a cyber space that is free from parental and community control. The reason why researchers chose this theme is because researchers want to know more about the role of cyberspace and its impact on adolescents in this era of globalization. The novel *Sweet Sixteen* was written by Birgit Vanderbeke. Birgit Vanderbeke is a contemporary novelist who was influential in Germany. The theoretical basis used in this article refers to Goodman's (2007) theory. To support Goodman's theory, researchers used Fourkos (2018) theory about technology and humans and Erik Erikson's theory about adolescence. The problem formulations in writing this article are: 1.) How is cyber space depicted in the novel *Sweet Sixteen*? 2.) How is the life of teenagers in the novel *Sweet Sixteen*? 3.) How does cyberspace influence the lives of German teenagers in the novel *Sweet Sixteen*? The purpose of writing this article is to: 1.) Describe the picture of cyber space in the novel *Sweet Sixteen*. 2.) Describe the lives of adolescents in the novel *Sweet Sixteen*. 3.) Describe the influence of cyberspace on the lives of German teenagers in the novel *Sweet Sixteen*. The writing of this article uses a descriptive qualitative method in analyzing the existence of cyberspace and its impact on adolescents in Birgit Vanderbeke's *Sweet Sixteen* novel. The results showed that there were 9 data about cyberspace, 4 data about the lives of adolescents, and 6 data about the influence of cyber space on adolescents.

Keywords: Cyberspace, Adolescents Behavior, Novel.

PENDAHULUAN

Ruang siber dengan sifatnya yang sangat mudah berbau atau bercampur serta bisa digunakan secara bersama-sama maupun secara terpisah, mampu menyalurkan atau menyebarkan informasi dalam jumlah besar dan dalam kurun waktu yang relatif singkat. Jenis komunikasi digital atau berbasis *digit* ini berdampak pada perubahan pola pikir dan pola relasi antar manusia. Ruang siber terbuka bagi semua orang,

pada tingkatan usia berapa saja dalam menyalurkan aspirasi, ide, pendapat, informasi, bahkan dalam interaksi perdagangan. Tidak dapat dimungkiri, ruang siber yang "tak terbatas" ini membuka peluang bagi para remaja untuk mengekspresikan diri. Hal ini dapat dilihat dari pengguna internet di seluruh dunia misalnya, yang kini mencapai 3 milyar (40% populasi dunia) dan dua per tiganya berasal dari negara-negara berkembang (ITU, 2014).

Sebanyak 85% dari jumlah pengguna mengakses internet melalui telepon selular (APJII, 2014 dalam Utama et al., 2016). Media cetak seperti koran, buku atau media tradisional lain telah digeser oleh ruang siber. Menurut Utama et al., (2016) hal ini menjadi tanda peralihan dari era analog menuju era digital.

Keberadaan ruang siber memungkinkan remaja untuk berinteraksi secara daring melalui game online. Salah satu kecenderungan yang ditimbulkan adalah internet gaming disorder. Internet gaming disorder merupakan partisipasi menetap dan terus menerus dalam game online komputer, lebih khusus jenis permainan kelompok yang biasanya berasal dari beberapa wilayah yang berbeda. kejadian ini paling banyak terjadi di negara- negara Asia seperti Cina dan Korea Selatan, serta sedikit kasus berasal dari Eropa dan Amerika Utara dengan perkiraan prevalensi cukup tinggi. Dari data yang diperlihatkan bahwa prevalensi kejadian internet gaming disorder bergerak dari 0.2% di Jerman sampai 50% pada remaja Korea Kuss (2013). Selain di Asia, internet gaming addiction juga menjadi masalah yang melanda anak muda di Amerika. Hampir 90% anak muda Amerika bermain internet gaming dan 15% diantaranya atau sekitar lebih dari 5 juta anak kemungkinan kecanduan (Tanner dalam Anggarani, 2015).

Novel *Sweet Sixteen* ini secara gamblang menggambarkan realita para remaja yang meninggalkan rumah karena interaksi mereka yang intens dalam ruang siber. Para remaja menemukan kesamaan minat, hobi, dan gaya hidup didalam kelompok yang terbentuk di dalam ruang siber yang memungkinkan mereka mengekspresikan diri dengan bebas. Hal ini bukan suatu kebetulan, mengingat perubahan zaman membawa pengaruh yang cukup besar dalam penyebaran informasi. Penggunaan kata-kata seperti: “*Internet, geheimnisvollen Kanälen, kommunizierte, Chat, Paßwort, PC, Internet-Explorer, Opera-Browser, Software, blaue Internet-Seite, Chat-Nischen, Website, verlinken, einzeln, hightechelektronisch, Laptop, ProCom,*

Hactivist, Festplatte” menjadi acuan adanya ruang siber dalam novel *Sweet Sixteen* ini. Novel *Sweet Sixteen* ditulis oleh Birgit Vanderbeke pada tahun 2005.

Birgit Vanderbeke adalah seorang novelis kontemporer yang berpengaruh di negara Jerman. Oleh karena itu Birgit Vanderbeke mendapat beberapa penghargaan penting berupa : *Ingeborg Bachmann Preis* (penghargaan untuk sastra Jerman yang memberikan kontribusi untuk masyarakat) untuk novel *Muschelessen* tahun 1990, *Solothurner Literaturpreis* (penghargaan sastra untuk sebuah pencapaian sastra oleh penulis bahasa Jerman) tahun 1999, *Roswitha Preis* (penghargaan untuk wanita penulis sastra) 1999, *Hans Fallada Preis* (penghargaan kepada penulis muda dari dunia berbahasa Jerman untuk kontribusinya dalam fiksi) 2002, *Brüder Grimm Professur* di Universitas Kassel 2007, *Independent Foreign Fiction Prize* (penghargaan untuk menghormati fiksi kontemporer dalam terjemahan di Inggris) dalam novel *Das Muschelessen* yang diterjemahkan Jamie Bulloch tahun 2014. Dalam penulisan novel *Sweet Sixteen* ini, Birgit Vanderbeke menggunakan sudut pandang narator orang pertama yang tidak ditentukan tampaknya dalam isi novel. Peran narator dalam novel *Sweet Sixteen* ini sebagai pengamat dari situasi sosial yang terjadi pada remaja Jerman.

Bertolak dari kenyataan bahwa aktivitas manusia yang tidak terlepas dari ruang siber, pengguna internet di seluruh dunia yang sangat tinggi yang terbuka bagi semua orang pada tingkatan usia berapa saja, dan efek yang ditimbulkan seperti *internet disorder*, maka penulis tertarik untuk menelaah lebih jauh tentang pengaruh-pengaruh yang ditimbulkan dari penggunaan ruang siber yang difokuskan pada kalangan remaja dalam novel *Sweet Sixteen*. Novel *Sweet Sixteen* memberi perhatian pada kaum remaja di Jerman yang mencoba untuk “membentuk dunia” mereka sendiri, jauh dari rumah serta tanpa pengawasan orang tua dengan terlibat aktif di dalam ruang siber.

Dengan melihat kenyataan ini maka rumusan masalah yang digunakan dalam penulisan artikel ini, adalah:

1. Bagaimana ruang siber digambarkan dalam novel *Sweet Sixteen*?
2. Bagaimana kehidupan remaja dalam novel *Sweet Sixteen*?
3. Bagaimana pengaruh ruang siber terhadap kehidupan remaja Jerman dalam novel *Sweet Sixteen*?

Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk mendeskripsikan gambaran ruang siber dalam novel *Sweet Sixteen*, mendeskripsikan kehidupan remaja dalam novel *Sweet Sixteen* serta mendeskripsikan pengaruh ruang siber terhadap kehidupan remaja Jerman dalam novel *Sweet Sixteen*. Pijakan teori yang digunakan dalam artikel ini merujuk pada teori Goodman (2007). Untuk mendukung teori Goodman peneliti menggunakan teori Fourkos (2018) tentang teknologi dan manusia serta teori Erik Erikson tentang remaja dalam menelaah bagaimana ruang siber digambarkan, bagaimana kehidupan remaja, dan bagaimana pengaruh ruang siber terhadap kehidupan remaja dalam cerita fiksi *Sweet Sixteen*.

