

**ANALISIS WACANA TERHADAP GAYA HIDUP REMAJA
DALAM NOVEL DIARY OF A WIMPY KID
KARYA JEFF KINNEY**

Maulani Al Amin

**eJournal Ilmu Komunikasi
Volume 3, Nomor 2, 2015**

**ANALISIS WACANA TERHADAP GAYA HIDUP REMAJA
DALAM NOVEL DIARY OF A WIMPY KID
KARYA JEFF KINNEY**

Maulani Al Amin¹

Abstrak

Artikel ini berisi tentang analisis gaya hidup remaja dalam novel Diary of A Wimpy Kid karya Jeff Kinney. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, wacana teks gaya hidup remaja yang terdapat dalam novel Diary of A Wimpy Kid karya Jeff Kinney. Metode penelitian yaitu metode deskriptif kualitatif dengan teknik analisis Model Wacana Teun van Dijk. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa konstruksi gaya hidup remaja dalam novel Diary of A Wimpy Kid direproduksi oleh Jeff Kinney sebagai penulis novel tersebut, wacana gaya hidup remaja yang terdapat dalam novel Diary of A Wimpy Kid berbicara banyak tentang tekanan sosial di kalangan remaja (popularitas), bullying, serta sesuatu yang menjadi minat, pendapat, dan aktivitas yang digemari para remaja.

This article is about discourse analysis for adolescent's life style in Diary of A Wimpy Kid novel by Jeff Kinney. This study aims to determine, text discourse of adolescent's life style in Diary of A Wimpy Kid novel by Jeff Kinney. The research method is descriptive qualitative method with technique of Teun van Dijk's discourse analysis model. The result of this study indicate that construction of adolescent's life style in Diary of A Wimpy Kid novel is reproduction by Jeff Kinney as an author, many discourse of adolescent's lifestyle in Diary of A Wimpy Kid novel talk about social pressure (popularity), bullying, and something that become popular interestes, opinions, and activities of adolescent.

Kata Kunci : Analisis wacana, gaya hidup remaja, novel Diary of A Wipy Kid.

PENDAHULUAN

Remaja biasanya berpikir apa yang harus dilakukan agar membuat dirinya menjadi populer di kalangan remaja lain. Cara berpikir semacam itu seringkali menggiring remaja untuk membandingkan dirinya dengan orang lain menurut standar ideal tersebut. Di samping itu pemikiran mereka sering kali bersifat fantasi, dengan kata lain, remaja sendirilah yang menciptakan 'tingkatan popularitas' itu (Santrock, 2011:423). Perkembangan remaja berpengaruh terhadap gaya hidupnya yang tergolong labil.

¹ Mahasiswa Program S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Email: alaminmaulani@gmail.com

Salah satu media yang menampilkan kisah yang bertemakan gaya hidup remaja sebagai makna budaya adalah novel. Keunikan gaya hidup remaja mengundang para penulis novel untuk menuangkan cerita mereka ke dalam sebuah buku. Di tengah gencarnya minat khalayak terhadap cerita fiksi, tampil Jeff Kinney datang menyajikan sebuah novel grafis mengenai remaja, berjudul *Diary of A Wimpy Kid*. Buku sekuel pertama *Diary of A Wimpy Kid* membuat peneliti tertarik menelitinya karena Jeff Kinney membuat keseluruhan plot pada novel tersebut memiliki kedekatan dengan gaya hidup remaja, khususnya remaja di Amerika Serikat dan negara-negara lainnya.

Di sini peneliti ingin meneliti novel *Diary of A Wimpy Kid* untuk mendeskripsikan kultur dari gaya hidup remaja yang ada di Amerika Serikat dan sekaligus menjadi bahan rujukan untuk pergaulan remaja di Indonesia, karena seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa novel bergambar karya Jeff Kinney tersebut tidak sepenuhnya memberikan efek positif, sehingga akan terlihat sikap maupun perilaku yang tidak bisa diaplikasikan untuk remaja Indonesia. Peneliti juga menggunakan analisis wacana model Teun A. van Dijk untuk menkonstruksi gaya hidup remaja yang digambarkan dalam novel *Diary of A Wimpy Kid*. Alasan peneliti menggunakan analisis wacana model van Dijk karena banyak terdapat teks dalam *Diary of A Wimpy Kid* yang menampilkan kekerasan verbal dan menghina seseorang (*bullying*). Dari latar belakang permasalahan yang dipaparkan di atas, maka peneliti tertarik meneliti dengan judul “Analisis Wacana Terhadap Gaya Hidup Remaja Dalam Novel *Diary Of A Wimpy Kid* Karya Jeff Kinney.”

