Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Vol. 15 No. 3 November 2026
https://jurnal.umt.ac.id/index.php/lgrm

REPRESENTASI BUDAYA ANAK MUDA MELALUI TOKOH REMAJA LAKI-LAKI DALAM NOVEL *ANTARES* KARYA RWEINDA

Sulthaanika Ferdy Syahwardi[1],
Universitas Muhammadiyah A.R. Fachruddin, Indonesia
sulthaanikaferdy@gmail.com

Yogi Gumilar[2],
Universitas Muhammadiyah A.R. Fachruddin, Indonesia
yogigumilar@unimar.ac.id

Sasya Chosiyah[3]
Universitas Muhammadiyah A.R. Fachruddin, Indonesia
sasyachosiyah@gmail.com

Received: 2026-07-21| Reviewed: 2026-07-dd | Accepted: 2026-07-30 | Published: 2026-11-24

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan budaya anak muda pada tokoh remaja laki-laki, yaitu Antares dalam novel Antares karya Rweinda melalui Cultural Studies Chris Barker. Penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data yaitu membaca dan mencatat. Hasil penelitian ini ditemukan sebanyak 15 data, yaitu pertama, pada klasifikasi kultural sebanyak 2 data yang berisi mengenai faktor sosial dan kultural pembentukan geng anak muda dan atribut. Kedua, pada pembatasan kelas, ras, dan gender terdapat 3 data yang berisi kelas sosial. Ketiga, pada budaya tentang ruang, gaya, selera, & media terdapat 4 data yang berisi budaya ruang, selera, dan media seperti tempat-tempat klub, penggunaan barang branded, serta penggunaan perangkat digital pada anak muda. Keempat, pada budaya peran konsumsi dalam masyarakat kapitalis sebanyak 2 data yang berisi konsumsi minuman beralkohol dan merokok sebagai kapitalis budaya anak muda. Kelima, pada budaya anak muda mengenai perlawanan terdapat 4 data yang berisi perlawanan menentang norma dan lingkungannya berkaitan dengan kekuasaan komunitas anak muda.

Kata Kunci *: Budaya anak muda, Barker, Novel, Geng anak muda, Representasi*

ABSTRACT

The purpose of this study is to describe youth culture in the male adolescent character Antares in the novel Antares by Rweinda through Chris Barker's Cultural Studies framework. This study employs a qualitative research method using reading and note-taking data collection techniques. The findings identify 15 data points: first, under cultural classification, there are 2 data points addressing the social and cultural factors behind the formation of youth gangs and their attributes. Second, under the boundaries of class, race, and gender, there are 3 data points addressing social class. Third, under the culture of space, style, taste, and media, there are 4 data points covering the culture of space, taste, and media, such as club venues, the use of branded goods, and the use of digital devices among youth. Fourth, under the cultural role of consumption in capitalist society, there are 2 data points addressing the consumption of alcoholic

beverages and smoking as capitalist youth culture. Fifth, under youth culture regarding resistance, there are 4 data points depicting resistance against norms and the surrounding environment in relation to youth community power.

Keywords: Youth culture, Barker, Novel, Youth gang, Representation

1. PENDAHULUAN

Dalam ruang lingkup keluarga, sekolah, serta pekerjaan, dapat diamati melalui karakteristik, khususnya pada kaum muda yang berbeda dilihat berdasarkan masa persiapan untuk memasuki masa orang dewasa. Masa remaja juga merupakan bagian dari perkembangan yang unik, yaitu peralihan antara masa kanak-kanak dan masa dewasa (Firinanda et al., 2023). Kaum muda merupakan kategori sosial yang muncul melalui peran keluarga (Utami, 2021). Artinya, kaum muda dan remaja tidak berkaitan dengan kategori biologis yang tunduk pada aspek biologis, akan tetapi pada pergeseran serta klasifikasi budaya yang dibedakan.

Salah satunya melalui fenomena yang dilakukan oleh anak muda melalui pertemanan kelompoknya yang dikenal dengan geng antarremaja. Fenomena geng anak muda ini merupakan salah satu tempat berkumpul atau berbaur dalam ruang lingkup masyarakat (Haryanti et al., 2022). Mereka membentuk serta mendirikan *basecamp* melalui lokasi yang mereka pilih. Akhirnya, anak muda lebih cenderung diam dengan nongkrong dibandingkan dengan pergi bersama teman-temannya keluar. Kegiatan berkumpul ini pun dilakukan di tempat-tempat yang mereka pilih, salah satunya yaitu sekolah, kafe, atau tempat-tempat yang dianggap menarik (Sari & Setyawan, 2021). Budaya anak muda membentuk sebuah komunitas atau kelompok dengan tujuan untuk memperkuat interaksi antar teman di dalam sebuah komunitas (Iswaratama, 2024). Tempat-tempat populer seperti mal, klub, atau area publik di tengah kota metropolitan untuk berkumpul merupakan bagian dari aspek budaya anak muda saat ini (Widyaningsih et al., 2025). Budaya anak muda melalui menongkrong merupakan salah satu kegiatan mengisi waktu luang sepulang sekolah dengan fasilitas dan lokasi yang keren. Selain fenomena geng dan nongkrong, budaya lainnya salah satunya perlawanan berupa mengintimidasi, saling pukul antarkelompok, bagian dari kebiasaan anak muda dan sebagainya (Hayat & Hadiansyah, 2023).

Teori Barker menyoroti budaya anak muda yang memiliki peran yang sangat signifikan dalam konteks *cultural studies*. Teori ini menghasilkan lima pembahasan mengenai pembentukan

budaya anak muda, salah satunya yaitu 1) klasifikasi kultural budaya anak muda ke dalam kategori sosial, 2) batasan kelas, ras, dan gender, 3) budaya tentang ruang, gaya, selera, & media, 4) peran konsumsi budaya anak muda dalam masyarakat konsumen kapitalis, 5) perlawanan (Widyaningsih et al., 2025).