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Peni Irmawati dari Universitas Diponegoro dengan judul “Pengaruh Produksi FF Korean NNC Terhadap Perkembangan Sastra *Cyber*”. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Peneliti menemukan sebuah karya sastra cyber melalui situs *Twitter* dan *Wordpress*, yaitu *fanfiction* (FF), yang ditampung oleh KoreanNC. KoreanNC adalah fandom pecinta Korea yang menerbitkan FF bergenre seksual, kekerasan dan pembunuhan (NC). Perbedaan kajian penelitian ini dengan kajian relevan di atas adalah objek kajian dan metode penelitian yang digunakan. Penelitian di atas menggunakan objek situs media sedangkan

penelitian ini menggunakan objek novel. Kesamaannya adalah sama-sama meneliti tentang siber.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Okto Fransisco dari Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “Kepribadian Tokoh Utama Dalam Roman MOMO Karya Michael Ende: Analisis Psikologi Sastra”. Perbedaan kajian penelitian ini dengan penelitian di atas adalah objek yang digunakan. Penelitian di atas menggunakan roman sedangkan penelitian menggunakan novel. Kesamaannya adalah sama-sama berhubungan dengan psikologi dan sumber objek menggunakan Bahasa Jerman.

TEORI

Ruang Siber

Secara etimologis, ruang siber adalah kata majemuk dan asal-usul istilah *cyber* berasal dari kata Bahasa Yunani *kybernetes*, yang berarti pilot, gubernur, dan penguasa. Akar kata *cyber* juga terkait dengan *cyborg*, sebuah istilah yang menggambarkan sintesis mesin manusia yang dihasilkan dengan menghubungkan tubuh manusia dalam perangkat teknologi tinggi canggih. Gibson (dalam Fourkas, 2018) mengatakan ruang siber adalah nama dari dunia non-ruang nyata, yang dicirikan oleh kemampuan untuk kehadiran virtual dan interaksi antara orang-orang melalui ikon, titik arah dan realitas buatan.

Istilah *cyberspace* pertama kali diciptakan oleh William Gibson dalam cerita pendeknya tahun 1982 *Burning Chrome* untuk merujuk pada realitas virtual yang dihasilkan komputer. Goodman (2007) menguraikan ruang siber (*Cyberspace*) adalah himpunan semua jaringan komunikasi komputer. Menurut Fourkas (2018) Ruang siber menjelaskan bagaimana manusia berinteraksi dengan orang lain dengan menggunakan teknologi, bagaimana perilaku manusia dipengaruhi oleh teknologi, bagaimana teknologi dapat dikembangkan untuk mendapatkan kecocokan terbaik dengan

kebutuhan manusia, dan bagaimana kondisi psikologis manusia dapat dipengaruhi oleh teknologi. Menurut Goodman (2007) ruang siber merupakan himpunan semua jaringan komunikasi komputer. Ruang siber merupakan media yang diaktifkan teknologi untuk menyediakan sarana perjalanan, lokus objek bernilai, dan bagian dari sistem kontrol dan manajemen untuk proses dan infrastruktur kritis. Internet dan infrastruktur kritis bergantung pada ruang siber untuk fungsi dasar. Goodman menguraikan bahwa ruang siber memiliki karakteristik seperti: anonimitas, kerahasiaan, aksesibilitas, biaya rendah, perhatian media, pengganda kekuatan, dan efek psikologis. Dengan karakteristik seperti di atas, memungkinkan bagi orang atau kelompok untuk mempromosikan ide-ide mereka. Berikut adalah uraian lebih jauh mengenai peran dan karakteristik ruang siber tersebut:

a. Anonimitas

Anonimitas dideskripsikan sebagai suatu keadaan tidak dapat diidentifikasi dalam bentuk tertentu. Ketika itu merujuk pada manusia, anonimitas berkaitan dengan identitas orang itu tidak diketahui. Dalam artian bahwa identitas seseorang atau kelompok yang memuat postingan di ruang siber bisa dirahasiakan, disembunyikan atau disamarkan. Hal itu tampak pada nama dan foto orang lain yang bisa disamarkan.

b. Kerahasiaan

Kerahasiaan dalam ruang siber berarti, ruang siber memungkinkan seseorang atau kelompok untuk berkomunikasi melalui saluran tersembunyi. Dalam ruang siber, orang atau kelompok dapat melakukan korespondensi dengan aman pada saluran tertentu. Saluran tertentu itu dilengkapi dengan cara canggih seperti enkripsi dan steganografi untuk berkomunikasi secara diam-diam. Steganografi adalah metode menyembunyikan pesan dalam gambar.

c. Aksesibilitas

Sifat aksesibilitas ruang siber memungkinkan setiap orang dengan berbagai tingkat usia, budaya, filosofi hidup yang berbeda di seluruh dunia untuk masuk ke dalam ruang siber secara bebas. Tentunya, kemudahan ini bertujuan untuk meningkatkan akses ke dunia luar dengan prinsip “meratakan” dunia dengan meningkatkan komunikasi. Dengan aksesibilitas ini pula ruang siber menjadi sarana untuk mendapatkan beragam informasi dari belahan dunia manapun, baik itu berupa informasi pendidikan, sains, kesehatan, kebudayaan, gaya hidup dan lain sebagainya. Aksesibilitas ini tentunya memberikan dampak yang positif maupun negatif kepada setiap individu atau kelompok yang menggunakan ruang siber.

d. Biaya rendah

Interaksi virtual melalui ruang siber dapat meminimalisir biaya-biaya yang berkaitan dengan interaksi tatap muka, seperti waktu, tenaga, biaya perjalanan dan sebagainya.

e. Perhatian media

Individu atau kelompok menggunakan ruang siber untuk menyiarkan pesan di depan umum untuk mendapatkan perhatian yang lebih luas. Dengan adanya perhatian media, individu atau kelompok tertentu dimudahkan untuk menarik simpatian yang baru.

f. Pengganda kekuatan

Ruang siber memungkinkan individu dan kelompok untuk menyebarkan pesan mereka ke audiens yang luas. Individu atau kelompok mencari publisitas yang luas dengan menyebarkan propaganda dalam ruang siber. Selain itu, ruang siber difungsikan sebagai alat ekspresi resmi dalam sebuah forum global sehingga dapat menarik simpatian dalam jumlah besar.

g. Efek psikologis.

Selain sebagai tempat untuk menyebarkan propaganda dan menggadakan

kekuatan, ruang siber memungkinkan individu atau kelompok untuk menanamkan rasa takut kepada orang lain. Hal dapat termanifestasi dalam bentuk penampilan gambar kekerasan, membuat ancaman, dan menghasilkan ketakutan yang tentunya akan berpengaruh pada psikologi seseorang.

Analisis psikologi dalam karya sastra pertama kali dicetuskan oleh Sigmund Freud (1856-1939). Freud (dalam Wiyatmi, 2011) mengemukakan bahwa kehidupan psikis terdiri atas dua bentuk yaitu kesadaran dan ketidaksadaran. Bagian kesadaran berhubungan dengan kepribadian dan ketidaksadaran berhubungan dengan insting-insting yang mendorong perilaku manusia.

Dalam struktur kepribadian Freud, ada tiga unsur sistem penting, yakni id, ego, dan superego. Ketiga sistem penting ini tentunya memiliki keterkaitan yang erat.