Teori dan Konsep

Analisis Wacana

Secara etimologi istilah wacana berasal dari bahasa Sanskerta *wac/wak/uak* yang memiliki arti ‘berkata’ dan ‘berucap’. Kemudian kata tersebut mengalami perubahan menjadi wacana. Kata ‘ana’ yang berada di belakang bentuk *sufiks* (akhiran) yang bermakna ‘membendakan’ (nominalisasi). Dengan demikian, kata wacana dapat dikatakan sebagai perkataan atau tuturan. Pengertian analisis wacana terdiri dari dua kata, yaitu analisis dan wacana. Analisis menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa, penjelasan sesudah dikaji sebaik-baiknya, penguraian suatu pokok atas berbagai bagian, serta penguraian karya sastra atau unsur-unsurnya untuk memahami pertalian antar unsur tersebut (Depdikbud, 1988:32).

Definisi klasik wacana bersal dari asumsi-asumsi formalis, pendapat ini diungkapkan oleh Stubbs (dalam Schiffirin, 2007:28) bahwa wacana adalah “bahasa di atas kalimat atau di atas klausa”. Karakteristik deskripsi struktural pada wacana memiliki perbedaan unit, kategori bentuk sistematis atau hubungan-hubungan yang berbeda. Penelitian atas wacana tidak cukup hanya atas dasar dimensi teks semata, karena teks tersebut merupakan hasil praktik produksi yang harus diamati juga. Ia menyatakan bahwa wacana itu sebenarnya adalah *the*

abstract theoretical construct (bangunan teoritis yang abstrak) dengan begitu wacana belum dapat dilihat sebagai perwujudan wacana adalah teks.

Analisis Wacana Model Teun van Dijk

Studi wacana ini berasal dari analisis linguistik kritis. Merambah kepada ilmu sosial lainnya, seperti analisis semiotik kritis, bahasa, wacana, komunikasi, dan ilmu sosial lainnya. Meski awalnya berasal dari bahasan wacana linguistik, tapi tidak menutup kesempatan kepada ilmu sosial lainnya untuk diteliti. Van Dijk sendiri menyatakan dalam buku karangannya, *Critical Discourse Analysis* (CDA) bahwa ia lebih menyukai untuk berbicara mengenai *Critical Discourse Studies* (CDS) karena batasannya lebih umum, tidak hanya meliputi analisis kritis tapi juga teori kritis seperti penerapan kritis.

Menurut van Dijk (dalam Eriyanto 2001:285), analisis wacana memiliki tujuan ganda: sebuah teoritis sistematis dan deskriptif yaitu struktur dan strategi di berbagai tingkatan dan wacana lisan tertulis, dilihat baik sebagai objek tekstual dan sebagai bentuk praktek sosial budaya, antar tindakan dan hubungan. Sifat teks ini berbicara dengan yang relevan pada struktur kognitif, sosial, budaya, dan sejarah konteks. Singkatnya, studi analisis teks dalam konteks. Momentum penting dari pendekatan tersebut terletak pada fokus khusus yang terkait isu sosial-politik. Tapi tidak mustahil apabila diarahkan kepada karya sastra. Model yang dipakai van Dijk ini kerap disebut sebagai “kognisi sosial”. Istilah ini sebenarnya diadopsi dari pendekatan lapangan psikologi sosial, terutama untuk menjelaskan struktur dan proses terbentuknya teks (Sobur, 2001:73).