Salah satunya, novel merupakan bagian dari sebuah karya sastra yang banyak ditemukan tentang kehidupan budaya masyarakat, yaitu budaya anak muda (Ziyan & Arsyad, 2025). Pemilihan novel *Antares* karya Rweinda didasarkan pada budaya anak muda, salah satunya melalui penampilan, gaya dari segi pakaian, rambut, pergaulan, intimidasi, perlawanan, dan geng antarteman, serta sebagainya. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam budaya anak muda melalui teori Barker pada tokoh remaja laki-laki, yaitu Antares dalam novel *Antares* karya Rweinda. Novel ini merupakan karya fiksi yang diunggah di platform *Wattpad* yang sudah dibaca sebanyak 62,6 juta kali. Pada akhirnya, novel ini diterbitkan menjadi buku oleh penerbit *Loveable* pada tahun 2020 dengan jumlah 416 halaman.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya sebagai acuan untuk tidak terjadinya penjiplakan penulisan karya tulis yang ditulis oleh orang lain. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Widyaningsih et al., 2025) dengan judul "*Representasi Budaya Anak Muda dalam Novel Galaksi karya Poppi Pertiwi (Kajian Culture Studies)*" yang telah dipublikasikan dalam *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan.* Hasil penelitian terdahulu menempatkan *Cultural Studies* sebagai kerangka umum untuk mengidentifikasi representasi identitas, simbol, interaksi, dan bentuk perlawanan anak muda. Sementara itu, penelitian ini lebih spesifik dan mendalam dalam memahami budaya anak muda, sehingga budaya tidak hanya dipandang sebagai bentuk representasi yang terdapat dalam teks sastra, tetapi juga dianalisis sebagai praktik sosial yang berkaitan dengan pembentukan identitas, gaya hidup, selera, konsumsi, penggunaan media, ruang sosial, serta bentuk negosiasi dan perlawanan terhadap struktur sosial. Dengan demikian, kebaruan dalam penelitian ini tidak semata-mata terletak pada perbedaan objek kajian, tetapi terutama pada cara pandang teoritis dalam membaca objek tersebut. Penelitian ini menempatkan budaya anak muda sebagai praktik yang dinamis serta terus mengalami proses produksi makna, negosiasi identitas, reproduksi nilai serta resistensi terhadap dominasi sosial. Perspektif tersebut memberikan ruang analisis yang lebih luas dibandingkan dengan penelitian sebelumnya serta menunjukkan bahwa penelitian yang berkaitan dengan budaya anak muda dalam karya sastra

memiliki peluang untuk dikembangkan melalui pendekatan yang teoritis secara spesifik, kritis, dan kontekstual.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif karena penelitian ini mendeskripsikan budaya anak muda pada tokoh utama remaja laki-laki, yaitu Antares melalui novel *Antares* karya Rweinda. Penelitian kualitatif ialah penelitian yang mengutamakan pendeskripsian objek yang ditemukan oleh peneliti (A'yun et al., 2025). Objek penelitian yang digunakan sebagai sumber data dalam penelitian ini ialah novel *Antares* karya Rweinda yang diterbitkan pada tahun 2020 dengan jumlah halaman 416 yang merupakan karya fiksi yang diunggah melalui platform *Wattpad* yang sudah dibaca sebanyak 62,6 juta kali. Teknik pengumpulan data yang digunakan di dalam penelitian ini yaitu teknik membaca dan mencatat. Teknik analisis yang digunakan di dalam penelitian ini yaitu teknik analisis isi. Tahapan-tahapan yang dilakukan oleh peneliti dalam mengkaji budaya anak muda melalui tokoh remaja laki-laki dalam novel *Antares* karya Rweinda yaitu membaca novel *Antares* karya Rweinda dengan menemukan data yang dilakukan oleh peneliti sesuai dengan kajian budaya anak muda. Setelah melalui proses membaca, peneliti akan mencatat temuan-temuan mengenai budaya anak muda pada tokoh utama remaja laki-laki, yaitu Antares dalam novel *Antares* karya Rweinda. Kemudian, peneliti mencatat hasil temuan dengan teknik pencatatan yang teliti dan cermat untuk memperoleh data serta mendeskripsikan budaya anak muda melalui tokoh utama remaja laki-laki, yaitu Antares, melalui kutipan-kutipan yang muncul di dalam novel tersebut. Penelitian ini mendeskripsikan budaya anak muda melalui tokoh utama remaja laki-laki, yaitu Antares, dengan menggunakan teori Barker. Adapun indikator pengodean data dalam penelitian ini meliputi beberapa kategori berikut.

Tabel 1. *Pengkodean Data*

No.	Budaya Anak Muda	Kode	Indikator Pemicu Pengkodean	Fokus Analisis
1.	Klasifikasi Kultural	KK	Penggambaran identitas, nilai, norma, kebiasaan, perilaku, kelompok pergaulan, dan cara hidup anak muda	Mengidentifikasi bentuk budaya yang membedakan kehidupan dan identitas anak muda dengan kelompok sosial lainnya

2.	Pembatasan Kelas, Ras, dan Gender	PKRG	Status sosial-ekonomi, latar belakang keluarga, kekayaan, kedudukan sosial, identitas ras/etnis, serta konstruksi laki-laki dan perempuan	Mengidentifikasi adanya batas, perbedaan, dominasi, stereotip, atau ketimpangan berdasarkan kelas, ras, dan gender
3.	Ruang	RGSM	Tempat berkumpul, sekolah, rumah, jalan, tempat hiburan, ruang public, ruang privat, dan ruang digital	Menganalisis bagaimana anak muda menggunakan, memilih, dan memberikan makna terhadap ruang dalam kehidupan sosialnya
	Gaya, Selera, Media		Cara berpakaian, penampilan, bahasa, gaya rambut, musik, makanan, kendaraan, hobi, media sosial, dan media digital	Menganalisis cara anak muda menunjukkan identitas, selera, dan eksistensi melalui gaya hidup dan media
4.	Peran Konsumsi Masyarakat Kapitalis	PKMK	Penggunaan atau pembelian barang bermerek, kendaraan mewah, teknologi, makanan, minuman, pakaian, aksesori, dan barang yang menunjukkan status	Menganalisis konsumsi sebagai pembentuk identitas, status sosial, gaya hidup dan simbol prestise
5.	Perlawanan	PN	Penolakan terhadap aturan, norma, otoritas, keluarga, sekolah, kelompok sosial, atau nilai dominan; tindakan pemberontakan dan pembangkangan	Menganalisis bentuk resitensi anak muda terhadap aturan, nilai, atau struktur sosial yang dianggap membatasi

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kode data dan klasifikasi data yang ditemukan oleh peneliti mengenai budaya anak muda pada tokoh utama remaja laki-laki, yaitu Antares dalam novel *Antares* karya Rweinda.

