

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa novel *The Name of The Game* karya Adelina Ayu mengandung unsur pembangun cerita berupa alur, penokohan, dan latar, serta bentuk performativitas gender pada tokoh Zio dan Daryll. Performativitas yang ditunjukkan berupa performativitas penampilan fisik serta performativitas tindakan. Novel *The Name of The Game* karya Adelina Ayu menggunakan alur maju dan alur paralel. Alur paralel dalam novel ini memiliki struktur cerita yang berurutan secara kronologis dan saling berkaitan tanpa mengubah runtutan peristiwa yang terjadi. Terdapat 34 bagian alur paralel yang terdiri dari 15 alur tokoh Zio, 6 alur tokoh Daryll, dan 13 alur tokoh Flo.

Tokoh utama dalam novel ini adalah Zio, Daryll, dan Flo, sedangkan tokoh pendukung yang berpengaruh terhadap tokoh utama serta perkembangan cerita yaitu Shaien dan Oliv. Zio merupakan mahasiswa Arsitektur berwajah dingin dengan kulit bersih terawat, memiliki sifat teliti, rapi, mengutamakan kebersihan, pandai bergaul, menyukai vanila, dan berperasaan sensitif. Daryll merupakan mahasiswa Teknik Mesin berparas tegas dan misterius, menyukai makanan manis, memiliki nada bicara tegas dan terkadang kasar, serta tidak acuh pada penampilan dan kebersihan. Flo merupakan mahasiswi baru jurusan Sastra Prancis dengan fisik

tubuh kecil dan rambut sebau, memiliki sifat sulit beradaptasi, mudah jatuh cinta, pemalu, dan menghargai orang lain. Shaien adalah mahasiswa Arsitektur yang merupakan sahabat Zio, memiliki pribadi tenang, suara yang menenangkan, dan tidak mudah marah. Oliv merupakan sahabat Flo sesama mahasiswa baru Sastra Prancis, memiliki pribadi yang polos, peduli, dan selalu berusaha memberi nasihat.

Latar tempat yang dikisahkan dalam novel *The Name of The Game* karya Adelina Ayu antara lain Universitas Indonesia, Kantek atau Kantin Teknik, *Lobby K*, Jembatan Teksas, Stasiun UI, Tamling atau Taman Lingkar, Supermarket, Restoran piza di Margonda, Kansas atau Kantin Sastra, Ruang kesehatan, GI atau Grand Indonesia, Rumah Zio, Zona Pink, EC atau Engineering Center, Stasiun Palmerah, Toko kaset usang di Sabang, Sephora, Rumah Flo, Sency atau Senayan City, TWG Tea, dan rumah sakit. Latar waktu yang terdapat dalam novel *The Name of The Game* karya Adelina Ayu terjadi pada tahun 2017, pagi hari, siang hari, sore hari, dan malam hari. Latar sosial novel *The Name of The Game* karya Adelina Ayu hidup dalam masyarakat yang masih menganggap tabu perihal variasi gender dan performativitas gender.

Bentuk performativitas yang menunjukkan identitas tokoh Zio dan Daryll dihadirkan melalui performativitas penampilan fisik dan performativitas tindakan. Peneliti menemukan bahwa tokoh Zio memiliki performativitas penampilan fisik dan tindakan dengan ciri menyukai aroma vanila, menggunakan barang yang identik dengan keanggunan, mudah berekspresi, berperilaku telaten, memiliki ketertarikan dalam hal domestik seperti masakan dan produk perawatan, pandai

bersolek, memiliki pengetahuan jenis-jenis bunga, bertingkah manis dengan memberi panggilan “say” kepada lawan bicaranya, sering menyilangkan kaki ketika duduk, serta percaya diri dan bersemangat terhadap barang berwarna merah muda. Hal tersebut meyakini bahwa Zio mengadopsi sifat feminin karena feminin identik dengan keindahan, kecantikan, perilaku merawat diri, telaten, mudah bersimpati dan berekspresi, serta menyukai warna cerah sehingga dapat disimpulkan bahwa performativitas yang ditunjukkan oleh tokoh Zio adalah performativitas gender laki-laki feminin.

Tokoh Daryll menunjukkan performativitas penampilan fisiknya yang tidak acuh pada penampilan dan selalu menggunakan benda berwarna gelap. Performativitas tindakan yang ditunjukkan tokoh Daryll mengacu pada aturan sifat maskulin yaitu *no sissy stuff* (menghindari sesuatu yang berkaitan dengan hal-hal feminin), *be a big wheel* (maskulinitas diukur dari kesuksesan, kekuasaan, dan pengaguman dari orang lain), *be a sturdy oak* (kelelakian membutuhkan rasionalitas, kekuatan, dan kemandirian), *give em hell* (laki-laki harus memiliki aura keberanian dan agresi juga mampu mengambil resiko), serta sifat gagah dan kekerasan. Hasil tersebut menyimpulkan bahwa performativitas yang ditunjukkan oleh tokoh Daryll adalah performativitas gender laki-laki maskulin.

Ditemukannya unsur pembangun cerita dan performativitas gender dalam novel *The Name of The Game* karya Adelina Ayu menyimpulkan bahwa cerita dalam novel ini tidak hanya sekadar narasi, tetapi juga refleksi dari tatanan sosial dan norma-norma gender yang ada. Alur cerita yang terstruktur dapat

mempengaruhi cara pembaca memahami peran gender dalam konteks narasi. Penokohan memungkinkan pembaca untuk ikut merasakan dan memahami pengalaman gender melalui watak yang dihadirkan para tokoh. Latar cerita dengan pengaturan tempat dan waktu diatur dengan konteks sosial budaya tertentu dapat menggambarkan norma-norma gender yang dijalankan dalam suatu masyarakat.

Pakaian dan penampilan seseorang mewakili bagaimana gender, emosi, dan diri dinarasikan serta diberlakukan oleh pemiliknya. Seseorang yang mengakui dirinya sebagai laki-laki feminin atau laki-laki maskulin akan bertindak dengan tujuan untuk membenarkan pada orang lain bahwa ia mengadopsi suatu identitas gender. Hal tersebut menyimpulkan bahwa bentuk performativitas berupa performativitas penampilan fisik dan tindakan yang terdapat pada tokoh utama dalam novel *The Name of The Game* karya Adelina Ayu dapat menunjukkan identitas gender seseorang sesuai dengan yang dikemukakan Judith Butler.

5.1 Saran

Penelitian ini mengkaji bentuk performativitas gender dalam novel *The Name of The Game* karya Adelina Ayu dengan menggunakan teori performativitas gender yang dikemukakan oleh Judith Butler. Peneliti menemukan bahwa Adelina Ayu mencoba menggambarkan aspek kejiwaan tokoh-tokoh dalam novel ini sehingga diharapkan penelitian selanjutnya dapat menganalisis objek yang sama dengan menggunakan teori psikologi sastra.