Sastra

Sastra berasal dari kata *sas* (sansekerta) berarti mengarahkan, mengajar, memberi petunjuk dan intruksi. Akhiran *tra* berarti alat, sarana. Jadi sastra berarti kumpulan alat untuk mengajar, buku petunjuk atau pengajaran yang baik. Eagleton (1988:1-2) mengatakan kesusastraan adalah karya tulisan yang bersifat imajinatif. Kesusastraan adalah sejenis karya tulisan yang mewakili suatu keganasan yang teratur terhadap pertuturan biasa.

Novel adalah sebuah karya sastra berbentuk prosa naratif panjang, yang mana di dalamnya terdapat rangkaian cerita tentang kehidupan seorang tokoh dan orang-orang di sekitarnya. Novel merupakan salah satu bentuk karya sastra yang sekaligus disebut fiksi. Secara etimologis kata novel diserap dari bahasa Italia, yaitu "*novella*" yang berarti sebuah cerita. Goldmann (dalam Damono, 1977) menunjukkan adanya hubungan sebab-akibat antara masyarakat sebagai suatu keutuhan dan bentuk-bentuk novel modern. Menurut Stanton (2007: 90) novel mampu menghadirkan perkembangan

satu karakter, situasi sosial yang rumit, yang terjadi beberapa tahun silam secara mendetail. Menurut teori pragmatik karya sastra dipandang sebagai sarana untuk menyampaikan tujuan tertentu, misalnya nilai-nilai atau ajaran kepada pembaca (Abrams, 1981).

Penggunaan karya sastra berupa novel dalam kerangka ilmu sastra, merujuk pada salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mengkaji karya sastra sebagai objek formalnya secara sistematis dan terorganisir (Wiyatmi, 2011). Dalam kajian sastra yang menggunakan pendekatan psikologi sastra seperti ini hubungan antara sastra dan psikologi terjadi. Peneliti atau kritikus sastra membaca dan mengkaji karya sastra, pengarang yang menciptakannya, dan penikmat yang mengalami berbagai proses kejiwaan ketika membaca dan menanggapi karya sastra dengan menggunakan konsep-konsep yang terdapat dalam psikologi.

Remaja

Masa remaja merupakan masa peralihan antara masa kehidupan anak-anak menjadi dewasa yang ditandai dengan pertumbuhan dan perkembangan biologis dan psikologis maupun sosial (Hidayati dan Farid, 2016). Menurut Sigmund Freud (dalam Basu, 2013), perkembangan menuju remaja disebut fase laten (6 tahun-pubertas). Pada tahap ini anak membendung ketertarikan seksual dan mengembangkan keterampilan sosial dan intelektual.

Menurut Erik Erikson (dalam Basu, 2013), tahap perkembangan menuju remaja adalah tahap *Identity* versus *identity confusion* (identitas vs kebingungan identitas). Ciri-cirinya adalah terjadi pada masa remaja, yakni usia 10 sampai dengan 20 tahun dan selama remaja ia mengeksplorasi kemandirian dan membangun kepekaan dirinya (dalam Basu, 2013). Conger (dalam Ahyani dan Astuti, 2018), berpendapat bahwa masa remaja merupakan masa yang amat kritis yang mungkin dapat merupakan *the best of time and the worst of time*. Perubahan

psikososial pada remaja dibagi dalam tiga tahap yaitu remaja awal (*early adolescent*), pertengahan (*middle adolescent*), dan akhir (*late adolescent*) (Batubara, 2010). Menurut Kartono (1990), masa remaja dibagi ke dalam tiga kelompok, yaitu masa remaja Awal (12-15 tahun) yang mana remaja mengalami perubahan jasmani yang sangat pesat dan perkembangan intelektual yang sangat intensif sehingga minat remaja pada dunia luar sangat besar. Pada saat ini remaja tidak mau dianggap kanak-kanak lagi namun sebelum bisa meninggalkan pola kekanak-kanakannya. Selain itu pada masa ini remaja sering merasa sunyi, ragu-ragu, tidak stabil, tidak puas dan merasa kecewa; masa remaja pertengahan (15-18 tahun) yang mana pada masa ini timbul unsur baru yaitu kesadaran akan kepribadian dan kehidupan badaniah sendiri. Remaja mulai menentukan nilai-nilai tertentu dan melakukan perenungan terhadap pemikiran filosofis dan etis; dan masa remaja Akhir (18-21 tahun) yang mana pada masa ini remaja sudah mantap dan stabil. Remaja sudah mengenal dirinya dan ingin hidup dengan pola hidup yang digariskan sendiri dengan keberaniannya (dalam Ahyani dan Astuti, 2018).

Fase remaja ditandai dengan timbulnya harga diri yang kuat, ekspresi dan keberanian yang berlebihan. Karenanya remaja yang berada pada fase ini cenderung membuat keributan, kegaduhan yang sering mengganggu dan munculnya rasa ambisi yang tinggi, sering tidak realitis, dan pemikirannya terlalu muluk. Pada rentang usia remaja, para remaja mencoba menyesuaikan diri dengan kelompok sebayanya. Remaja mulai memerhatikan pendapat orang lain, selain menginginkan kebebasan dan keyakinan diri (Diananda, 2018).

Hurlock (dalam Mohammad Ali, 2009:9) mengatakan bahwa, remaja di Amerika akan dikatakan dewasa jika telah berusia 18 tahun. Pada masa ini remaja sedang dalam proses belajar di sekolah menengah (Fhadila, 2017). Daniel Offer (dalam Diananda, 2018) mengemukakan bahwa sekitar 73% remaja di

seluruh dunia memiliki ciri-ciri positif dan yakin akan masa depannya yang cerah. Kesimpulan ini diambil dari penelitiannya terhadap beberapa remaja di negara berbeda, yaitu: Amerika, Australia, Bangladesh, Hungaria, Israel, Italia, Jepang, Taiwan, Turki dan Jerman. Organisasi kesehatan dunia (*WHO*) dalam situs berita *Deutsche Welle* yang diterbitkan pada tanggal 23 Oktober 2003 mengatakan remaja di Jerman memprihatinkan. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian ilmuwan sosial Klaus Hurrelmann dari Bielefeld yang mendapat tugas dari *WHO*. Dalam penelitiannya, Klaus Hurrelmann melibatkan 23 ribu remaja berusia 10 sampai 17 tahun di empat negara bagian Jerman yaitu: Nordrhein-westfalen, Hessen, Sachsen dan Berlin. Hasilnya, remaja di Jerman mempunyai beban berat dalam mengatasi kehidupan sehari-hari. Studi yang dilakukan *Deutsche Institut fuer Vertrauen und Sicherheit im Internet (DIVSI)* bersama Institut *SINUS* Heidelberg tahun 2014 menemukan beberapa fakta tentang remaja di Jerman yaitu:

1. Sekitar 98 persen remaja berusia 14 sampai 24 tahun di Jerman menggunakan internet.
2. Tidak ada pemetaan waktu secara spesifik antara *online* dan *offline* dan perangkat seperti *Smartphone* dan *Tablet* digunakan sebagai media untuk berinteraksi dalam ruang siber.
3. Ruang siber menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari untuk berkomunikasi.
4. Interaksi online di ruang siber tidak berarti sama untuk semua orang. Terdapat perberbedaan sesuai dengan lingkungan tempat tinggal serta akses dan sikap terhadap kepercayaan dan keamanan di ruang siber.
5. Perbedaan dalam pengetahuan juga merupakan aspek penting dari ketimpangan dalam hal penggunaan ruang siber.

Pada bulan Mei - Juni 2018, *DIVSI* melibatkan 1.730 peserta (usia 14 hingga 24), menemukan 68 persen remaja Jerman tidak dapat membayangkan hidup tanpa internet dan ingin tetap *online* (Kuhlmann, 2020). Situs berita *Deutsche Welle* pada 08 Januari 2019 memuat berita mengenai seorang remaja berusia 20 tahun berhasil diidentifikasi polisi karena meretas menyebarkan data pribadi jurnalis, selebriti dan anggota parlemen di negara Jerman di *Twitter*. Termasuk data pribadi milik Kanselir Jerman Angela Merkel. Kasus peretasan ini adalah salah satu kebocoran data terbesar dalam sejarah Jerman.