Tabel 2. *Kode Data*

No.	Kode Data	Keterangan
1.	BAM	Budaya Anak Muda
2.	KK	Klasifikasi Kultural
3.	PKRG	Pembatasan Kelas, Ras dan Gender
4.	RGSM	Ruang, Gaya, Selera, Media
5.	PKS	Peran Konsumsi dalam Masyarakat Kapitalis
6.	PN	Perlawanan
7.	AN	Antares
8.	H	Halaman

Berdasarkan tabel pengodean data, penelitian ini menggunakan sistem kode untuk mempermudah proses identifikasi, pengelompokan, dan analisis data. Kode BAM digunakan untuk menunjukkan Budaya Anak Muda, sedangkan kode 2/6 menunjukkan kode analisis yang terdiri atas angka 2, 3, 4, 5, dan 6 sesuai dengan klasifikasi data budaya anak muda. Selanjutnya, kode 7 menunjukkan judul novel yang menjadi sumber data, sedangkan kode 8 menunjukkan nomor halaman tempat data ditemukan. Pengodean tersebut digunakan untuk mempermudah peneliti dalam menelusuri dan mengidentifikasi data yang telah dikumpulkan. Secara umum, inventarisasi data merupakan kegiatan pencatatan dan pengumpulan seluruh data yang relevan dengan fokus penelitian. Dengan demikian, proses inventarisasi dalam penelitian ini dilakukan dengan mencatat, mengodekan, dan mengelompokkan data berdasarkan klasifikasi budaya anak muda yang telah ditentukan.

Berikut ini adalah hasil data yang ditemukan oleh peneliti budaya anak muda pada tokoh utama remaja laki-laki, yaitu Antares dalam novel *Antares* karya Rweinda.

Tabel 3. *Hasil Data*

No.	Budaya Anak Muda	Kode Data	Jumlah Data
1.	KK	Klasifikasi Kultural	2
2.	PKRG	Pembatasan Kelas, Ras dan Gender	3
3.	RGSMM	Ruang, Gaya, Selera, Media, dan Makna	4
4.	PKS	Peran Konsumsi dalam Masyarakat Kapitalis	2
5.	PN	Perlawanan	4
	Jumlah		15

Budaya Anak Muda melalui Tokoh Utama Remaja Laki-Laki dalam Novel *Antares* karya Rweinda

Budaya anak muda pada tokoh remaja utama laki-laki dalam novel *Antares* karya Rweinda yang menggambarkan aspek kehidupan remaja, terutama penulis dengan menggambarkan tokoh Antares yang berkaitan dengan aspek budaya anak muda. Berikut ini hasil pembahasan data yang ditemukan mengenai karakteristik budaya anak muda pada tokoh utama remaja laki-laki dalam novel *Antares* karya Rweinda sebagai berikut.

1. Klasifikasi Kultural dalam Kategori Sosial Anak Muda

Klasifikasi kultural dalam kategori sosial anak muda yang dipengaruhi oleh faktor sosial dan kultural. Faktor sosial dan kultural di sini dideskripsikan bahwa geng anak muda digambarkan sebagai salah satu pembentukan sebuah komunitas atau kelompok dengan tujuan untuk memperkuat interaksi antar teman. Berikut ini kutipan yang menunjukkan klasifikasi faktor sosial dan kultural, khususnya pembentukan geng anak muda.

> "Calderioz. Salah satu geng motor ternama di Indonesia dan menjadi yang utama di Jakarta. Nama Calderioz tak asing bagi para pecinta motor di kota-kota besar. Tidak hanya bermodalkan ketampanan, anggota Calderioz terkenal dengan kehebatan dalam bela diri, strategi penyerangan, penuh intimidasi, dan tak terkalahkan. (BAMKKANH11).

Kutipan di atas menunjukkan bahwa geng merupakan salah satu bentuk budaya anak muda dengan menginterpretasikan karakteristik, identitas serta pola interaksi antar anggotanya. Dalam konteks tersebut, Calderioz digambarkan sebagai salah satu geng ternama di Jakarta yang tidak hanya berfungsi sebagai kelompok pertemanan tetapi juga sebagai ruang anak muda untuk membentuk, menegosiasikan, serta mengekspresikan identitas sosial. Keberadaan Calderioz memperlihatkan bahwa identitas anak muda dibangun melalui kesamaan minat, khususnya terhadap otomotif dan sepeda motor yang berkembang menjadi simbol kebersamaan rasa terhadap sebuah kelompok. Keanggotaan, khususnya dalam geng Calderioz, juga memperlihatkan solidaritas yang kuat dengan para anggotanya. Loyalitas terhadap geng juga menjadi salah satu nilai penting yang membedakan anggota Calderioz dengan kelompok muda lainnya.

Dengan demikian, geng tidak hanya sekadar menjadi tempat berkumpul melainkan lingkungan sosial yang memberikan rasa kebersamaan, penerimaan, serta identitas para anggotanya. Calderioz juga diinterpretasikan sebagai budaya anak muda yang menjadikan gaya hidup, penampilan, aktivitas serta kepemilikan terhadap objek tertentu sebagai bagian dari sebuah konstruksi sosial. Motor diinterpretasikan tidak hanya sebagai alat transportasi, melainkan mempresentasikan minat, status, keberanian, kebebasan, dan afiliasi seseorang terhadap kelompok. Oleh karena itu, keberadaan Calderioz menunjukkan bahwa budaya geng motor pada anak muda berkaitan erat dengan proses pembentukan identitas,

solidaritas, kelompok, gaya hidup, serta pencarian ruang sosial untuk memperoleh pengakuan dan rasa memiliki.

> "Puluhan siswa laki-laki dengan jaket kulit hitam bertuliskan **CALDERIOZ** mulai terlihat. Keadaan jalanan semakin parah saat anggota Calz berhenti di tengah jalan, menunggu kawannya berdatangan. Dilengkapi berbagai macam alat penyerangan. Mereka terlihat menyeramkan!
> "Zea memperhatikan Ares, jelas saja laki-laki itu ada di posisi terdepan. Memboncengi Moreo yang membawa sebongkah kayu besar dengan bendera hitam bertuliskan nama kebanggaan mereka, Calderioz". (BAMKKANH125).