Kerangka Analisis Van Dijk

Elemen teks yang pada model van Dijk merupakan satu kesatuan, saling berhubungan dan mendukung satu sama lainnya. Untuk memperoleh gambaran dari elemen-elemen yang harus diamati tersebut, yaitu:

1. Tematik (Tema atau Topik)
2. Skematik (Skema atau Alur)
3. Semantik (Latar, Detil, Maksud, Praanggapan, Nominalisasi)
4. Sintaksis (Bentuk Kalimat, Koherensi, Kata Ganti)
5. Stilistik (Leksikon)
6. Retoris (Grafis, Metafora)

Gaya Hidup

Gaya hidup menggambarkan seluruh pola seseorang dalam beraksi dan berinteraksi di dunia. Secara umum gaya hidup dapat diartikan dengan bagaimana individu menghabiskan waktunya (aktivitas), apa yang mesti dipertimbangkan pada lingkungan (minat), dan apa yang dipikirkan tentang diri sendiri (opini). Gaya hidup adalah perilaku seseorang yang ditujukan dalam aktivitas, minat dan

opini khususnya yang berkaitan dengan citra diri untuk merefleksikan status sosialnya (Kotler, 2002: 192).

Remaja

Remaja, yang dalam bahasa aslinya disebut *adolescence*, berasal dari bahasa Latin *adolescere* yang artinya ‘tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan’. Bangsa primitif dan orang-orang purbakala memandang masa puber dan masa remaja tidak berbeda dengan periode lain dalam rentang kehidupan. Anak dianggap sudah dewasa apabila sudah mampu mengadakan reproduksi. Perkembangan lebih lanjut, istilah *adolescence* sesungguhnya memiliki arti yang luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik (Ali dan Asrori 2004:7). Pandangan ini didukung oleh Piaget (dalam Ali dan Asrori 2004:8) yang mengatakan bahwa secara psikologis, remaja adalah suatu usia di mana individu menjadi terintegrasikan ke dalam masyarakat dewasa, suatu usia di mana anak tidak merasa bahwa dirinya berada di bawah tingkat orang lebih tua melainkan merasa sama atau paling tidak sejajar. Memasuki masyarakat dewasa ini mengandung bahwa aspek afektif, lebih atau kurang dari usia pubertas. Remaja juga sedang mengalami perkembangan pesat dalam aspek intelektual. Transformasi intelektual dari cara berfikir remaja ini memungkinkan mereka tidak hanya mampu menintegrasikan dirinya ke dalam masyarakat dewasa, tapi juga merupakan karakteristik yang paling menonjol dari semua periode perkembangan. Hal yang mempengaruhi gaya hidup remaja adalah:

1. Keluarga
2. Teman Sebaya
3. Sahabat

Novel

Novel tergolong dalam buku bergenre fiksi. Fiksi itu sendiri adalah salah satu klasifikasi genre sastra, maksudnya dalam trilogi genre sastra terdiri atas fiksi, drama, dan puisi. Jadi, baik cerpen, novel, maupun novelet masuk ke dalam salah satu genre sastra yang disebut dengan fiksi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (1995:694) novel adalah karangan prosa yang panjang mengandung rangkaian cerita kehidupan seseorang dengan orang-orang disekelilingnya dengan menonjolkan watak dan sifat setiap pelaku.

Elemen-elemen Dalam Novel

Novel sebagai sebuah karya fiksi menawarkan sebuah dunia, dunia yang berisi model kehidupan yang diidealkan, dunia imajinatif, yang dibangun melalui sebagai unsur instrinsiknya. Berikut adalah elemen-elemen dalam novel:

1. Plot/Alur
2. Karakter
3. Sudut Pandang
4. *Setting*/Latar Cerita

Novel Grafis

Sebuah *graphic novel* bisa dikatakan pergerakan, format, dan sebuah form, atau dengan kata lain komik dengan format yang panjang, atau novel grafis yang bergambar. Kata '*graphic novel*' sering digunakan dalam *marketing* (pemasaran), *packaging* (pengemasan), atau klasifikasi untuk publikasi komik, termasuk *tread paperback collection* (terbitan buku dalam mini seri), antologi cerita pendek, *annual* (buku yang terbit tahunan) dan serta komik non-fiksi. Mendefinisikan novel grafis secara mudah yaitu form atau bentuk dari komik naratif, dalam kata lain adalah sebuah alat untuk bercerita, dengan menghilangkan semua batasan dari panjang, struktur, kompleksitas, kualitas, audiens, dan jumlah serial dari pembuat, sebuah ide dari novel grafis harus dipublikasikan dalam media yang lebih spesifik.

Metode penelitian

Jenis Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif Dengan Fokus penelitian kerangka analisis wacana model van Djik yaitu:

1. Struktur Makro:
 - a. Tematik (Tema atau Topik)
2. Superstruktur:
 - a. Skema atau Alur
3. Struktur Mikro:
 - a. Semantik (Latar, Detil, Maksud, Praanggapan, Nominalisasi)
 - b. Sintaksis (Bentuk Kalimat, Koherensi, Kata Ganti)
 - c. Stilistik (Leksikon)
 - d. Retoris (Grafis, Metafora)

Data primer yaitu berupa teks yang di dalamnya terdapat gaya hidup remaja dari novel *Diary of A Wimpy Kid* karangan Jeff Kinney. Peneliti mengumpulkan teks yang akan diteliti dengan merangkum beberapa tema besar pada *Diary of A Wimpy Kid* dengan penulisannya yang mirip buku harian. Peneliti mengkategorikan tema besar tersebut menjadi konstruksi per adegan.

Untuk memperoleh data peneliti melakukan analisis data, sebagai rujukan adalah dengan menggunakan analisis teks wacana model Teun van Djik. Teknik analisis wacana van Djik ini, terdapat tiga elemen lain yaitu, pertama, dimensi teks yang terdiri dari struktur makro, yaitu makna global dari suatu teks yang dapat diamati dari topik atau tema yang diangkat oleh suatu teks, elemennya adalah tematik. Superstruktur, yaitu kerangka suatu teks, seperti bagian pendahuluan, isi, penutup, dan kesimpulan, elemennya adalah skematik. Struktur mikro, makna global dari suatu teks yang dapat diamati dari pilihan kata, kalimat, dan gaya yang dipakai oleh suatu teks, elemennya adalah semantik sintaksis, stilistik dan retoris.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana wacana teks gaya hidup remaja dalam novel *Diary of A Wimpy Kid* karya Jeff Kinney. Setelah hasil penelitian ditemukan yang sesuai dengan fokus penelitian, yaitu kerangka analisis wacana Teun A. van Dijk. Selanjutnya peneliti akan melakukan pembahasan mengenai wacana gaya hidup remaja yang tergambar di dalam novel grafis *Diary of A Wimpy Kid* karya Jeff Kinney.

Dalam mempermudah melihat hasil konstruksi teks dalam novel *Diary of A Wimpy Kid* peneliti melakukan konstruksi per adegan. Peneliti memilah novel tersebut menjadi 8 adegan dari tema besar, hal ini dilakukan agar mempermudah peneliti, karena penulisan dalam *Diary of A Wimpy Kid* mirip seperti buku harian dan tidak terdapat sub judul. Kemudian teks pada 8 adegan tersebut dianalisis dengan menggunakan analisis wacana model van Dijk. Fokus penelitian ini yaitu; Struktur Makro (makna global dari suatu teks) hal diamati ialah topik, Superstruktur (skematik), Struktur Mikro (semantik; latar, detil, praanggapan, nominalisasi), Struktur Mikro (sintaksis; bentuk kalimat, koherensi, kata ganti), Struktur Mikro (stilistik; leksikon), Struktur Mikro (Retoris; Grafis, metafora).

Struktur Makro

Struktur Makro menunjukkan konsep dominan, sentral, dan yang penting dalam sebuah cerita. Elemen yang diamati adalah tematik atau topik pada setiap adegan novel karya Jeff Kinney tersebut. Masing-masing dari setiap adegan dalam novel *Diary of A Wimpy Kid* memiliki tema yang tidak sama. Sesuai dengan konsep dari gaya hidup (aktivitas, minat, pendapat) remaja teks dalam novel *Diary of A Wimpy Kid* ialah tekanan sosial di kalangan remaja yang memunculkan tingkat popularitas, pendapat remaja tentang gaya hidup yang berlawanan dengan orangtua, interpretasi yang salah dari remaja sehingga menimbulkan konflik antar teman sebaya (*bullying*), minat remaja terhadap sesuatu yang mereka gemari, dalam hal ini adalah musik, permainan, dan olahraga, serta bagaimana remaja membina persahabatan dengan seseorang yang bisa mereka ajak berbagi.

Superstruktur

Superstruktur atau skematik (bagaimana pendapat disusun) merupakan elemen kedua dari analisis model analisis wacana van Dijk yang berkaitan dengan *summary* (ringkasan) dan *story* (isi tulisan secara keseluruhan). Adapun hasil penelitian keseluruhan dari kedelapan adegan pada elemen skematik novel *Diary of A Wimpy Kid* ialah novel grafis karya Jeff Kinney ini dibuka dengan alasan-alasan Greg Heffley (tokoh utama) mau menulis buku harian yang di dalamnya terdapat kegiatan, pendapat, serta ungkapan minatnya terhadap sesuatu yang menampilkan gaya hidup remaja. Isi terletak pada kegiatan sehari-hari Greg yang ia tulis dalam buku harian tersebut. Isi dari tulisan tersebut yang merepresentasikan gaya hidup remaja. Epilog atau penutupnya diakhiri dengan

semakin eratnya perahabatan Greg Heffley dan Rowley Jefferson setelah dilanda permusuhan karena ego mereka masing-masing.

Struktur Mikro

Dari kedelapan adegan yang sudah ditampilkan peneliti melihat dan membaca teks, dapat diketahui makna yang ditekankan Jeff Kinney sebagai penulis novel *Diary of A Wimpy Kid* yaitu gaya hidup remaja yang kegiatan sehari-harinya mengejar popularitas melalui aktivitas, minat, dan pendapat yang memiliki interpretasi yang salah, seperti menjahili teman, memiliki pakaian yang bagus akan dianggap populer, serta mengkategorikan remaja yang populer dan tidak.

Seperti yang tegaskan Sobur (2001:78) bahwa strategi semantik selalu dimaksudkan untuk menggambarkan diri sendiri atau kelompok sendiri secara positif; sebaliknya, menggambarkan kelompok lain secara buruk, sehingga menghasilkan makna yang berlawanan. Greg Heffley dalam buku hariannya menggambarkan kelompok remaja lain (penjelasan pada Bab II) secara buruk. Kebaikan atau hal-hal yang positif mengenai diri sendiri digambarkan dengan detil yang besar, eksplisit langsung dan jelas oleh Greg Heffley. Sebaliknya, ketika menggambarkan kebaikan kelompok lain, Greg Heffley menyajikannya dengan detil pendek, implisit, dan samar-samar, sehingga gaya hidup remaja yang menggambarkan prestasi remaja dalam bidang akademis maupun non-akademis yang tidak terpengaruh tekanan sosial (ajang popularitas) terlihat buruk.

Elemen kedua dari struktur mikro adalah sintaksis. Sintaksis juga merupakan strategi menampilkan diri sendiri secara positif dan lawan secara negatif, dengan menggunakan sintaksis (kalimat) seperti pada pemakaian kata ganti, aturan tata kata, pemakaian kategori sintaksis spesifik, pemakaian kalimat aktif atau pasif, peletakan anak kalimat yang kompleks dan sebagainya (Sobur, 2001:80).

Adapun hasil penelitian dari kedelapan adegan dalam novel *Diary of A Wimpy Kid* ialah fakta-fakta yang menggambarkan gaya hidup remaja yang berkaitan dengan mengejar popularitas di kalangan sekolah disusun dengan logika kausalitas yang menentukan sebuah makna. Ketika Greg Heffley menjelaskan tentang seseorang dalam kalimat yang berstruktur aktif dalam buku hariannya, seseorang tersebut menjadi subjek pernyataannya, sedangkan dalam kalimat pasif, seseorang menjadi objek pernyataannya, sehingga terlihat jelas bahwa Greg Heffley, tokoh utama yang dibuat Jeff Kinney ini memiliki akses dalam mempengaruhi wacana gaya hidup remaja dan mempunyai kesempatan yang besar untuk menampilkan seseorang yang dalam konteks ini remaja lain dalam novel tersebut secara negatif atau buruk.

Struktur mikro yang ketiga adalah stilistik. Sudjiman (dalam Sobur, 2001:82) menerangkan bahwa pusat perhatian stilistik adalah *style*, yaitu cara yang digunakan seorang pembicara atau penulis untuk menyatakan maksudnya

dengan menggunakan bahasa sebagai sarana. Fokus dari stilistik ini adalah leksikon atau pilihan kata yang digunakan penulis.

Pada novel *Diary of A Wimpy Kid* leksikon atau pemilihan kata yang digunakan penulis cukup beragam. Dalam hal menampilkan diri sendiri, Gerg Heffley banyak menggunakan kata yang berkesan halus, seperti *cerdas*, *super hebat*, dan *berbakat*, *keren*, *populer*, dan sebagainya. Sedangkan menampilkan seseorang, Greg Heffley banyak menggunakan kata *brengsek*, *orang dungu*, *bodoh*, *gorila*, dan sebagainya, sehingga tampak unsur *bullying* dalam pilihan kata tersebut. Dilihat dari bagaimana penulis menentukan pilihan kata, terbukti bahwa penulis melalui Greg Heffley ingin menampilkan citra positif terhadap diri sendiri dan menampilkan citra negatif terhadap seseorang atau kelompok yang dikisahkan dalam novel *Diary of A Wimpy Kid*. Pemilihan leksikon pada dasarnya menandakan bagaimana seseorang melakukan pemilihan kata atas berbagai kemungkinan kata yang tersedia, pilihan kata-kata yang dipakai menunjukkan sikap dan ideologi tertentu (Sobur, 2001:83).

Struktur mikro yang keempat adalah retorik. Kegunaan retorik (metafora dan grafis) dalam sebuah teks adalah untuk meyakinkan kepada pembaca atas peristiwa yang dikonstruksi penulis. Novel *Diary of A Wimpy Kid* adalah novel bergenre fiksi bergambar, sehingga banyak *visual image* yang di dalamnya terdapat ekspresi yang ingin ditonjolkan. Metafora dan grafis dalam novel tersebut banyak menampilkan landasan berpikir dan alasan pembenar atas gagasan atau pendapat dari gaya hidup remaja yang mengedepankan gengsi untuk meraih popularitas.

Kesimpulan

Gaya hidup remaja lebih ditampilkan dan dimaknai dengan mengejar popularitas di kalangan remaja lain, seperti; memakai pakaian yang ketinggalan zaman akan dianggap tidak populer, memiliki prestasi di bidang akademik maupun non-akademik hanya untuk membuktikan diri sebagai seseorang yang populer, memiliki kelebihan fisik (tampan dan cantik) dan banyak harta akan dianggap dapat menciptakan tingkatan popularitas di kalangan remaja. Gaya hidup remaja yang menggambarkan remaja yang berbakat di bidang akademik dan tidak terpengaruh pada tekanan-tekanan sosial (popularitas) ditampilkan samar-samar dan penuh makna implisit dengan interpretasi yang salah dalam memandang teman sebaya. Isi dalam novel *Diary of A Wimpy Kid* tidak merupakan murni realitas maka representasi lebih tepat dipandang sebagai cara bagaimana komunikator membentuk versi realitas dengan cara-cara tertentu tergantung pada kepentingannya, dengan kata lain wacana gaya hidup remaja dalam novel tersebut direproduksi oleh penulisnya.

Saran

1. Pada wacana gaya hidup remaja dalam novel *Diary of A Wimpy Kid* ada beberapa hal yang bisa dijadikan rujukan bagi para remaja di Indonesia,

seperti; memiliki obsesi pada sebuah minat yang digemari sehingga muncul prestasi akademik maupun non-akademik, menjaga reputasi diri sendiri; bersih, berpakaian rapi, melakukan tingkah laku yang terbaik, membina persahabatan yang terbuka dan selalu berbagi dalam setiap hal. Namun ada beberapa yang tidak bisa dijadikan rujukan dalam novel tersebut, seperti: berprestasi di bidang akademik untuk membuktikan diri agar menjadi populer, merasa memiliki status sosial yang tinggi sehingga dapat mengkategorikan remaja yang populer dan tidak, memperolok teman sebaya karena tidak mengikuti perkembangan zaman, tidak menghormati orangtua, dan merendahkan orang lain.

2. Bagi novel *Diary of A Wimpy Kid* karya Jeff Kinney. Novel tersebut merupakan novel bergenre fiksi yang merepresentasikan gaya hidup remaja yang memberi warna dalam teks sastra dengan ilustrasi kartun (gambar) yang ada di dalamnya. Namun, yang harus diperhatikan oleh penulis itu ialah ia harus lebih peka terhadap apa yang menjadi masalah dalam gaya hidup remaja dan harus mengurangi kata-kata yang memiliki makna merendahkan seseorang. Sehingga gaya hidup remaja tidak merujuk kepada hal-hal yang negatif, tetapi lebih kepada gambaran tentang remaja yang sejati dan dapat mengubah dunia.

Daftar pustaka

Buku:

- Ali, Mohammad dan Mohammad Asrori. 2004. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Bungin, Burhan. 2003. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Chaney, David. 2011. *Lifestyle: Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Depdikbud. 1988. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Eriyanto. 2001. *Analisa Wacana dengan Analisis Teks Media*. Yogyakarta: LKiS.
- Galbraith, Judy dan Jim Delisle. 2006. *Buku Pintar Remaja Berbakat*. Jakarta: Erlangga.
- Kinney, Jeff. 2009. *Diary si Bocah Tengil*. Jakarta: Atria
- Kotler, dkk. 2002. *Dasar-dasar Pemasaran*. Jakarta: Penerbit Prenhalindo.
- Melong, Lexy J. 1997. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Rakhmat, Jalaludin. 2001. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sobur, Alex. 2006. *Analisis Teks Media*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Santrock, John W. 2004a. *Adolescence: Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga.
- 2007b. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- 2011c. *Life-Span Development: Perkembangan Masa-Hidup*.

Jakarta: Erlangga.

Sastriyani, Siti Hariti (editor). 2009. *Gender and Politics*. Yogyakarta: Tiara Wacana

Schiffirin, Deborah. 2005. *Ancangan Kajian Wacana*. Yogyakarta: ANDI.

Suryadi, dkk. 2007. *Mari Menulis*. Bandung: PT Pribumi Mekar.

Internet:

A, Marina. "Pengertian Gaya Hidup"

<http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/26463/4/Chapter%20II.pdf>

(Diakses pada tanggal 7 September 2014).

Astuti, Tia Agnes. "Analisis Wacana Van Djik Terhadap Berita Berita 'Sebuah Kegilaan Simping Kraft' Di Majalah Pantau"

<http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/1306/1/TIA%20AGNES%20ASTUTI-FDK.PDF> (Diakses tanggal 1 September 2014).

Baumrind, Diana. "Effects Of Authoritative Parental Control On Child Behavior"

<http://Persweb.wabash.edu/123456789/1213/Chapter%UCB.pdf> (Diakses pada tanggal 15 Januari 2015).

Darmawan, Hikmat. "NOVEL GRAFIS, APAAN SIH?"

<http://www.hikmatdarmawan.wordpress.com>. (Diakses pada tanggal 1 September 2014).

Java, Bela Bima Ferial. "Perancangan Novel Grafis Sunan Ampel"

<http://digilib.its.ac.id/public/ITS-Undergraduate-15932-3404100035-paperpdf.pdf> (Diakses pada tanggal 7 September 2014).

LP, Simbolon. "Pengertian Novel"

<http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/18254/4/Chapter%20II.pdf> (Diakses pada tanggal 7 September 2014).

Nindyastari, Dimitri. "Gaya Hidup Remaja Yang Melaukan Clubbing"

http://www.gunadarma.ac.id/library/articles/graduate/psychology/2009/Artikel_10503223.pdf (Diakses pada tanggal 18 September 2014).

Steviana, Maria. "Representasi Feminis Dalam Buku '13 Perempuan' Karya Yonathan Rahardjo"

http://repository.library.uksw.edu/bitstream/handle/123456789/2346/T1_362008078_BAB%20II.pdf?sequence=3 (Diakses pada tanggal 1 September 2014).

[http:// www.Amazon.com](http://www.Amazon.com) (Diakses pada tanggal 30 September 2014).

<http://www.wimpykid.com> (Diakses pada tanggal 1 September 2014).

<http://www.Timemagazine.com> (Diakses pada tanggal 30 September 2014).

<http://www.abrams.books.com> (Diakses pada tanggal 15 Januari 2015).

<http://www.riaa.com> (Diakses pada tanggal 15 Januari 2015).

<http://www.spiritualresearchfoundation.org> (Diakses pada tanggal 15 Januari 2015).

[http:// www.wwe.com](http://www.wwe.com) (Diakses pada tanggal 15 Januari 2015).

[http:// www.goodreads.com](http://www.goodreads.com) (Diakses pada tanggal 15 Januari 2015).