METODE PENELITIAN

Penulisan artikel ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dalam menganalisis adanya ruang siber dan dampak yang dihasilkan terhadap remaja di Jerman dalam novel *Sweet Sixteen* karya Birgit Vanderbeke. Tujuan dari penulisan deskriptif ini adalah untuk mendeskripsikan, menggambarkan, atau melukiskan secara sistematis, faktual dan akurat tentang fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki. Menurut Sugiyono (dalam Ainun Rachmawati, 2018), metode deskriptif adalah suatu metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas. Sedangkan menurut Hamon (1991:23) (dalam Gaspard 2014), deskripsi adalah pendekatan yang bertujuan untuk menjelaskan sesuatu yang tampak menjadi sebuah sorotan. Metode ini akan mengkondisikan sebuah karya sastra secara objektif, yaitu dengan melihat objek material yang terdapat dalam karya sastra tersebut.

Data dalam penelitian ini berupa penggalan kalimat yang diambil dari isi novel *Sweet Sixteen*. Sumber data penelitian adalah Novel *Sweet Sixteen*, karya Birgit Vanderbeke, penerbit Clausen dan Bosse, Leck tahun 2005, dengan jumlah halaman 138. Novel *Sweet*

Sixteen karya Birgit Vanderbeke menceritakan remaja di Jerman yang menghilang dari rumah serta kehidupan mereka yang berhubungan dengan ruang siber.

a. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik catat untuk melakukan pencatatan yang dilanjutkan dengan kalsifikasi (Sudaryanto, 1993). Berikut langkah-langkah yang dilakukan dalam membaca dan mencatat data adalah sebagai berikut :

1. Membaca dan pahami bagaimana ruang siber dan kehidupan remaja digambarkan dalam novel *Sweet Sixteen* karya Birgit Vanderbeke.
2. Mengklasifikasikan keberadaan ruang siber dalam novel *Sweet Sixteen*, bagaimana kehidupan remaja dalam novel *Sweet Sixteen*, dan bagaimana ruang siber dan pengaruhnya terhadap kehidupan remaja Jerman dalam *Sweet Sixteen*.
3. Mencatat data yang telah dibuat oleh peneliti kemudian dianalisis.
4. Mengimplikasikan hasil kajian.
5. Mencari hasil identifikasi dan klasifikasi data.
6. Memeriksa kembali data yang sudah dihimpun.
7. Menarik simpulan akhir penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil tahap analisis data ditemukan 9 data tentang ruang siber, 4 data tentang kehidupan remaja Jerman dan 6 data tentang pengaruh ruang siber terhadap remaja di Jerman. Lebih lanjut dapat dipaparkan sebagai berikut:

Ruang Siber

1. *Nachforschungen ergaben, daß Justy Stammgast in einem Hamburger Internet-*

Café nicht weit vom Sportstudio entfernt gewesen war. (Penelitian telah menunjukkan bahwa Justy adalah tamu reguler dalam satu Kafe internet Hamburg tidak jauh dari studio olahraga) (hal 23 baris 14-16).

Maksud kalimat di atas adalah aktivitas Justy dalam kafe internet bertujuan untuk berinteraksi dalam ruang siber melalui media komputer. Kata *internet* pada penggalan kalimat di atas menunjukkan keberadaan ruang siber. Goodman (2007) menguraikan bahwa ruang siber merupakan himpunan jaringan komunikasi dalam internet melalui komputer. Dari data di atas tampak bahwa remaja cenderung menyampaikan kebebasannya melalui ruang siber yang dianggap tidak mengintervensi kebebasan berekspresi mereka. Ruang siber menjadi wadah bagi remaja untuk menuangkan ide, perasaan, pendapat secara bebas. Hal ini sesuai dengan yang diuraikan Ahyani dan Astuti (2018) bahwa remaja mulai menyampaikan kebebasannya dan haknya untuk mengemukakan pendapatnya sendiri. Hal ini dapat menciptakan ketegangan dan perselisihan, dan bias menjauhkan remaja dari rumah dan keluarganya.

2. *Wenn es allerdings eine Krankheit war, so mußte man rasch erkennen, daß es eine hoch ansteckende war, und keiner wußte so recht, ob sie sich auf geheimnisvollen Kanälen unter den Jugendlichen kommunizierte oder erst durch die ausgiebige Medien berichterstattung zum Fall Justus Hanssen epidemisch geworden war, jedenfalls verbreitete sie sich in Windeseile.* (Namun, jika itu penyakit, Anda harus melakukannya dengan cepat dia menyadari bahwa itu sangat menular, dan tidak ada yang tahu kalau dia ada di saluran misterius dikomunikasikan di antara pemuda atau hanya melalui liputan media yang luas tentang kasus Justus Hanssen telah menjadi

epidemi, setidaknya menyebar alam waktu singkat (hal 24 baris 4-10).

Maksud kalimat di atas, bahwa saluran misterius berkaitan erat dengan aktivitas seseorang dalam ruang siber, termasuk Justus Hanssen yang hilang. Kata *geheimnisvollen Kanälen* pada kalimat di atas menunjukkan adanya ruang siber. Ciri anonim ruang siber yang diuraikan Goodman (2007) memungkinkan saluran misterius itu ada. Anonimitas dideskripsikan sebagai suatu keadaan tidak dapat diidentifikasi dalam bentuk tertentu. Ketika itu merujuk pada manusia, anonimitas berkaitan dengan identitas orang itu tidak diketahui. Dalam artian bahwa identitas seseorang atau kelompok yang memuat postingan di ruang siber bisa dirahasiakan, disembunyikan atau disamarkan.

3. *Nachforschungen über seine Tochter Jennifer im Internet einen Chat-Beitrag gefunden zu haben, der von der Hand seiner Tochter stammen könnte* (Tuan von Haaren melaporkan bahwa selama penelitiannya sendiri tentang putrinya Jennifer, dia menemukan sebuah pos obrolan di Internet yang dibuat oleh tangan putrinya) (hal 39 baris 14-17).

Maksud kalimat di atas, bahwa obrolan yang dilakukan Jennifer adalah salah satu aktivitas yang dilakukan dalam ruang siber. Kalimat di atas memunculkan adanya ruang siber, yaitu pada kata *Internet* dan *Chat*. Kata-kata ini sering digunakan dalam interaksi di ruang siber. Seperti yang diuraikan Goodman (2007) bahwa ruang siber merupakan sarana seseorang berinteraksi dengan orang lain melalui teknologi. Sifat ruang siber yang rahasia memungkinkan seseorang untuk berkomunikasi secara diam-diam. Perkembangan teknologi informasi ini memberi pengaruh yang cukup serius pada psikologi remaja. Dengan memposisikan internet sebagai bagian integral dan menjadi bagian penting yang sulit dipisahkan dari

kehidupan kaum remaja, banyak remaja mulai memandang internet sebagai “penyelamat”, teman dan wadah pengekspresian diri yang paling baik, dan sibuk untuk membentuk “dunia” sendiri.