Kutipan di atas menunjukkan bahwa identitas anak muda menjadi bagian yang sangat penting dalam proses pencarian jati diri dalam mengekspresikan lingkungan sosialnya, baik individu maupun kelompok, berdasarkan klasifikasi kultural sosial anak muda. Salah satunya, jaket bertuliskan CALDERIOZ tidak semata-mata berfungsi sebagai pakaian, akan tetapi memiliki makna yang simbolik dengan menginterpretasikan suatu komunitas anak muda laki-laki. Tulisan atau identitas yang melekat sebagai penanda sosial yang memungkinkan individu dikenali sebagai bagian dari kelompok tertentu. Jaket berfungsi sebagai simbol identitas kolektif yang memperlihatkan adanya rasa memiliki terhadap komunitas. Oleh karena itu, karakteristik sosial budaya anak muda diinterpretasikan melalui penggunaan atribut, salah satunya jaket, yang menginterpretasikan secara langsung dinamika dan budaya yang kompleks dalam ranah lingkungan anak muda. Penggunaan jaket dan bendera menjadi simbol solidaritas yang sangat penting, terutama bagi kelompok yang memiliki hierarki dan aturannya tersendiri. (Sutanto & Salim, 2024).

2. Pembatasan Kelas, Ras, dan Gender

Berikut ini hasil penelitian mengenai pembatasan kelas, ras, dan gender dalam novel *Antares* ditunjukkan berupa narasi yang diungkapkan oleh seorang pengarang sebagai berikut.

> "Tapi tunggu dulu! Terlepas dari nama Calderioz pun, semua orang tahu tentang diri dan keluarga Ares. Laki-laki itu menyandang nama keluarga Aldevaro, keluarga yang sangat berpengaruh dalam dunia bisnis di Indonesia. Semua kelebihan yang Ares

> miliki patut membuat dirinya mendapat predikat *the most wanted*. Bahkan, tidak hanya di SMA Derlangga, tapi juga incaran sebagian besar perempuan di luar sana (BAMPKRGANH19).

Kutipan di atas menunjukkan adanya pembatasan kelas sosial budaya anak muda yang dikonstruksikan dalam bentuk kelas, ras, dan gender. Pembatasan tersebut tampak melalui penggambaran tokoh Antares yang berasal dari keluarga Aldevaro yang mempunyai pengaruh besar dalam dunia bisnis. Latar belakang keluarga tidak hanya menempatkan Antares pada posisi ekonomi yang tinggi, akan tetapi juga memberikan akses terhadap sumber-sumber kekuasaan, jaringan sosial, popularitas, serta berbagai bentuk privilege yang tidak dimiliki oleh semua kelompok anak muda. Dalam konteks budaya anak muda, status ekonomi serta latar belakang keluarga elit menjadi modal sosial serta simbolik yang membentuk cara seseorang dipandang oleh kelompok sebayanya. Anak muda yang berasal dari keluarga dengan status ekonomi dan kekuasaan yang tinggi cenderung memperoleh perhatian, penghormatan, bahkan menjadi idola.

Konteks budaya anak muda di sini bahwa dengan latar belakang elit cenderung dihormati serta diperhatikan bahkan diidolakan (Shamad, 2023). Sebaliknya, anak muda yang berasal dari kelas sosial yang lebih rendah berpotensi mengalami keterbatasan dalam pengakuan serta akses terhadap ruang-ruang sosial yang prestisius. Penggambaran Antares memperlihatkan budaya anak muda yang memproduksi stratifikasi sosial. Popularitas, penampilan, gaya hidup, serta lingkungan pergaulan menjadi simbol yang memperkuat identitas kelas. Antares sebagai salah satu representasi anak muda kelas atas yang memperoleh privilese melalui kekayaan, kekuasaan keluarga, popularitas, serta konstruksi maskulinitas yang berada pada dirinya.

> “Pelataran rumah utama keluarga Aldevaro berhasil membuat Zea terpukau. Terlihat bahwa sang empunya rumah sangat menyukai bangunan bergaya Eropa. Kilauan lampu kuning begitu menghangatkan mata. Semuanya terlihat begitu mewah (BAMPKRGANH145).

Kutipan di atas mencerminkan pembatasan kelas sosial dalam budaya anak muda yang ditampilkan sebagai bentuk representasi ruang, gaya hidup serta kondisi ekonomi tokoh. Tokoh Zea secara langsung mendeskripsikan rumah Antares sebagai bangunan yang begitu

memukau, mewah, dan memiliki karakteristik arsitektur bergaya Eropa. Penggambaran tersebut tidak hanya berfungsi sebagai deskripsi fisik sebuah tempat tinggal, akan tetapi juga simbol yang menginterpretasikan status sosial, kenyataan, prestise serta posisi seseorang dalam struktur kelas masyarakat. Kemewahan rumah Antares menunjukkan bahwa ruang domestik dapat menjadi media untuk memperlihatkan identitas dan kedudukan sosial pemiliknya. Modal ekonomi terlihat dari kemampuan keluarga Antares menyediakan tempat tinggal dengan fasilitas dan desain yang tidak mudah dijangkau oleh semua kelompok sosial. Kemewahan ruang tersebut secara tidak langsung menciptakan pemisahan antara mereka yang memiliki kemampuan untuk mengakses gaya hidup tertentu dan mereka yang tidak memiliki kemampuan ekonomi yang sama.

> "Zea menatap takjub sebuah bangunan megah di depannya. Markas Wolves yang di Jakarta sangat besar, tapi markas Calderioz ternyata jauh lebih besar! Aura mencekam dan berbahaya tampak jelas dari markas itu. Desain kuno yang bercampur dengan desain modern, justru membuatnya terlihat begitu unik dan menarik perhatian". (BAMPKRGANH271).