4. *Jennifer habe ihrem Vater nämlich, so Herr van Haaren, wortwörtlich das Folgende ins Gesicht gesagt. Ich zitiere, sagte er und las von einer Karteikarte ab: Wenn ihr (im Netz stand natürlich »meine Eltern«) wüßtet,erstens, wie mein PC einzuschalten ist, zweitens, wie ihr euch ohne einen bekannten Benutzernamen oder ein Paßwort anmelden könnt, drittens, wie ihr überhaupt einen Internet-Explorer oder Opera-Browser benutzen könnt, viertens, wie ihr Programme herunterladen oder ausführen könnt, fünftens, was dann überhaupt Dateien sind, sechstens, und wie man sie wieder löscht,dann könnte euch solche Software nützlich sein. Bloß habt ihr keine Ahnung von PCs, und also halt die Klappe.* (Jennifer melakukannya untuk ayahnya, menurut Pak van Haaren, secara harfiah berkata. Saya kutip, katanya, membaca dari kartu indeks: Anda tahu "orang tua" juga ada di internet, tentu saja, pertama-tama cara mengaktifkan PC kedua, cara masuk tanpa nama pengguna atau kata sandi yang dikenal, ketiga, seperti Anda memiliki penjelajah internet atau apa pun Anda dapat menggunakan browser Opera, keempat, cara mengunduh atau menjalankan program, kelima, apa itu file, ke enam cara menghapusnya lagi maka perangkat lunak tersebut dapat bermanfaat bagi Anda. Hanya Anda tidak tahu tentang PC, jadi tutup mulut. (hal 40 baris 1-19).
Maksud dari kalimat di atas adalah Jennifer mengajarkan ayahnya Pak Van Haaren cara untuk melakukan aktivitas dalam ruang siber lewat perangkat yang yang disebutkan. Kata-kata seperti: *Netz, wie ihr euch ohne einen bekannten Benutzernamen oder ein Paßwort anmelden könnt wie ihr überhaupt*

einen Internet-Explorer oder Opera-Browser benutzen könnt dapat dijadikan petunjuk bahwa dalam ruang siber seseorang dapat melakukan berbagai aktivitas seperti menjelajah, mengunduh, menjalankan program dan lain sebagainya. Penggalan kalimat di atas merujuk pada ciri aksesibilitas ruang siber. Menurut Goodman (2007) anonimitas dideskripsikan sebagai suatu keadaan tidak dapat diidentifikasi dalam bentuk tertentu. Sedangkan aksesibilitas ruang siber memungkinkan setiap orang dengan berbagai tingkat usia, budaya, filosofi hidup yang berbeda di seluruh dunia untuk menggunakan ruang siber secara bebas yang pada dasarnya untuk meratakan komunikasi.

5. *Die Ermittlungen der Polizei im Fall der verschwundenen Jugendlichen konzentrierten sich inzwischen mehr oder weniger diskret auf die blaue Internet-Seite, die Roman auch angeklickt hatte und die per Link zu den Jesus Freaks führte.* (Sementara itu, investigasi polisi terhadap kaum muda yang hilang lebih banyak berkonsentrasi pada situs web biru yang diklik Romawi dan yang mengarah ke Jesus Freaks melalui tautan) (hal 43 baris 18-21).
Maksud kalimat di atas adalah investigasi polisi berkonsentrasi pada situs web biru dan link yang ada di saluran internet. Penggalan kalimat di atas menunjukkan tentang ruang siber, yang terdapat pada kata-kata **blaue Internet-Seite** dan **Link**. Seperti yang diuraikan Goodman (2007), ruang siber merupakan himpunan jaringan komunikasi melalui media internet. Ruang siber merupakan media yang diaktifkan teknologi untuk menyediakan sarana dan lokasi perjalanan dalam ruang siber.
6. *Wußte ich, daß sie sich vermutlich mit irgendwelchen getürkten gmx-Adressen in irgendwelchen Chat-Nischen verabredeten.Es ist auch gut möglich, daß sie eine beliebige Website nehmen und, ohne*

daß der Webseitenbesitzer das überhauptahnt, verlinken sie sich woanders hin, sagte Roman. (Saya tahu mereka mungkin menemukan beberapa alamat *gmx* di beberapa ruang obrolan, dan sangat mungkin bahwa mereka akan mengambil situs web apa pun, dan tanpa kecurigaan pemilik situs web, ditautkan ke tempat lain, kata Roman) (hal 17-22).

Maksud kalimat di atas adalah Roman menjelaskan pendapatnya mengenai aktifitas remaja yang hilang dalam ruang siber. Kata-kata ***Chat-Nischen, Website, verlinken*** pada kalimat di atas menunjukkan bahwa kegiatan mengobrol, menautkan *website* ke tempat lain tanpa pengetahuan pemilik situs merupakan kegiatan yang berhubungan dengan sifat-sifat ruang siber. Hal ini sesuai dengan yang diuraikan Goodman (2007) bahwa ruang siber memiliki ciri-ciri aksesibilitas dan kerahasiaan. Kerahasiaan dalam ruang siber berarti, ruang siber memungkinkan seseorang atau kelompok untuk berkomunikasi melalui saluran tersembunyi. Sehingga dalam ruang siber orang atau kelompok dapat melakukan korespondensi dengan aman pada saluran tertentu. Sedangkan aksesibilitas ruang siber memungkinkan setiap orang dengan berbagai tingkat usia, budaya, filosofi hidup yang berbeda di seluruh dunia untuk menggunakan teknologi secara bebas.

7. *Genau, sagte, Roman, sie gehen auf Sweetsixteen, und da haben sie sich ihre eigenen Links eingerichtet. Nur schreiben sie das natürlich nicht drauf.* (Tepat, kata Roman, Anda pergi ke *Sweetsixteen*, dan di situlah Anda mengatur tautan Anda sendiri. Tapi tentu saja mereka tidak menuliskannya di situ) (hal 69 baris 1-3).

Maksud kalimat di atas adalah, Roman menjelaskan bahwa seseorang dapat mengakses tautan *Sweet Sixteen* secara bebas. Penggalan kalimat di atas memunculkan adanya ruang siber yaitu

dalam penggunaan kata-kata ***eigenen Links eingerichtet*** bahwa ruang siber menjadi sarana seseorang untuk melakukan berbagai hal dengan bebas. Hal ini sesuai dengan ciri aksesibilitas ruang siber yang diuraikan Goodman (2007). Sifat aksesibilitas ruang siber memungkinkan setiap orang dengan berbagai tingkat usia, budaya, filosofi hidup yang berbeda di seluruh dunia untuk menggunakan teknologi secara bebas. *Cyberspace* menyediakan forum tanpa sensor dan menjamin anonimitas dalam menjalankan aktivitas online, penelitian, pengumpulan, memperoleh keterampilan, membuat jaringan komunikasi, dan berkolaborasi.

8. *überhaupt einzeln, hightechelektronisch voll drauf, hier und da schwarz jobben. Im Netz kannst du alles lernen.* (Umumnya sebuah sel elektronik berteknologi tinggi, pekerjaan hitam di sana-sini. Semuanya dapat anda pelajari secara online) (hal 95 baris 6-9).

Maksud kalimat di atas, sel elektronik yang tinggi dalam ruang siber memungkinkan seseorang melakukan pekerjaan yang buruk. Kata-kata ***einzeln, hightechelektronisch, schwarz jobben*** dan *Netz* dari penggalan kalimat di atas menunjukkan ruang siber memungkinkan seseorang mempelajari hal yang baik maupun buruk. Menurut Goodman (2007) dengan ciri aksesibilitas, ruang siber menjadi sarana untuk mendapatkan beragam informasi dari belahan dunia manapun. Kemudahan akses ini tentunya memberikan dampak yang positif maupun negatif kepada setiap individu atau kelompok yang menggunakan ruang siber ini. Lebih lanjut Goodman (2007) menguraikan bahwa *cyberspace* memberikan ruang kepada kelompok tertentu untuk melakukan kejahatan terorganisir melalui media, contohnya: penipuan online, propaganda, perdagangan manusia, kekerasan, penghancuran, gangguan layanan (*hacker*), di mana tujuan yang dimaksudkan adalah untuk menciptakan ketakutan dengan menimbulkan kebingungan dan ketidakpastian

dalam mempengaruhi orang atau organisasi tertentu agar sesuai dengan agenda politik atau ideologi tertentu.

9. *Im Netz kannst du alles lernen. Von der Regenwurmzucht bis zum Geigenbau.* (Di Interet anda dapat mempelajari semuanya. Dari pembiakan cacing tanah sampai pembuatan biola (halaman 95 baris 9-11). Maksud dari kalimat di atas adalah ruang siber menyediakan sarana bagi remaja untuk mempelajari berbagai hal. Penggalan kalimat **“Im Netz kannst du alles lernen”** menjadi rujukan bahwa dalam internet seseorang dapat mempelajari berbagai hal. Hal ini sesuai dengan yang diuraikan Goodman (2007) bahwa dengan aksesibilitas ini, ruang siber menjadi sarana untuk mendapatkan beragam informasi dari belahan dunia manapun, dapat berupa informasi pendidikan, informasi sains, kesehatan, kebudayaan, gaya dan pola hidup, dan lain sebagainya. Peran ruang siber yang menjadiah sarana bagi remaja untuk melakukan permainan daring, yang pada awalnya dimungkinkan untuk mencari hiburan, mengikuti kebiasaan rekan sebaya, dan lain sebagainya. Namun yang kemudian terjadi adalah remaja mengalokasikan waktu yang cukup banyak akibat kecanduan bermain permainan daring. Remaja pada akhirnya mengabaikan aktivitas-aktivitas lain yang lebih penting dan bermakna. Selain itu, tampilan dari permainan daring sarat dengan kekerasan, sadisme, dan mengandung unsur pornografi yang dikhawatirkan terjadi efek “peniruan” perilaku kekerasan yang dilakukan oleh remaja.

Kehidupan Remaja

1. *Saskia war besorgt. Irgendwas ist mit ihm, sagte sie einen Montag, nachdem er und ein paar Leute bei ihr übers Wochenende gewesen waren. Sie kamen zeitweilig fast*

jedes Wochenende, kannten alle Termine, wo wann was los war, machten abfällige Andeutungen über die Gothics und Satanisten, früher hatten sie keinen Skate-Contest ausgelassen, aber dann hatten sie damit aufgehört, als sie merkten, daß bei den Contests ohne Sponsoren nichts läuft, und inzwischen gingen sie in die Diskos mit den jeweils angesagten DJs und schliefen am Sonntag bis drei. (Saskia prihatin. Sesuatu tentang dia, katanya satu Senin setelah dia dan beberapa orang bersamanya untuk akhir pekan. Mereka datang dari waktu ke waktu hampir setiap akhir pekan, tahu semua janji, di mana, apa yang terjadi, membuat saran merendahkan tentang Gothics dan Setan, mereka tidak pernah melewatkan kontes skate sebelumnya, tetapi kemudian mereka berhenti ketika mereka menyadari itu dalam kontes tanpa sponsor tidak ada yang berhasil, dan sekarang mereka pergi ke disko dengan yang paling populer DJ dan tidur sampai tiga pada hari Minggu. (hal 25 baris 23-25 dan hal 26 baris 1-7).

Maksud penggalan kalimat di atas adalah kehidupan remaja yang menghabiskan waktu di akhir pekan untuk membahas kebiasaan yang menjadi kebiasaan yang dilakukan kaum remaja di akhir pekan hingga larut malam bersama teman sebaya.

Penggalan kalimat ***machten abfällige Andeutungen über die Gothics und Satanisten, früher hatten sie keinen Skate-Contest ausgelassen, aber dann hatten sie damit aufgehört, als sie merkten, daß bei den Contests ohne Sponsoren nichts läuft, und inzwischen gingen sie in die Diskos mit den jeweils angesagten DJs und schliefen am Sonntag bis drei,*** dari data di atas menunjukkan pola kehidupan remaja di Jerman. Dalam setiap pertemuan dengan teman sebaya mereka akan membahas tentang tema-tema yang menjadi gaya hidup remaja. Hal ini sesuai dengan yang diuraikan Diananda (2018) bahwa pada rentang usia

remaja, para remaja mencoba menyesuaikan diri dengan kelompok sebayanya, cenderung tidak realistis serta pemikirannya terlalu muluk. Remaja juga mulai memerhatikan pendapat orang lain, selain menginginkan kebebasan dan keyakinan diri.

2. *Es sieht nur so aus, als würden sie abgeschleppt und entführt, in Wirklichkeit wollten sie weg. Saskia sagte, echt? Klar, sagte ich...* (itu hanya terlihat seperti mereka ditarik dan diculik, sebenarnya mereka hanya ingin pergi. Benarkah? Kata Saskia. Ya, kataku) (hal 47 baris 12 dan 13).

Maksud dari data di atas menunjukkan bahwa remaja-remaja ingin pergi untuk mencari kebebasannya sendiri. Kata *wollten sie weg* menunjukkan perilaku remaja yang ingin pergi. Hal ini sesuai dengan yang diuraikan Kartono (1990), bahwa remaja mengalami perkembangan intelektual yang sangat intensif sehingga minat remaja pada dunia luar sangat besar. Hal ini sesuai dengan yang diuraikan Young (dalam Anandhita dan Siber, 2018) bahwa beberapa aspek yang menunjukkan adanya kecenderungan yang memungkinkan remaja menjadi candu dengan internet seperti merasa asyik dengan internet, mengalokasikan waktu tambahan dalam mencapai kepuasan sewaktu menggunakan internet, tidak mampu mengontrol, mengurangi, atau menghentikan penggunaan internet, merasa gelisah, murung, depresi, atau lekas marah ketika berusaha mengurangi atau menghentikan penggunaan internet, kehilangan orang-orang terdekat, pekerjaan, kesempatan, pendidikan, atau karier gara-gara penggunaan internet. Terkadang remaja harus membohongi keluarga atau orang-orang terdekat untuk menyembunyikan keterlibatan mereka yang intens dengan internet.

3. *Conny Hanssen hatte schon mehrfach bedauert, daß nicht nur in den Schul sondern auch längst in Kinderzimmern Computer gewissermaßen die einzige Gesellschaft für junge Menschen wären.*

(Conny Hanssen menyesali bahwa tidak hanya di sekolah tetapi juga di kamar anak, komputer menjadi satu-satunya masyarakat bagi kaum muda) (halaman 20 baris 27, halaman 21 baris 1-3).

Data di atas menjelaskan bahwa kehidupan remaja Jerman selalu terikat dengan komputer serta berbeda dengan apa yang dipikirkan orang tua mereka. Penggalan kalimat "*Computer gewissermaßen die einzige Gesellschaft für junge Menschen wären*". Hal ini sesuai dengan teori psikologi kepribadian Sigmund Freud tentang super ego. Super ego adalah aspek sosiologi kepribadian, merupakan wakil dari nilai-nilai tradisional serta cita-cita masyarakat sebagaimana ditafsirkan orang tua kepada anak-anaknya yang dimasukkan dengan berbagai perintah dan larangan.

4. *Joshua fuhr in den Osterferien nicht mit seinen Eltern nach Ägypten keine Lust. Er hing zuerst eine Woche mit Freunden zu Hause herum und kam dann mitsamt den beiden Katzen der Horstmanns, seiner Xbox und seinem Laptop zu Saskia.* (Joshua tidak pergi ke Mesir bersama orang tuanya selama liburan paskah, dia tidak punya keinginan. Dia nongkrong di rumah dengan teman-teman selama seminggu dan kemudian datang ke Saskia dengan dua kucing Horstmann, Xbox dan laptopnya) (halaman 91 baris 10-14).

Data di atas menjelaskan bahwa perilaku remaja Jerman cenderung menghabiskan waktu bersama teman sebaya serta model permainan yang tak lepas dari dunia komputer serta internet. Penggalan kalimat *Er hing zuerst eine Woche mit Freunden* ini menunjukkan pola kehidupan remaja di Jerman memiliki keinginan berbeda dengan orang tuanya. Hal ini sesuai dengan yang diuraikan Ahyani dan Astuti (2018) bahwa remaja sudah mengenal kehidupannya sendiri dan ingin hidup dengan pola hidup yang digariskan sendiri. Untuk mencapai tujuan ini, kaum remaja akan berupaya mencari tahu dan

cenderung untuk terlepas dari kontrol orang tua yang dianggap terlalu banyak dengan aturan.