Kutipan di atas menunjukkan adanya pembatasan kelas sosial budaya anak muda yang dikonstruksikan dalam bentuk kelas, ras dan gender. Kutipan mengenai tokoh Antares yang memiliki markas Calderioz lebih besar dibandingkan markas Wolves secara langsung menginterpretasikan sebuah hierarki kelas dalam budaya anak muda yang menghadirkan representasi simbolik mengenai struktur sosial dalam budaya anak muda. Bangunan, ruang, desain, kemewahan serta kepemilikan menjadi tanda-tanda yang mengonstruksi identitas serta posisi sosial tokoh dan kelompoknya. Melalui representasi tersebut, budaya anak muda digambarkan sebagai ruang sosial yang tidak sepenuhnya egaliter karena di dalamnya terdapat proses pembedaan, pengelompokan, serta pembentukan hierarki berdasarkan sumber daya, gaya hidup, identitas serta kekuasaan. Oleh sebab itu, kemegahan markas Calderioz dapat dipahami bukan sekadar sebagai latar cerita, melainkan sebagai simbol yang memperlihatkan bagaimana kelas sosial, identitas, kelompok, ras dan gender saling membentuk batas-batas sosial budaya anak muda.

3. Ruang, Gaya, Selera dan Media

Berikut ini hasil penelitian mengenai Ruang, Gaya, Selera, dan Media ditunjukkan berupa narasi yang diungkapkan oleh seorang pengarang sebagai berikut.

> "Setelah kejadian yang menyenangkan, ralat, tidak menyenangkan tadi, Ares memilih pergi ke Warung Mang Oji. Tempat berkumpulnya semua anggota Calderioz dari berbagai sekolah yang kalau kata Moreo ramah kantong, alias murah meriah". (BAMRGSMMANH30).

Kutipan tersebut merujuk kepada budaya tentang ruang anak muda. Penggunaan warung Mang Oji secara berulang oleh anggota Calderioz memperlihatkan adanya representasi aspek ruang budaya anak muda. Pada dasarnya, warung tersebut dapat digunakan oleh siapa saja. Namun, melalui intensitas interaksi yang dilakukan oleh anggota Calderioz, tempat tersebut memperoleh makna baru sebagai ruang yang berkaitan dengan kehidupan kelompok mereka. Warung Mang Oji berkenaan dengan ruang yang dikenali dan dimaknai bersama oleh anggota kelompok. Dalam perspektif budaya anak muda, kondisi tersebut menunjukkan bahwa ruang berhubungan erat dengan pembentukan identitas kelompok. Identitas anak muda tidak selalu berkaitan secara individu, melainkan dengan hubungan dengan kelompok sosial dan lingkungan tempat berinteraksi. Calderioz membangun identitas kelompok melalui kebersamaan yang berlangsung di ruang tertentu. Warung Mang Oji menjadi salah satu tempat yang memperkuat rasa kebersamaan tersebut karena anggota kelompok memiliki pengalaman yang sama ketika berada di tempat tersebut. Aktivitas berkumpul secara rutin menciptakan memori kolektif yang pada akhirnya memperkuat perasaan sebagai bagian dari kelompok Calderioz.

> "Kedatangan Ares bersama Anya yang menempel erat di sebelahnya membuat semua pasang mata berdecak kagum. Malam ini Ares tampil sangat menawan menggunakan kemeja putih yang menutup tubuh proporsionalnya dengan sempurna. Penampilannya terlihat mewah dengan ikat pinggang keluaran terbaru dari *brand* ternama, Louis Vuitton." (BAMRGSMMANH59).

Kutipan tersebut merujuk kepada selera anak muda melalui tokoh Antares digambarkan menawan dengan kameja putih proposional serta ikat pinggang keluaran

terbaru dari *brand* ternama, Louis Vuitton. Hal ini menunjukkan bahwa budaya selera anak muda di sini ditandai dengan perkembangan gaya tertentu, salah satunya sikap melalui cara berpakaian. Penggunaan *barang branded* menjadi salah satu pilihan utama selera anak muda (Firinanda et al., 2023). Dalam konteks budaya anak muda, selera terhadap fesyen tidak semata-mata didasarkan pada kebutuhan fungsional saja, melainkan juga berkaitan dengan keinginan untuk menunjukkan identitas serta membangun citra tertentu di hadapan orang lain. Penggunaan barang bermerek, seperti Louis Vuitton, memperlihatkan adanya kecenderungan bahwa merek dapat menjadi bagian dari konstruksi identitas individu.

> "Berbagai kostum unik digunakan, mengingat ini adalah *Halloween Party* di club ternama di kota metropolitan. Ares tampil sangat menggiurkan dengan kaos oblong berwarna putih. Memamerkan otot-otot lengannya dengan sempurna. Wajah yang dihias dengan warna biru lebam dan darah di sekitar bajunya justru menambah daya tarik seorang Ares. Mengagumkan dan terkesan berbahaya di saat yang bersamaan." (BAMRGSMMANH133).

Kutipan tersebut merujuk kepada ruang anak muda melalui tokoh Antares menghadiri *Halloween Party* di klub ternama di kota metropolitan. Kehadiran Antares di ruang hiburan tersebut bukan semata-mata dapat dipahami sebagai aktivitas yang rekreatif, akan tetapi juga sebagai bentuk praktik sosial yang memperlihatkan bagaimana anak muda dapat membangun identitas, relasi sosial, serta menunjukkan posisi sosialnya dengan pilihan ruang yang mereka gunakan. *Club* atau kelab malam adalah salah satu tempat hiburan malam yang biasanya menawarkan suasana penuh energi disertai musik yang populer bagi kalangan anak muda. (Lailatussobaria & Didipu, 2024). *Club* menjadi ruang yang mempertemukan berbagai praktik budaya anak muda, mulai dari cara berpakaian, menikmati musik, berinteraksi, serta menampilkan citra diri di hadapan kelompok sosialnya. Ruang anak muda di sini mengacu kepada kebiasaan anak muda dalam memilih tempat hiburan, terutama klub ternama di kota metropolitan, sebagai pilihan selera utama. (Annisa Sri Delvi & Romi Marnelly, 2025). Oleh karena itu, klub dalam kutipan tidak hanya berfungsi sebagai tempat hiburan, tetapi juga sebagai ruang yang secara tidak langsung melakukan pembatasan sosial berdasarkan kemampuan ekonomi dan gaya hidup.

> "Ares masih berkutat dengan *handphone* dan *Macbook* milknya, sesekali alis laki-laki itu berkerut. Sudah hampir sepuluh menit Ares tak beranjak dari meja belajar, yang tentu jarang ia sentuh, di kamarnya." (BAMRGSMMANH232).