Pengaruh Ruang Siber Terhadap Kehidupan Remaja Jerman

1. *Den Laptop hatte er immer mit, von dem hätte er sich keine Sekunde getrennt, sagte Frau Heuser, und der Vater sagte, und dieses MP3, oder wie das heißt. Der hat jahrelang gejobbt wie ein Blöder, jede freie Stunde, alles für diesen Elektro-Scheiß.* (Dia selalu membawa laptop itu, dia pasti sudah jauh dari itu tidak terpisah sedetik pun, kata Frau Heuser, dan sang ayah berkata, dan ini MP3, atau apa namanya. Sudah ada selama bertahun-tahun pekerjaan seperti kebodohan, setiap jam bebas, semuanya hanya untuk elektronik sialan ini) (hal 10 baris 21-25).

Kalimat di atas menjelaskan bahwa orang tua Meks Heuser merasa kesal dengan tingkah putera mereka yang selalu sibuk dengan perangkat elektronik berupa laptop dan MP3. Penggalan kalimat “**Den Laptop hatte er immer mit**” menjadi bukti bahwa ruang siber memberi pengaruh terhadap remaja di Jerman. Seperti yang diuraikan Goodman (2007) bahwa salah satu ciri ruang siber adalah memberikan efek psikologis kepada para penggunanya. Hal ini dipertegas kembali lewat studi yang dilakukan *Deutsche Institut fuer Vertrauen und Sicherheit im Internet (DIVSI)* bersama Institut *SINUS* Heidelberg tahun 2014 bahwa sekitar 98% remaja di Jerman menggunakan internet.

2. *Saskia sagte, sie hingen die ganze Zeit am Computer. Keine Disko, die halbe Nacht am Computer, und nichts mit Ausschlafen gestern: Um zehn Uhr waren sie auf und wieder im Netz zugange.* (Saskia mengatakan mereka ada di komputer sepanjang waktu. Tidak ada disko, setengah malam di komputer, dan tidak tidur dari kemarin: Pukul sepuluh mereka bangun dan kembali ke internet) (hal 30 baris 1-4).

Penggalan kalimat di atas menunjukkan pengaruh ruang siber terhadap kehidupan remaja Jerman. Hal dapat dilihat dari kata *am Computer, Netz zugange* dan *und nichts mit Ausschlafen gestern*. Bahwa interaksi dalam ruang siber melibatkan perangkat seperti komputer dan internet membuat remaja di Jerman melupakan jam istirahatnya. Hal ini sesuai dengan yang diuraikan Goodman (2007) bahwa aksesibilitas ruang siber memungkinkan setiap orang dengan berbagai tingkat usia, budaya, filosofi hidup yang berbeda di seluruh dunia untuk menggunakan teknologi secara bebas tanpa memikirkan waktu. Lebih lanjut Diananda (2018) menguraikan bahwa remaja mulai menginginkan kebebasan dan keyakinan diri. Hal ini dipertegas melalui penelitian yang dilakukan *Deutsche Institut fuer Vertrauen und Sicherheit im Internet (DIVSI)* bersama Institut *SINUS* Heidelberg tahun 2014 bahwa remaja di Jerman tidak memiliki pemetaan waktu dalam berinteraksi di ruang siber.

3. *Der ist ein echter Freak, sagte Kois Stiefmutter, da kommt er ganz nach dem Vater. Einmal ProCom, immer ProCom, sage ich, auch wenn er sich jetzt freiberuflich betätigt.* (Dia benar-benar aneh, kata ibu tiri Koi; dia sana dia datang ke ayahnya. Sekali ProCom, selalu ProCom, kataku, bahkan dia sekarang seorang pencari kerja. (hal 13 baris 11-14).

Maksud kalimat di atas adalah terjadi keanehan pada diri Koi ketika menggunakan **Procom** untuk mencari pekerjaan. Penggalan kalimat “**Einmal ProCom, immer ProCom, sage ich, auch wenn er sich jetzt freiberuflich betätigt**” dari data di atas menunjukkan bahwa **ProCom** (layanan pencari kerja dari Amerika Serikat) membuat Koi terlihat aneh menurut ibu tirinya. Hal ini sesuai dengan fungsi aksesibilitas ruang siber yang diuraikan

Goodman (2007) bahwa ruang siber menjadi sarana untuk mendapatkan beragam informasi dari belahan dunia manapun. Baik itu berupa informasi pendidikan, sains, kesehatan, kebudayaan, gaya hidup dan lain sebagainya.

4. *Machst du jetzt einen Sprachkurs, und so erfuhren wir, daß sie sich hinsetzten und die verrücktesten Sachen aus dem Netz holten, mal zusammen und mal allein.* (Apakah kamu mengambil kursus bahasa sekarang dan kami menemukan bahwa mereka duduk dan mendapatkan hal-hal paling gila dari internet, kadang-kadang bersama-sama dan terkadang sendirian). (hal 51 baris 13-16).

Maksud kalimat di atas adalah dari interaksi dalam ruang siber remaja mendapatkan hal yang gila. Penggalan kalimat “**daß sie sich hinsetzten und die verrücktesten Sachen aus dem Netz holten**” di atas menunjukkan bahwa dari ruang siber remaja di Jerman mendapatkan hal yang mempengaruhi psikologi mereka. Hal ini sesuai dengan uraian Goodman (2007) bahwa ruang siber menghasilkan sesuatu yang mempengaruhi psikologis seseorang seperti menampilkan gambar kekerasan, membuat ancaman dan lain sebagainya.

5. *Plötzlich war ihr Logo überall. Ich sah es zuerst auf Joshas Rucksack.Dann tauchte die Sechzehn als Graffiti auf Hauswänden und U-Bahnen auf, Haltestellen, auf Abfalleimern.* (Tiba-tiba logonya (logo *sweet sixteen*) ada di mana-mana. Saya pertama kali melihatnya di ransel Josha. Kemudian *Sixteen* muncul sebagai grafiti di dinding rumah, kereta bawah tanah, di halte dan di tempat sampah) (hal 70 baris 1-5).

Maksud dari kalimat di atas adalah *Sweet Sixteen* telah menjadi daya tarik bagi remaja. Dari kata *als Graffiti* di atas menunjukkan bahwa remaja memiliki kecenderungan untuk melakukan “peniruan” dari apa yang dilihatnya dari ruang siber. Hal ini sesuai

dengan yang diuraikan Goodman (2007) bahwa salah satu fungsi ruang siber adalah sebagai pengganda kekuatan. Ruang siber memungkinkan individu dan kelompok untuk menyebarkan pesan mereka ke audiens yang luas. Individu atau kelompok mencari publisitas yang luas dengan menyebarkan propaganda dalam ruang siber. Selain itu, ruang siber difungsikan sebagai alat ekspresi resmi dalam sebuah forum global sehingga dapat menarik simpatisan dalam jumlah besar.

6. *Über die Ostertage war es des weiteren zu einer erst später bekanntgegebenen vorläufigen Festnahme gekommen: Konrad Riedinger war im Zusammenhang mit einer Veranstaltung des Chaos Computer Clubs in Norddeutschland. Gegen die inzwischen als möglicherweise kriminelle Vereinigung eingestufte Untergrund bewegung Sweet Sixteen und ihre Mitglieder wurde wegen groben Unfugs und sicherheitshalber auch wegen Verdachts auf Sabotage ermittelt, Koi wurde verhört. Er gab an, zur fraglichen Zeit nicht in Osnabrück, Mannheim, Erfurt, Bremen oder Berlin gewesen zu sein. Ein Alibi hatte er nicht, weil der Chaos Computer Congress erst einige Tage nach der Tat begonnen hatte. Er galt unbedingt als Hacktivist oder Mitglied der Situationistischen Internationale.*

(Selanjutnya, penangkapan Konrad Riedinger terjadi selama hari-hari Paskah, terkait dengan acara Chaos Computer Club di Jerman Utara. Melawan gerakan bawah tanah *Sweet Sixteen*, yang kemudian diklasifikasikan sebagai asosiasi kriminal yang mungkin dan anggota mereka diselidiki karena kerusakan parah, alasan keamanan serta diduga melakukan sabotase. Koi diinterogasi. Dia menyatakan tidak berada pada saat itu Osnabrück, Mannheim, Erfurt, Bremen atau Berlin. Dia tidak punya alibi karena kekacauan komputer Kongres baru dimulai beberapa hari setelah fakta. Dia

dianggap sebagai peretas atau anggota Situationist International. (hal 103-104).