Kutipan tersebut merujuk kepada media anak muda melalui tokoh Antares yang berfokus pada *handphone* dan *Macbook*. Penggunaan dua perangkat ini sebagai simbol yang merepresentasikan kedekatan dan ketergantungan generasi muda terhadap teknologi digital. Perangkat digital ini sering digunakan oleh anak muda, salah satunya sebagai sarana komunikasi, hiburan, maupun pekerjaan. (Hakim & Yulia, 2024). Dengan demikian, fokus Antares terhadap *handphone* dan *MacBook* tidak dapat dipahami hanya sebagai kebiasaan individual tokoh, melainkan sebagai bentuk representasi realitas sosial budaya anak muda di era digital. Penggambaran tersebut bahwa media digital menjadi ruang penting bagi anak muda khususnya dalam membangun komunikasi, memperoleh informasi, mencari hiburan, aktivitas produktif, serta membentuk identitas diri. Media digital dalam kutipan di atas merupakan salah satu ruang media anak muda, karena teknologi tidak hanya digunakan untuk melakukan aktivitas, akan tetapi membentuk cara anak muda dalam menjalani kehidupan, berinteraksi, serta menegosiasikan identitasnya dalam ranah masyarakat modern.

4. Peran Konsumsi dalam Masyarakat Kapitalis

Peran konsumsi dalam masyarakat kapitalis, khususnya pada novel Antares karya Rweinda, digambarkan pada tokoh Antares sebagai salah satu cara anak muda membangun dan mengekspresikan diri. Berikut ini hasil penelitian mengenai peran konsumsi dalam masyarakat kapitalis ditunjukkan berupa narasi yang diungkapkan oleh seorang pengarang sebagai berikut.

> "Ares melirik dengan tak acuh meja yang ditempati teman-temannya. Sudah terdapat banyak sekali minuman mulai dari *campagne*, *whiskey*, dan minuman beralkohol lainnya."(BAMPKSANH110).

Kutipan tersebut merujuk kepada peran konsumsi dalam masyarakat kapitalis dalam budaya anak muda. Praktik konsumsi minuman beralkohol yang dilakukan oleh Antares bersama teman-temannya mengintеprestasikan peran konsumsi dalam masyarakat kapitalis yang membentuk budaya anak muda. Kehadiran minuman seperti *champagne* dan *whiskey* menunjukkan adanya benda yang dikonsumsi memilki nilai lebih dari sekadar fungsi material. Produk tersebut dikontruksi sebagai simbol kemewahan, ekslusivitas, prestise, dan kemampuan ekonomi sehingga konsumsi menjadi salah satu cara bagi anak muda untuk membangun serta menampilkan identitas diri dihadapan kelompok sosialnya. Dengan demikian minuman berakohol pada kutipan tersebut dapat dipahami bahwa sebagai bentuk representasi budaya anak muda yang membentuk identitas, menunjukkan status sosial, menegaskan keanggotaan dalam kelompok tertentu, serta menampilkan gaya hidup yang dianggap modern dan prestisius. Dalam prespektif tersebut, minuman seperti *champagne* dan *whiskey* bukan hanya sekadar komoditas yang dikonsumsi, melainkan simbol yang yang membawa makna mengenai kelas sosial, kemewahan, ekslusivitas, serta indentitas. Kutipan tersebut juga memperlihatkan budaya anak muda kapitalis yang tidak hanya dilihat berdasarkan dari apa yang dikonsumsi dan bagaimana konsumsi tersebut dapat dipertontonkan dalam ruang sosial. Konsumsi barang-barang mahal yang sering digunakan dapat membangun citra jati diri serta menunjukkan posisi sosial seseorang (Hayat & Hadiansyah, 2023).

> "Sebelum Zea sempat membalas, Ares lebih dulu bergabung dengan teman-temannya bermain kartu, meminum alkohol, merokok, dan bercanda. Sabar, Zea, lo Cuma perlu nunggu sampai acara ini selesai dan pulang."(BAMPKSANH134).

Kutipan tersebut merujuk kepada peran konsumsi dalam masyarakat kapitalis dalam budaya anak muda. Aktivitas yang dilakukan oleh Antares sebagai tokoh remaja laki-laki seperti bermain kartu, meminum alkohol, merokok serta bercanda bersama kelompoknya, tidak semata-mata dapat dipahami sebagai bentuk aktivitas yang rekreatif dalam mengisi waktu luang. Melainkan, Aktivitas tersebut mengandung makna sosial serta kultural karena bagian dari praktik konsumsi yang digunakan untuk membangun citra diri, menunjukkan status sosial, sekaligus mempertegas posisi seseorang dalam kelompok pergaulan tertentu.

Melalui prespektif masyarakat kapitalis, kondisi tersebut memperlihatkan bahwa barang dan aktivitas konsumsi mengalami pergeseran fungsi dari sekadar memenuhi kebutuhan menjadi komoditas pembentuk identitas sosial. Rokok dan alkohol sebagai salah satu makna tambahan ketika digunakan dalam lingkungan pergaulan tertentu yang keberadaanya menjadi penanda kedewasaan, keberanian, solidaritas atau kelas sosial.

5. Perlawanan

Perlawanan budaya anak muda dalam novel *Antares* karya Rweinda khususnya pada tokoh Antares diinterprestasikan melalui tidakan yang menentang sebuah norma dan lingkungan sosialnya yang berupa narasi pengarang sebagai berikut.

> "Ares menggeram marah dan urat tangannya terlihat jelas. Siap untuk menghabisi Arka detik itu juga. "Lepasin mereka," desis laki-laki itu mengintimidasi."
> "Masih dengan pandangan meremehkan, Arka kembali berkata dengan dagu terangkat. "Lo gak buta buat sadar kalo jumlah anggota lo gak lebih dari seperempat pengikut gue yang ada di sini. Gue kasih kesempatan buat lo. Mending mohon ke gua buat lepasin dua anggota bodoh lo itu, atau kalian semua mati di tempat ini."
> Ares menatap Arka dengan nyalang dan murka. Aura kegelapan Ares menguar mengelilingi mereka berdua. Silakan, laki-laki itu berani merendahkan Calderioz! Ares tahu Arka sengaja berkata seperti itu untuk membalas perkataan dirinya yang dulu pernah merendahkan Retro." (BAMPNANH238).

Kutipan pada data BAMPNANH238 menunjukkan adanya perlawanan budaya anak muda yang diwujudkan dalam bentuk kodisi fisik antarkomunitas. Antares yang melakukan perlawanan secara brutal terhadap Arka bukan semata-semata dapat dipahami sebagai bentuk tindakan kekerasan secara individual melainkan juga menginterprestasikan adanya ketegangan hubungan sosial dalam sebuah komunitas anak muda yang memiliki identitas, kepentingan, serta posisi kekuasaan yang berbeda. Perlawanan yang diperlihatkan tidak selalu dibangun melalui interaksi yang harmonis melainkan juga arena pertarungan untuk mempertahankan harga diri, solidaritas kelompok, dan posisi sosial. Antares digambarkan memilki keberanian untuk menghadapi Arka melalui tindakan fisik sebagai bentuk penolakan terhadap dominasi atau tekanan yang dirasakan oleh pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut bahwa tidak hanya menggambarkan kondisi fisik antar dua tokoh akan

tetapi juga memperlihatkan mekanisme perlawanan budaya anak muda terhadap relasi kuasa serta ketegangan antar komunitas.

> "Secepat kilat ia menarik dari belakang dua laki-laki yang hendak memukul Zea. Memukul rahang yang satu, kemudian menendang laki-laki yang lain. Zea terksiap menyadari ada Ares yang membantu dirinya. Mata gadis itu sudah basah sejak tadi, karena gas air mata benar-benar menyiksanya." (BAMPNANH334-335).

Kutipan pada data BAMPNANH334-335 menunjukkan bentuk perlawanan budaya anak muda yang tidak semata-mata dimaknai sebagai tindakan kekerasan fisik tetapi juga sebagai bentuk negosiasi identitas, keberanian, solidaritas, dan perlindungan terhadap orang yang dianggap memilki ikatan emosional. Perlawanan dapat dilihat ketika Antares menghadapi dan melawan musuh secara fisik dengan memperlihatkan keberanian anak muda yang melindungi kekasihnya dalam situasi terancam. Tindakan Antares menghadapi serta melawan musuh secara fisik secara langsung memperlihatkan keberanian anak muda untuk mempertahankan orang yang dianggap penting sekaligus menunjukkan penolakan tindakan intimidasi dan ancaman yang ditujukan kepadannya. Berkenaan dengan hal tersebut, tokoh Antares dapat diinterprestasikan sebagai anak muda yang menjadikan konflik sebagai ruang untuk mencerminkan keberanian serta solidaritas. Perlawanan yang dilakukan bukan hanya berioientasi kepada kemenangan terhadap lawan, akan tetapi juga memperlihatkan adanya nilai emosional serta indentitas yang melatarbelakangi tindakan tersebut. Perlawanan budaya anak muda pada data di atas menunjukkan keberanian untuk melawan yang menjadi sarana bagi anak muda untuk membangun identitas diri, mempertahankan relasi sosial, serta menegaskan nilai kesetiaan dan perlindungan terhadap orang yang dianggap penting.

> "Ares terus melayangkan pukulan demi pukulan ke Lionel hingga tak diberi kesempatan untuk mengambil napas. Sementara Lionel tak bisa melawan, sepertinya tubuh laki-laki itu sudah mati rasa.
> "Melihat darah yang mengalir deras dari pelipis, hidung, dan mulut Lionel, Ares tak sedikit pun merasa kasihan pada laki-laki itu. Baru saja ia mengeluarkan karambit milik Barend yang sekarang sudah menjadi milkinya untuk menghabisi Lionel. Tapi, seseorang menahan pundaknya dengan kencang. Ares melirik belakangnya (BAMPNANH339-340).

Kutipan pada data BAMPNANH339-340 menunjukkan bentuk perlawanan budaya anak muda. Tindakan Antares melakukan pemukulan tanpa henti terhadap Lionel bukan semata-mata dapat dipahami sebagai tindakan agresif individual, akan tetapi sebagai bentuk ekspresi perlawanan terhadap individu yang dianggap mengancam, menantang, atau menganggu posisi dirinya dalam relasi sosial. Konteks budaya anak muda, konflik fisik menjadi salah satu cara untuk menunjukkan keberanian untuk mempertahankan harga diri sekaligus memperoleh pengakuan dari lingkungan sosialnya. Selain itu, Antares dan Lionel memperlihatkan sebuah perlawanan budaya anak muda tidak selalu berbentuk penolakan terhadap aturan atau norma sosial secara terbuka, akan tetapi muncul melalui tindakan konfrotatif yang dilakukan dalam sebuah hubungan interpersonal. Antares menggunakan kekerasan sebagai bentuk komunikasi sekaligus penyelesaian konflik. Hal tersebut menunjukkan adanya kecenderungan bahwa persoalan yang tidak terselesaikan melalui komunikasi verbal dialihkan menjadi pertarungan fisik. Konteks budaya anak muda, kekerasan pada ranah konflik fisik diinterprestasikan sebagai memperoleh pengakuan serta mempertahankan dalam kelompok sosial terutama geng anak muda (Jatmiko, 2021). Berkenaan dengan hal tersebut, kondisi fisik pada kutipan di atas menginterprestasikan ketegangan sosial yang lebih kompleks salah satunya pertarungan untuk mempertahankan harga diri, identitas dominasi serta pengakuan sosial.

> “Dengan urat yang tampak jelas di leher dan mata yang berapi-api, Ares segera berlari dan melayangkan tendangan tepat ke dada Damar. Memberi pukulan tanpa henti ke tubuh pria itu. “
> BUGH!!!
> “Aura mengerikan dan menakutkan semakin menguar dari tubuh Ares, ia melayangkan pukulan tanpa ampun, tak peduli kondisi Damar saat ini. Sang Dewa perang benar-benar kehilangan kendali” (BAMPNANH402-403).