Penggalan kalimat “*Er galt unbedingt als Hacktivist oder Mitglied der Situationistischen Internationale*” dari data di atas menunjukkan bahwa ruang siber menyebabkan remaja di Jerman bernama Konrad Reidinger yang sempat hilang dianggap sebagai peretas dan anggota Situationist International. Hal ini sesuai dengan yang uraikan Goodman (2007) mengenai aksesibilitas ruang siber. Menurut Goodman dengan aksesibilitas ruang siber menjadi sarana untuk mendapatkan beragam informasi dari belahan dunia manapun. Baik itu berupa informasi pendidikan, sains, kesehatan, kebudayaan, gaya hidup dan lain sebagainya. Kemudahan aksesibilitas ini tentunya memberikan dampak yang positif maupun negatif kepada setiap individu atau kelompok yang menggunakan ruang siber ini. Lebih lanjut Diananda (2018) menguraikan bahwa fase remaja ditandai dengan timbulnya harga diri yang kuat, ekspresi dan keberanian yang berlebihan. Karenanya remaja yang berada pada fase ini cenderung membuat keributan, kegaduhan yang sering mengganggu dalam masyarakat.

PENUTUP

Simpulan

Novel *Sweet sixteen* menggambarkan suatu kenyataan bahwa anak-anak menghilang dari rumah setelah merayakan ulang tahun yang ke enam belas. Ruang siber memberi dampak yang cukup besar dalam tatanan kehidupan kaum remaja. *Cyberspace* berperan besar dalam “menyempitkan” waktu, ruang, dan jarak sehingga saling terhubung satu sama lainnya dan mendorong partisipasi remaja secara aktif maupun pasif dalam ruang siber. Kebingungan identitas terjadi ketika remaja tidak diikutsertakan dalam peran-peran sosial dan

tanpa adanya arah dan pemahaman yang jelas tentang cita-cita masa depan yang hendak dicapai. Masa remaja ini dikatakan sebagai usia bermasalah karena pada masa ini remaja merasa diri mampu menyelesaikan masalah sendiri tanpa memerlukan bantuan dari orang tua, sahabat ataupun orang terdekat. Ruang siber memungkinkan setiap remaja yang menginjak usia enam belas tahun di dalam novel *Sweet Sixteen* dengan berbagai budaya, filosofi hidup, latar belakang keluarga yang berbeda untuk memanfaatkan ruang siber secara bebas, untuk meningkatkan akses ke dunia luar, yang pada dasarnya “meratakan” dunia dengan meningkatkan komunikasi. Ruang siber dijadikan sebagai jembatan bagi remaja untuk saling bertemu dan berinteraksi dengan orang lain yang memiliki minat yang sama. Hasil analisis yang ditemukan dari isi novel *Sweet Sixteen* adalah keberadaan ruang siber memberikan pengaruh terhadap perilaku remaja di Jerman. Penangkapan remaja yang diduga menjadi peretas dan anggota organisasi terlarang menjadi salah satu bukti bahwa ruang siber memiliki pengaruh terhadap remaja di Jerman.

Saran

Berdasarkan hasil pembahasan novel *Sweet Sixteen*, saran yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut:

- Novel *Sweet Sixteen* dapat digunakan sebagai salah satu rujukan dalam mendeskripsikan fenomena penggunaan ruang siber pada kalangan remaja.
- Pembahasan penulisan ini hanya dibatasi pada fenomena penggunaan ruang siber pada kalangan remaja dalam novel *Sweet Sixteen*. Masih terdapat banyak tema lain yang terdapat di dalam novel ini yang dapat digunakan oleh peneliti lainnya. Tema lain yang dapat digunakan misalnya tentang media masa dan keluarga.

- DAFTAR PUSTAKA**
- Ahyani, L. N., & Astuti, R. D. 2018. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*.
- Ainun Rachmawati dan Yuni Nurhamida. 2018. Dukungan Sosial Teman Virtual Melalui Media Instagram pada Remaja Akhir. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 06(1), 68–72.
- Anggarani, F. K. 2015. Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern. *Buletin Psikologis*, 23(1), 1–12.
- Basu, P. 2013. Modul Psikologi Perkembangan I. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Batubara, J. R. L. 2010. Adolescent Development. *Sari Pediatri*, 12(1), 21–29.
- Brahmana, P. S. 2008. Sastra Sebagai Sebuah Disiplin Ilmu. *Logat, Jurnal Ilmu-Ilmu Bahasa Dan Sastra*, 4(no.2), 116–121.
- Diananda, A. 2018. Psikologi Remaja Dan Permasalahannya. *ISTIGHNA*, 1(1), 116–133.
- Dinata, C. 2010. *Teori Psikologi Sastra ala Sigmund Freud*. 32–33.
- Damono, S. D. 1977. *SOSIOLOGI SASTRA* (S.Effendi (ed.)). Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Fhadila, K. D. 2017. Menyikapi perubahan perilaku remaja. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia - JPGI*, 2(2).
- Fransisco, O. 2014. *Kepribadian Tokoh Utama Dalam Roman MOMO Karya Michael Ende: Analisis Psikologi Sastra*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Goodman, S. E., Kirk, J. C., & Kirk, M. H. 2007. Cyberspace as a medium for terrorists. *Technological Forecasting & Social Change* 74, 74, 193–210. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2006.07.007>.
- Hidayati, K. B., & Farid, M. 2016. Konsep Diri, Adversity Quotient dan Penyesuaian Diri pada Remaja. *Persona, Jurnal Psikologi Indonesia*, 5(02), 137–144.
- Kammer, M. 2014. *DIVSI U25-Studie : Kinder , Jugendliche und junge Erwachsene in der digitalen Welt*. DIVSI Magazin. <https://www.divsi.de/index.html>.
- Kuhlmann, U. 2020. *Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen in Zahlen und Fakten*. 17. <https://heise.de/4620673Drucken>.
- Mahmudah, D., & Anandhita, V. H. 2018. Perilaku Psikologis Siber Di Kalangan Anak Dan Remaja. *Majalah Ilmiah Semi Populer Komunikasi Massa*, 15(1 (Januari – Juni 2019)), 83–92.
- Utama, J. S. A., Abraham, J., Susana, T., Alfian, I. N., & Supratiknya, A. (Eds.). 2016. *Psikologi dan Teknologi Informasi* (02 ed.). HIMPSI (Himpunan Psikologi Indonesia).
- Vanderbeke, B. 2005. *Sweet Sixteen*. Clausen & Bosse, Leck Printed. <https://doi.org/www.fischerverlage.de>
- Welle, D. 2003. Stres dikalangan remaja Jerman. <https://www.dw.com/id/stres-dikalangan-remaja-jerman/a-2956957>
- Welle, D. 2019. Polisi Jerman Tangkap Peretas Data Anggota Parlemen. *Deutsche Welle*, 2–6. <https://www.dw.com/id/polisi-jerman-tangkap-peretas-data-anggota-parlemen/a-46995968>
- Wiyatmi. 2011. *Psikologi Sastra Teori dan Aplikasinya*. Kanwa publisher.