Kutipan pada data BAMPNANH402-403 menunjukkan perlawanan anak muda yang diwujudkan melalui tindakan protes, pertikaian, serta penolakan terhadap pandangan atau tindakan yang dianggap bertentangan dengan kehendak tokoh. Perlawanan tersebut diinterprestasikan melalui tokoh Antares dan Damar yang menggunakan pertikaian fisik sebagai sarana untuk mengungkapkan ketidaksetujuan sekaligus mempertahankan posisi

dan harga diri mereka. Maka, dapat dimaknai bahwa Perlawanan Antares dan Damar bukan hanya tindakan individual, melainkan mencerminkan kontruksi budaya anak muda yang menempatkan keberanian, kekuatan, loyalitas serta kemampuan mempertahankan diri sebagai nilai yang penting. Oleh sebab itu, data di atas menunjukkan abivalensi budaya perlawanan anak muda sebagai sarana untuk memperoleh otonomi serta menegaskan identitas, tetapi juga di sisi lain dapat memperoduksi kekerasan sebagai cara yang dianggap sah untuk menyelesaikan konflik serta mempertahankan kekuasaan.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa budaya anak muda dalam novel *Antares* karya Rweinda dapat diinterpretasikan melalui tokoh remaja utama laki-laki yang ditemukan sebanyak 15 data penelitian. Temuan ini menunjukan bahwa budaya anak muda tidak hanya hadir dalam latar kehidupan remaja melainkan bagian penting dalam pembentukan identitas, relasi sosial, gaya hidup serta bentuk perlawanan tokoh terhadap lingkungan sosialnya. Secara teoritis ditemukan secara keseluruhan bahwa budaya anak muda bagian dari kontruksi sosial-kultural yang bersifat dinamis. Identitas anak muda dibentuk melalui hubungan timbal balik antara struktur sosial, ruang pergaulan, gaya hidup, konsumsi, media, dan praktik resitensi. Tokoh Antares menjadi bentuk representasi anak muda yang berada di antara penerimaan terhadap budaya populer serta upaya membangun otonom diri melalui gaya hidup, pilihan ruang, konsumsi, serta tindakan perlawanan. Secara kebudayaan, temuan penelitian ini dapat dilihat bahwa karya sastra dapat menjadi medium untuk merefleksikan perubahan pola kehidupan generasi muda dalam masyarakat modern kapitalis. Reperesentasi club metropolitan, barang bermerk, perangkat digital, konsumsi, geng serta tindakan perlawanan memperlihatkan adanya pergeseran nilai serta praktik budaya anak muda yang dipengaruhi oleh globalisasi, budaya populer, teknologi digital, dan logika konsumsi. Oleh karena itu, temuan ini berimplikasi pada kajian sastra dan budaya yang perlu memandang representasi anak muda sebagai bentuk fenomena yang berkaitan erat dengan perubahan struktur sosial. Perkembangan teknologi, kapitalisme budaya, dan munculnya berbagai bentuk resitensi generasi muda.

DEKLARASI PENGGUNAAN KECERDASAN BUATAN

Penulis menyatakan bahwa dalam proses penyusunan naskah ini menggunakan ChatGPT sebagai alat bantu untuk memperbaiki tata bahasa, menyempurnakan struktur kalimat, dan memberikan masukan dalam penyuntingan naskah. Seluruh hasil bantuan tersebut telah ditinjau dan disesuaikan kembali oleh penulis. Penulis bertanggung jawab sepenuhnya atas keakuratan, keaslian, dan seluruh isi naskah yang dipublikasikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing, pihak yang telah memberikan arahan dan masukan, serta semua pihak yang turut mendukung proses penyusunan dan penyelesaian penelitian ini. Apresiasi juga disampaikan kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

DEKLARASI KONFLIK KEPENTINGAN

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan, baik dalam aspek finansial, personal, maupun profesional, yang dapat memengaruhi proses penelitian, penyusunan, dan publikasi artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

A'yun, S. Q., Habsy, B. A., & Nursalim, M. (2025). Model-model penelitian kualitatif: literature review. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, *4*(2), 341–354.

Annisa Sri Delvi, & Romi Marnelly. (2025). Perilaku mengkonsumi minuman keraspada remaja di kota Pekanbaru. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, *4*(12), 1519–1526.

Firinanda, R., Ayu, S., Lestari, C., & Izzah, A. N. (2023). Pesona outfit sebagai identitas anak muda saat mengunjungi kafe. *Harmoni : Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Sosial*, *1*(3), 263–276. https://doi.org/https://doi.org/10.59581/harmoni-widyakarya.v1i3.1847

Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, *3*(1), 145–163.

Haryanti, N., Waluyo, S., & Umam, K. (2022). Konformitas tokoh remaja dalam novel di bawah umur karya Erisca Febriani Dan Sukhdev Singh (Kajian Sosiologi Sastra). *Institutional Repository (UNDIP-IR)*.

Hayat, H., & Hadiansyah, F. (2023). Youth Culture pada novel antariksa karya tresia youth.

Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra, *16*(2), 251–268. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30651/st.v16i2.17851

Jatmiko, D. (2021). Kenakalan remaja klithih yang mengarah pada konflik sosial dan kekerasan di Yogyakarta. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, *21*(2), 129–150. https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.37480.129-150

Lailatussobaria, R., & Didipu, H. (2024). Potret Kenakalan Remaja di Jakarta Dalam Novel Gionatan Karya Yohana Ici (Kajian Sosiologi Sastra). *Jambura Journal of Linguistics and Literature*, *5*(1), 9–20.

Rweinda. 2020. *Antares*. Jakarta: Lovable.

Sari, D. K., & Setyawan, B. W. (2021). Eksistensi penggunaan bahasa indonesia pada budaya "nongkrong" generasi milenial. *Jurnal Komposisi*, *6*(2), 119–131.

Shamad, A. M. P. A. (2023). Komodifikasi budaya populer di generasi z (studi kasus anak muda sidoarjo) popular culture commodification on z generation (case study sidoarjo ' s young generation). *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*, *25*(1), 220–223.

Sutanto, V., & Salim. (2024). Membangun solidaritas melalui komunikasi interpersonal: studi interaksi simbolik di komunitas gang milan yang multikultural. *BroadComm*, *6*(2), 43–53.

Utami, A. H. (2021). Media Baru dan anak muda: perubahan bentuk media dalam interaksi keluarga. *Jurnal Perpustakaan Universitas Airlangga*, *11*(1), 8–18.

Widyaningsih, F., Hasani, A., & Supena, A. (2025). Representasi budaya anak muda dalam novel galaksi karya poppi pertiwi (kajian cultural studies). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *11*(11), 133–147.

Ziyan, M., & Arsyad, T. (2025). Unsur kebudayaan dalam kajian karya sastra anak di sekolah dasar: novel mata di tanah melus. *(Dharmas Education Journal)*, *6*(1), 168–177. http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal