

Suara dari Pinggiran: Dekonstruksi Nilai Sosial dan Realitas Virtual dalam Karya Sastra Siswa XI SMA

Fufut Shokhibul Burhan⁽¹⁾, Agus Hermawan⁽²⁾, Saptono Hadi⁽³⁾, Agus Yulianto⁽⁴⁾
^{1,2,3,4}Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

Email: ¹email.fufutshokhibul@gmail.com, ²agushermawan8992@gmail.com,
³saptono656@gmail.com, ⁴agusbe809@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini mengeksplorasi marginalisasi nilai sosial dan pergeseran realitas dalam karya sastra siswa XI SMAN 1 Ponggok. Masalah utama terletak pada bagaimana identitas digital mendistorsi kepekaan sosial siswa di lingkungan rural. Bertujuan untuk mendekonstruksi narasi "pinggiran" dan realitas virtual, penelitian kualitatif ini menerapkan pendekatan dekonstruksi Derridean melalui analisis tekstual mendalam. Prosedur penelitian meliputi pengumpulan korpus cerpen siswa, identifikasi oposisi biner, dan pelacakan jejak intertekstual digital. Hasil penelitian mengungkapkan adanya ambivalensi antara nilai komunal tradisional dan simulakra virtual. Temuan menunjukkan bahwa karya siswa merefleksikan krisis identitas di mana realitas virtual dianggap lebih otoritatif dibandingkan realitas fisik-sosial.

Tersedia online di
<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jprp>
Sejarah artikel

Diterima pada : 02 – 03 – 2026

Disetujui pada : 20 – 04 – 2026

Dipublikasikan pada : 30 – 04 – 2026

Kata kunci: Dekonstruksi, Nilai Sosial, Realitas Virtual, Sastra Siswa

DOI: <https://doi.org/10.28926/jprp.v6i2.2675>

PENDAHULUAN

Lanskap sastra kontemporer saat ini tengah mengalami transformasi radikal seiring dengan penetrasi teknologi digital yang menembus batas-batas geografis, termasuk di wilayah rural. Sastra bukan lagi sekadar cerminan realitas fisik, melainkan telah menjadi ruang kontestasi antara nilai-nilai tradisional dan simulakra yang ditawarkan oleh dunia virtual. Di tingkat sekolah menengah, fenomena ini terlihat jelas dalam bagaimana siswa mengekspresikan kegelisahan sosial mereka melalui narasi yang hibrida (Sukmana, O., et al., 2025). Namun, seringkali suara-suara dari wilayah "pinggiran" seperti Ponggok luput dari perhatian akademis yang lebih luas. Padahal, karya sastra siswa di wilayah tersebut menyimpan potensi dekonstruktif terhadap keamanan nilai sosial yang ada. Oleh karena itu, penelitian ini memfokuskan diri pada dekonstruksi nilai dan realitas dalam karya kreatif siswa XI SMAN 1 Ponggok.

Karya sastra siswa merupakan artefak budaya yang merekam jejak perkembangan psikologis dan sosiologis generasi Z dalam merespons perubahan zaman. Sebagai subjek yang tumbuh dalam ekosistem digital, siswa kelas XI memiliki perspektif unik mengenai batas antara yang nyata dan yang maya. Realitas virtual bagi mereka bukan lagi sekadar alat komunikasi, melainkan ruang eksistensial yang membentuk standar moralitas dan etika baru (Wirautami, N. L. P., et al., 2025). Dalam konteks pendidikan di pinggiran kota, ketegangan antara nilai-nilai lokal yang konservatif dan nilai-nilai global yang cair menciptakan paradoks yang menarik untuk dikaji. Analisis terhadap karya mereka mampu mengungkap lapisan makna yang tersembunyi di balik diksi dan metafora yang digunakan. Tanpa pembedahan teoretis yang tajam, karya-karya ini hanya akan dianggap sebagai tugas sekolah administratif belaka (Ahida, R., et al., 2025).

Fenomena "suara dari pinggiran" dalam penelitian ini merujuk pada posisi geografis dan sosiokultural SMAN 1 Ponggok yang berada di luar pusat urban. Palar, D. C., & Parengkuan, F. E. (2024) mendeksripsikan bahwa masyarakat pinggiran seringkali diposisikan sebagai objek pembangunan daripada subjek narasi, sehingga suara mereka cenderung terpinggirkan dalam diskursus sastra nasional. Siswa di wilayah ini memproses informasi dari pusat-pusat informasi digital dengan cara yang

sangat spesifik dan seringkali penuh resistensi. Dekonstruksi terhadap karya mereka memungkinkan kita untuk melihat bagaimana struktur kekuasaan sosial beroperasi dalam imajinasi kolektif remaja. Ada kebutuhan mendesak untuk mendengarkan bagaimana mereka mendefinisikan diri di tengah kepingan informasi yang tidak bertepi. Dengan mengangkat narasi pinggiran, penelitian ini berupaya menyeimbangkan dominasi perspektif urban dalam kajian sastra pendidikan (Nuryanti, D., et al., 2025).

Realitas virtual telah menciptakan tatanan baru yang seringkali bertentangan dengan realitas fisik-sosial di lingkungan sekitar siswa. Siswa menghabiskan waktu berjam-jam dalam ruang digital yang menawarkan kebebasan tanpa batas, sementara realitas fisik mereka tetap terikat pada norma-norma pedesaan yang kental. Pertautan antara kedua dunia ini menciptakan apa yang disebut sebagai krisis identitas digital yang tercermin dalam struktur narasi karya mereka (Mahmudah, R. A., & Kom, M. T., 2026). Dalam cerpen atau puisi yang mereka tulis, sering muncul tokoh-tokoh yang terbelah antara kewajiban sosial dan ambisi virtual. Fenomena ini menunjukkan bahwa batasan antara subjek dan objek dalam sastra siswa telah menjadi kabur dan cair. Memahami dinamika ini sangat penting untuk memetakan arah perkembangan karakter generasi muda di masa depan (Nurliza, E., et al., 2025).

Nilai sosial dalam masyarakat rural tradisional biasanya bertumpu pada kolektivitas, gotong royong, dan kepatuhan terhadap norma adat (Prasetyono, D. A., et al., 2025). Namun, narasi siswa menunjukkan adanya pergeseran menuju individualisme yang dipicu oleh interaksi intensif di media sosial. Nilai-nilai tersebut tidak hilang sepenuhnya, melainkan mengalami negosiasi dan redefinisi dalam bentuk-bentuk yang baru. Dekonstruksi memungkinkan peneliti untuk melacak jejak-jejak nilai lama yang bertahan dan nilai-nilai baru yang mencoba mendominasi. Seringkali, apa yang tampak sebagai kepatuhan sosial dalam teks sebenarnya menyimpan dekonstruksi diam-diam terhadap otoritas orang dewasa. Analisis kritis diperlukan untuk melihat bagaimana siswa memosisikan diri mereka di antara tarikan dua kutub nilai tersebut (Ulviani, M., 2025).

Pendekatan dekonstruksi yang diusung Jacques Derrida menjadi instrumen krusial dalam membedah teks-teks karya siswa ini. Dekonstruksi bukan sekadar menghancurkan makna, melainkan menunjukkan bahwa setiap teks memiliki kontradiksi internal yang tidak bisa dihindari (Luthfi, R. H., 2025). Dalam karya siswa XI SMAN 1 Ponggok, oposisi biner antara "pusat" dan "pinggiran" atau "nyata" dan "maya" seringkali runtuh dengan sendirinya. Merujuk Brown, D., dengan melacak jejak (*trace*) dalam teks, kita dapat menemukan kehadiran yang absen dari kegelisahan remaja yang sesungguhnya. Strategi pembacaan ini memberikan ruang bagi makna-makna marginal yang selama ini ditekan oleh interpretasi tunggal guru atau kurikulum. Dengan demikian, dekonstruksi menjadi alat pembebasan bagi suara-suara siswa yang selama ini terbungkam (Sukrin, S., 2025).

Penelitian terdahulu mengenai sastra siswa umumnya terjebak pada analisis struktural formal atau aspek didaktis semata tanpa menyentuh kedalaman filosofis. Banyak peneliti hanya melihat sastra siswa sebagai sarana untuk mengukur keterampilan berbahasa sesuai dengan standar kompetensi dasar. Sangat sedikit penelitian yang berani masuk ke wilayah dekonstruksi pascastrukturalis untuk melihat bagaimana realitas virtual diproses dalam karya siswa. Sebagian besar kajian juga lebih banyak mengambil sampel di sekolah-sekolah unggulan di pusat kota besar yang memiliki akses fasilitas lengkap (NABIL, M. (2025). Akibatnya, ada kesenjangan data mengenai bagaimana siswa di sekolah pinggiran memandang dunia mereka sendiri. Kekosongan penelitian (*research gap*) inilah yang menjadi alasan utama mengapa studi ini sangat signifikan dilakukan.

Urgensi penelitian ini juga berkaitan dengan peran pendidikan sastra dalam membentuk literasi kritis siswa di era disrupsi digital. Kurikulum seringkali terlambat mengantisipasi cepatnya perubahan cara pandang siswa terhadap realitas yang dipengaruhi oleh algoritma digital. Sastra harus diposisikan sebagai ruang laboratorium

sosial di mana siswa bebas bereksperimen dengan identitas dan nilai-nilai mereka. Jika guru tidak mampu membaca tanda-tanda perubahan dalam karya siswa, maka pendidikan sastra akan kehilangan relevansinya. Melalui artikel ini, ditawarkan sebuah perspektif baru dalam menilai karya siswa tidak hanya sebagai produk bahasa, tetapi sebagai dokumen sosiologis (Mansyur, M., 2025 & Anwar, S., 2026)). Hal ini selaras dengan upaya global untuk mengintegrasikan literasi digital dengan pemikiran kritis di tingkat sekolah menengah.

Secara teoretis, konsep simulakra dari Jean Baudrillard juga relevan untuk mendampingi analisis dekonstruksi dalam konteks realitas virtual. Siswa seringkali lebih memercayai representasi digital daripada kenyataan objektif yang mereka alami setiap hari di sekolah (Ampur, A., et al., 2025). Karya sastra mereka menjadi medan pertempuran di mana representasi tersebut dikonstruksi dan didekonstruksi secara terus-menerus. Nilai-nilai sosial yang diajarkan di kelas seringkali berbenturan dengan gaya hidup yang mereka lihat di layar gawai mereka. Benturan ini menghasilkan sebuah teks yang penuh dengan ketidakpastian makna dan ambiguitas moral yang tinggi. Membedah fenomena ini akan memberikan kontribusi penting bagi pengembangan teori sastra pendidikan yang adaptif terhadap perubahan teknologi (Asharudin, R., 2023).

SMAN 1 Ponggok dipilih sebagai lokasi penelitian karena merepresentasikan profil sekolah di wilayah sub-urban yang tengah mengalami transisi digital yang cepat. Siswa di sekolah ini memiliki karakteristik sosial yang unik, di mana mereka tetap memegang teguh tradisi lokal namun sangat aktif dalam budaya digital global. Kontradiksi ini menciptakan kekayaan data yang tidak ditemukan di sekolah-sekolah yang sudah sepenuhnya urban atau sepenuhnya terpencil. Merujuk Efendi, F. (2026), maka lingkungan sekolah yang dikelilingi oleh sektor agraris namun terkoneksi internet 4G menciptakan dinamika "pinggiran" yang kompleks. Data primer berupa kumpulan karya sastra siswa kelas XI memberikan potret jujur tentang apa yang mereka rasakan tanpa sensor orang dewasa. Hal inilah yang menjadikan SMAN 1 Ponggok sebagai laboratorium sosial yang ideal untuk studi dekonstruksi ini.

Masalah utama yang diangkat dalam penelitian ini adalah sejauh mana realitas virtual telah mendekonstruksi pemahaman siswa tentang nilai sosial di dunia nyata. Apakah keberadaan ruang digital memperkuat rasa empati sosial atau justru menciptakan keterasingan terhadap lingkungan fisik mereka? Pertanyaan ini menjadi dasar bagi peneliti untuk melacak tanda-tanda keterbelahan subjek dalam teks-teks cerpen dan puisi siswa. Seringkali, nilai-nilai seperti kesopanan atau etika berkomunikasi mengalami pergeseran makna ketika dipindahkan ke dalam konteks virtual. Penelitian ini akan membuktikan bahwa karya sastra siswa bukan sekadar imajinasi kosong, melainkan bentuk perlawanan terhadap hegemoni nilai sosial. Dengan demikian, artikel ini berusaha menjawab kegelisahan tentang degradasi nilai moral di kalangan remaja melalui kacamata sastra.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memetakan pola-pola dekonstruksi nilai sosial yang muncul dalam karya kreatif siswa. Peneliti ingin menunjukkan bahwa siswa di pinggiran memiliki daya kritis yang tinggi dalam merespons realitas virtual yang mengepung mereka. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana realitas virtual direpresentasikan sebagai otoritas baru dalam narasi siswa. Hasil analisis diharapkan dapat memberikan masukan bagi pendidik dalam merancang materi pembelajaran sastra yang lebih kontekstual. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengangkat martabat karya sastra siswa sebagai subjek kajian ilmiah yang serius dan setara dengan karya penulis profesional. Pada akhirnya, selaras Fahrozi, S., & Aeni, N. (2026), kontribusi praktis dan teoretis ini diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan sastra dan pendidikan.

Metode kualitatif dengan desain deskriptif-analitis digunakan untuk memastikan kedalaman interpretasi terhadap data tekstual. Data dikumpulkan melalui teknik dokumentasi terhadap karya sastra yang dihasilkan siswa XI SMAN 1 Ponggok dalam satu semester akademik (Lumbu, A., et al., 2026). Setiap kata, kalimat, dan struktur

narasi dipandang sebagai tanda yang mengandung muatan ideologis dan sosial tertentu. Peneliti bertindak sebagai instrumen kunci yang melakukan pembacaan mendalam (*close reading*) untuk menemukan ketidakkonsistenan dalam teks. Validitas data dijamin melalui triangulasi teori dan diskusi mendalam dengan ahli sastra serta sosiologi pendidikan. Prosedur ini dilakukan secara sistematis untuk memastikan bahwa hasil dekonstruksi tidak bersifat subjektif atau spekulatif semata (Achjar, K. A. H., et al., 2023).

Secara keseluruhan, artikel ini disusun untuk memberikan pemahaman baru tentang bagaimana sastra siswa dapat menjadi jendela untuk melihat perubahan sosial yang lebih besar. Kita tidak boleh lagi mengabaikan suara-suara yang muncul dari wilayah pinggiran karena di sanalah seringkali terjadi pergeseran budaya yang paling autentik. Nilai-nilai sosial yang kita anggap mapan mungkin sedang dipertanyakan oleh generasi muda melalui tulisan-tulisan sederhana mereka. Realitas virtual bukan lagi musuh pendidikan, melainkan bagian integral dari pembentukan identitas siswa yang harus dipahami secara kritis. Melalui kajian dekonstruksi ini, merujuk Fiqry, R. (2025) diharapkan muncul kesadaran baru tentang pentingnya literasi kritis berbasis sastra di sekolah. Mari kita mulai mendengarkan suara-suara dari pinggiran ini dengan hati yang terbuka dan pikiran yang tajam.

Sebagai penutup bagian pendahuluan, penting untuk ditegaskan bahwa penelitian ini beroperasi pada irisan antara sastra, sosiologi, dan teknologi. Fokus pada siswa kelas XI SMAN 1 Ponggok memberikan batasan yang jelas namun tetap menawarkan generalisasi teoretis yang luas bagi konteks serupa. Setiap paragraf dalam pendahuluan ini telah membangun fondasi argumen yang mengarah pada pentingnya melakukan dekonstruksi terhadap realitas virtual. Selaras Herlambang, A. D. (2026), maka tantangan terbesar dalam kajian ini adalah menjaga objektivitas peneliti saat berhadapan dengan subjektivitas remaja yang sangat cair. Namun, dengan kerangka dekonstruksi Derridean, tantangan tersebut justru menjadi peluang untuk menemukan kebenaran-kebenaran kecil yang sering terlupakan. Artikel ini mengajak pembaca untuk melihat masa depan nilai sosial kita melalui kacamata sastra pinggiran yang jujur dan tanpa purpura.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif-analitis yang berakar pada paradigma pascastrukturalisme. Fokus utama metodologis adalah penerapan teknik dekonstruksi Jacques Derrida untuk membedah teks-teks sastra karya siswa XI SMAN 1 Ponggok. Peneliti memposisikan teks bukan sebagai kesatuan makna yang stabil, melainkan sebagai medan kontestasi yang penuh dengan aporia dan kontradiksi internal antara nilai sosial tradisional dan simulakra virtual. Melalui kacamata dekonstruksi, penelitian ini bertujuan untuk melacak jejak (*trace*) dan penundaan makna (*différance*) yang muncul ketika siswa merepresentasikan identitas marginal mereka di tengah kepuangan realitas digital. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk melampaui analisis struktural formal dan menyentuh lapisan ideologis yang paling dalam dari narasi siswa (Lumbu, A., et al., 2026).

Data penelitian berupa korpus teks karya kreatif, meliputi cerpen dan puisi, yang dihasilkan oleh siswa kelas XI SMAN 1 Ponggok melalui teknik sampling bertujuan (*purposive sampling*). Kriteria pemilihan karya didasarkan pada kekayaan representasi konflik sosial dan intensitas penggunaan elemen realitas virtual dalam narasi. Proses pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi portofolio pembelajaran sastra selama satu semester akademik untuk mendapatkan potret perkembangan pemikiran siswa yang autentik. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri (*human instrument*) yang dibantu dengan tabel kodifikasi data untuk mengidentifikasi oposisi biner seperti nyata-maya, pusat-pinggiran, dan individu-komunal. Seluruh data tekstual kemudian ditranskripsi dan diklasifikasikan berdasarkan satuan makna yang menunjukkan adanya dekonstruksi nilai sosial (Achjar, K. A. H., et al., 2023).

Teknik analisis data mengikuti prosedur pembacaan mendalam (*close reading*) yang sistematis melalui tiga tahap utama dekonstruksi. Tahap pertama adalah identifikasi oposisi biner yang dominan dalam teks dan menentukan pihak mana yang diistimewakan oleh struktur sosial tradisional. Tahap kedua melibatkan pembalikan hirarki tersebut dengan menunjukkan kelemahan dan ketidakkonsistenan logika teks dalam mempertahankan dominasi nilai tertentu. Tahap ketiga adalah tahap netralisasi atau rekonstruksi makna baru di mana batasan antara oposisi tersebut menjadi luruh, mengungkapkan realitas hibrida yang dialami siswa. Untuk menjamin keabsahan data (*trustworthiness*), penelitian ini menerapkan triangulasi teori dengan mengonfrontasi temuan dekonstruksi dengan teori simulakra Baudrillard serta melakukan audit kebergantungan (*dependability*) melalui diskusi pakar sastra dan sosiologi (Herlambang, A. D., 2026).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Suara dari Pinggiran: Dekonstruksi Nilai Sosial dan Realitas Virtual dalam Karya Sastra Siswa XI SMAN 1 Ponggok

Rancangan desain riset yang disusun secara sistematis ini tidak hanya menyajikan data, akan tetapi juga mengonfrontasi temuan dengan teori (Derrida & Baudrillard) serta penelitian terdahulu. Analisis terhadap karya sastra siswa XI SMAN 1 Ponggok secara spesifik mengungkap dinamika kompleks antara identitas rural dan invasi digital. Bagian ini dibagi menjadi tiga sub-diskusi utama yang merepresentasikan temuan dekonstruktif penelitian.

Riset kualitatif ini merupakan sebuah studi kritis yang mencoba membedah bagaimana remaja di wilayah rural (pinggiran) merespons disrupsi digital melalui karya kreatif. Konsep "Suara dari Pinggiran" tidak hanya merujuk pada letak geografis SMAN 1 Ponggok yang jauh dari pusat kota besar, tetapi juga pada posisi marginal siswa sebagai subjek yang seringkali dianggap hanya sebagai konsumen budaya. Dalam riset ini, karya sastra siswa dipandang sebagai dokumen sosiologis yang merekam ketegangan antara identitas lokal yang komunal dengan pengaruh budaya global yang sangat individualistik.

Penggunaan pendekatan dekonstruksi dalam riset ini bertujuan untuk membongkar oposisi biner yang selama ini mapan dalam pikiran masyarakat, seperti pertentangan antara "nyata vs maya" atau "desa vs kota". Peneliti tidak melihat teks siswa sebagai cerita sederhana, melainkan mencari kontradiksi di dalamnya yang menunjukkan bahwa nilai-nilai sosial tradisional seperti gotong royong dan kesopanan sedang mengalami pengikisan atau redefinisi. Dekonstruksi mengungkap bahwa di balik kepatuhan siswa terhadap norma sekolah, terdapat "jejak" perlawanan atau kegelisahan yang terekspresikan melalui metafora-metafora digital dalam tulisan mereka.

Fokus pada realitas virtual menjadi krusial karena bagi siswa kelas XI saat ini, dunia digital bukan lagi sekadar alat, melainkan lingkungan tempat mereka tinggal (simulakra). Riset ini menemukan bahwa dalam karya sastra siswa, batas antara kebenaran objektif dan pencitraan digital menjadi kabur; karakter dalam cerpen mereka seringkali lebih mementingkan validitas di media sosial daripada keharmonisan di dunia nyata. Fenomena ini menunjukkan bahwa realitas virtual telah menjadi otoritas baru yang mendekonstruksi pemahaman mereka tentang ruang, waktu, dan relasi antarmanusia.

Secara keseluruhan, riset ini menyimpulkan bahwa sastra siswa di pinggiran adalah sebuah laboratorium identitas yang sangat dinamis. Melalui dekonstruksi nilai sosial, ditemukan bahwa siswa sebenarnya sedang melakukan negosiasi budaya yang sangat rumit untuk tetap relevan di era modern tanpa kehilangan akar kedaerahannya. Riset ini memberikan kontribusi penting bagi dunia pendidikan untuk lebih memahami psikologi remaja "generasi z digital" yang tinggal di pedesaan, bahwa suara mereka memiliki kedalaman filosofis yang setara dengan narasi masyarakat urban dalam menyikapi perubahan zaman.

Bagian krusial dalam riset, data mentah dari karya siswa tersebut dikonversi menjadi data saintifik yang menunjukkan adanya benturan nilai dan pengaruh realitas virtual. Berikut adalah tabel matriks analisis dekonstruksi sastra siswa SMAN 1 Ponggok yang disusun untuk menjawab topik riset.

Tabel 1: Matriks Analisis Dekonstruksi Nilai Sosial dan Realitas Virtual

Judul Cerpen	Unsur Teks (Kutipan/Fragmen)	Oposisi Biner yang Ditemukan	Analisis Dekonstruksi (Suara dari Pinggiran)	Representasi Realitas Virtual & Simulakra
Tidak, Semua Teman	"...mereka sangat <i>famous</i> dikalangan siswa-siswi karena memiliki paras yang menarik..."	<i>Substansi vs Citra (Famous)</i>	Menunjukkan bahwa nilai pertemanan di sekolah pinggiran kini divalidasi oleh "popularitas", sebuah nilai yang diadopsi dari struktur media sosial.	Status sosial tidak lagi diukur dari kearifan lokal, melainkan dari "branding" diri yang menyerupai pola <i>influencer</i> .
Seragam Terakhir	"...tadi ketiduran biasa abis mabar (Main Bareng)..."	<i>Interaksi Fisik vs Interaksi Virtual</i>	Ritual perpisahan sekolah yang sakral (Makrab) terinterupsi oleh kelelahan akibat aktivitas di ruang virtual (game online).	Kehidupan nyata (perpisahan sekolah) menjadi sekunder dibandingkan keasyikan dalam realitas virtual game.
Perkemahan Berujung Kematian	"...tujuannya: Pesugihan... tas berisi dupa, kepala ayam, dan foto Upi."	<i>Tradisi (Mistik) vs Modernitas</i>	Siswa menggunakan motif mistik tradisional sebagai jalan pintas mencapai tujuan, menunjukkan distorsi nilai spiritual di tengah tekanan sosial.	Penggunaan "foto" dalam ritual mistik menunjukkan bahwa citra fisik seseorang (data visual) dianggap memiliki kekuatan metafisika.
Lonceng Persahabatan	"Kairo (Putra Duke) dan Eric (Putra Mahkota)... strategi agar diakui masyarakat."	<i>Privilese vs Eksistensi</i>	Penggunaan setting kekaisaran fantasi menunjukkan pelarian imajinatif siswa dari realitas rural Ponggok menuju dunia virtual "Isekai" atau <i>roleplay</i> .	Siswa membangun simulakra dunia Barat/Eropa abad pertengahan (hasil konsumsi konten digital) untuk membicarakan isu pengakuan sosial.
Persahabatan Antar Waktu	"...di pantai Maldives... simbol sekte sesat Sir Tama De Cultist... ternyata ia adalah Pak RT."	<i>Otoritas Lokal vs Konspirasi Global</i>	Mendekonstruksi figur Pak RT (simbol ketertiban desa) menjadi pemimpin sekte sesat. Ini adalah bentuk kritik terhadap otoritas di dunia nyata.	Narasi dipengaruhi oleh genre konspirasi dan <i>thriller</i> digital, memindahkan latar Ponggok ke imajinasi global (Maldives).

Fundamental, merujuk tabel narasi temuan tersebut didapatkan identifikasi dekonstruksi nilai sosial yang dapat terdeskripsikan sebagai berikut.

(1) Dekonstruksi otoritas sosial.

Dalam cerpen "*Persahabatan Antar Waktu*", muncul suara subversif di mana tokoh Pak RT yang seharusnya menjadi pelindung sosial justru didekonstruksi menjadi tokoh antagonis sekte sesat. Ini menunjukkan ketidakpercayaan siswa terhadap struktur sosial di dunia nyata (pinggiran) dan pengaruh narasi-narasi *thriller* dari media sosial.

(2) Simulakra ruang dan waktu

Siswa SMAN 1 Ponggok cenderung tidak lagi menulis tentang persawahan atau pasar lokal, melainkan menulis tentang "Kekaisaran Timur" atau "Pantai Maldives". Hal ini membuktikan bahwa realitas virtual telah menggantikan realitas fisik mereka; mereka tinggal di Ponggok secara fisik, namun imajinasi mereka sepenuhnya dihuni oleh simulasi dunia digital.

(3) Hibriditas nilai sosial

Nilai tradisional seperti "Minta Maaf" (cerpen pertama) dan "Makrab" (cerpen kedua) tetap muncul, namun motifnya telah bergeser. Persahabatan tidak lagi murni tentang kebersamaan, melainkan tentang konflik "iri" terhadap status *famous* atau gangguan aktivitas *mabar*. Ini adalah bukti nyata bagaimana realitas virtual mendekonstruksi cara siswa memandang relasi sosial mereka.

(4) Aporia identitas

Terdapat keraguan (aporia) dalam teks siswa: antara ingin tetap menjadi anak desa yang patuh (cerpen perkemahan) atau menjadi subjek yang modern dan bebas (cerpen kekaisaran). Ketegangan inilah yang disebut sebagai "Suara di Pinggiran" sebuah upaya untuk terdengar modern di tengah lingkungan yang tradisional.

Riset mengidentifikasi bagaimana karya sastra siswa XI SMAN 1 Ponggok bukan sekadar imajinasi remaja biasa, melainkan sebuah medan tempur ideologis di mana suara dari pinggiran berupaya menegosiasikan identitasnya di tengah kepuangan arus digital. Melalui lensa dekonstruksi, ditemukan bahwa struktur nilai sosial tradisional di lingkungan rural tidak lagi berdiri kokoh sebagai kebenaran tunggal. Sebaliknya, terjadi peluruhan hierarki di mana nilai-nilai lokal seperti kepatuhan pada otoritas (figur Pak RT atau orang tua) dan kohesi sosial (gotong royong) mulai didekonstruksi dan digantikan oleh nilai-nilai baru yang bersumber dari realitas virtual.

Simulakra digital secara masif telah menggeser orientasi spasial dan moral siswa; mereka tidak lagi merepresentasikan realitas fisik pedesaan, melainkan lebih

memilih membangun dunia imajiner yang terinspirasi dari budaya populer global, seperti latar kekaisaran fantasi, pantai internasional, hingga penggunaan terminologi *gaming* dan *influencer*. Hal ini menunjukkan bahwa bagi siswa, realitas virtual telah menjadi "realitas primer" yang lebih otoritatif dalam membentuk standar popularitas dan eksistensi sosial mereka.

Riset dalam kajian ini menegaskan bahwa terdapat krisis identitas subjek yang mendalam. Di satu sisi, siswa tetap membawa residu nilai moralitas tradisional (seperti pentingnya maaf dan persahabatan), namun di sisi lain, teks mereka menunjukkan perlawanan diam-diam terhadap kemapanan sosial di dunia nyata. Sastra siswa di SMAN 1 Ponggok adalah potret hibriditas budaya; sebuah upaya untuk tetap berpijak di tanah kelahiran (pinggiran) sambil terus meraih dan menghidupi narasi global yang ditawarkan oleh layar gawai mereka.

Runtuhnya Oposisi Biner yakni Pusat vs Pinggiran dalam Imajinasi Siswa

Runtuhnya oposisi biner antara "pusat" dan "pinggiran" dalam imajinasi siswa XI SMAN 1 Ponggok terlihat jelas melalui pergeseran latar dan orientasi ruang dalam narasi mereka. Secara tradisional, pusat (urban/global) selalu dianggap sebagai sumber kemajuan, sementara pinggiran (rural) dianggap sebagai wilayah statis yang tertinggal. Namun, dalam cerpen-cerpen siswa, batasan ini menjadi luruh karena mereka tidak lagi memposisikan diri sebagai "orang desa" yang terasing. Mereka dengan fasih menggunakan latar mancanegara seperti Maldives atau dunia fantasi kekaisaran, yang menunjukkan bahwa akses digital telah menghapus inferioritas geografis dan menggantinya dengan kebebasan imajinatif tanpa batas.

Pembalikan hierarki ini juga terepresentasi melalui penggunaan diksi dan gaya hidup yang sepenuhnya berkiblat pada budaya populer global. Meskipun siswa tinggal di wilayah Ponggok yang identik dengan lanskap agraris, teks-teks mereka justru dipenuhi dengan aktivitas yang meruntuhkan sekat lokalitas, seperti fenomena menjadi *famous* (populer), aktivitas *mabar* (game online), hingga konflik ala konspirasi internasional. Hal ini menunjukkan sebuah aporia; secara fisik mereka berada di pinggiran, namun kesadaran kolektif mereka telah mengonsumsi dan menghidupi nilai-nilai dari "pusat" digital. Bagi mereka, pusat bukan lagi sebuah tempat yang harus dikunjungi, melainkan sebuah kondisi mental yang bisa diakses kapan saja melalui layar gawai.

Secara dekonstruktif, fenomena ini membuktikan bahwa realitas virtual telah menjadi katalisator bagi siswa untuk menggugat dominasi nilai lokal yang dianggap membelenggu. Dengan menempatkan tokoh-tokoh mereka dalam struktur sosial yang hibrida antara tradisi mistik pesugihan dan gaya hidup modern siswa menunjukkan bahwa mereka sedang melakukan negosiasi identitas yang rumit. Mereka menolak untuk diklasifikasikan sebagai suara pinggiran yang pasif. Sebaliknya, melalui karya sastra, mereka menciptakan ruang ketiga di mana identitas lokal didekonstruksi demi mencapai pengakuan dalam peta peradaban global yang lebih luas, membuktikan bahwa pusat kini berada di mana pun sinyal internet dapat menjangkau.

Berikut tabel hasil temuan penelitian yang merujuk secara spesifik pada 5 cerita pendek karya siswa XI SMAN 1 Ponggok. Tabel ini disusun untuk menunjukkan bagaimana setiap teks mendekonstruksi nilai sosial dan merepresentasikan realitas virtual.

Tabel 2: Temuan dekonstruksi Nilai Sosial dan Realitas Virtual dalam Karya Siswa

Judul Cerpen	Temuan Unsur Teks	Nilai Sosial yang Didekonstruksi	Representasi Realitas Virtual / Simulakra
Tidak, Semua Teman	Perselisihan akibat fitnah Mawar untuk merusak pertemanan Lintang & Wulan yang <i>famous</i> .	Nilai Ketulusan vs Citra Digital: Persahabatan tidak lagi diukur dari durasi (sejak janin), tapi runtuh oleh perebutan status sosial (<i>famous</i>).	Simulakra Popularitas: Penggunaan istilah " <i>famous</i> " menunjukkan standar keberhasilan sosial siswa telah bergeser ke arah validitas publik (ala <i>follower/influencer</i>).
Seragam Terakhir	Perayaan kelulusan yang diwarnai tangisan, namun terinterupsi oleh rasa kantuk akibat " <i>mabar</i> " (main bareng).	Nilai Sakralitas vs Kelelahan Digital: Ritual perpisahan fisik yang emosional terdistorsi oleh aktivitas konsumsi dunia maya yang dilakukan sebelumnya.	Interaksi Hibrida: Batas antara kebersamaan fisik (<i>Makrab</i>) dan kebersamaan virtual (<i>mabar</i>) menjadi kabur; keduanya dianggap sebagai bentuk "sosialisasi" yang setara.
Perkemahan Berujung Kematian	Ritual pesugihan menggunakan foto teman dan tas berisi dupa di tengah hutan pinus.	Nilai Moralitas vs Keserakahan: Nilai spiritualitas tradisional diselewengkan menjadi instrumen praktis untuk mencari kekayaan secara instan.	Simbol Visual Digital: Penggunaan " <i>foto</i> " sebagai medium kutukan menunjukkan bahwa citra digital seseorang telah dianggap memiliki " <i>nyawa</i> " atau kekuatan metafisika.
Dua Lonceng Persahabatan	Persahabatan putra Duke dan Putra Mahkota di tengah perang Kekaisaran Timur yang heroik.	Nilai Lokal vs Eskapisme: Siswa menolak realitas rural Ponggok dan memilih membangun hierarki sosial Barat yang idealistik (Duke & Kaisar).	Simulakra Naratif: Teks adalah produk konsumsi media (game RPG/Anime). Siswa merasa lebih "nyata" saat membicarakan perang kekaisaran daripada realitas pedesaan mereka.
Persahabatan Antar Waktu	Hilangnya Rachel di Maldives yang ternyata dijadikan bahan ritual oleh tokoh "Pak RT".	Nilai Otoritas vs Konspirasi: Tokoh Pak RT (simbol ketertiban desa) didekonstruksi menjadi pemimpin sekte sesat yang mengerikan.	Disfungsi Ruang: Penempatan lokasi di " <i>Maldives</i> " namun melibatkan " <i>Pak RT</i> " menunjukkan terjadinya tabrakan antara ruang virtual global dan struktur lokal.

Analisis lintas teks (*synthesis*) teridentifikasi temuan (1) identitas lokal yang terkikis, artinya bahwa dari kelima cerpen, hampir tidak ada yang mengangkat tema kearifan lokal Ponggok secara murni. Hal ini menunjukkan bahwa suara pinggiran justru berusaha keras untuk "tidak terdengar seperti orang pinggiran" dengan mengadopsi latar dan diksi global; (2) dominasi simulakra, yakni realitas virtual (dalam bentuk istilah *mabar*, status *famous*, hingga latar *kekaisaran*) telah menjadi kerangka berpikir utama bagi siswa dalam menyusun konflik dan resolusi dalam cerita mereka; dan (3) pergeseran moral, artinya nilai sosial seperti persahabatan kini digambarkan sangat rapuh dan dipenuhi kecurigaan (*fitnah*, *pesugihan*, *sekte*), merefleksikan kecemasan remaja terhadap dunia digital yang tampak indah namun penuh kepalsuan.

Hasil menunjukkan bagaimana siswa tidak lagi memandang "pinggiran" (Ponggok) sebagai ruang yang terisolasi dari "pusat" (Urban/Global). Melalui dekonstruksi teks, ditemukan bahwa hirarki tradisional yang menempatkan kota sebagai pusat peradaban dan desa sebagai wilayah tertinggal telah luruh. Dalam cerpen-cerpen siswa, ruang fisik pedesaan seringkali hanya menjadi latar pasif, sementara aktivitas psikologis karakter sepenuhnya berada di "pusat" virtual.

Pembalikan hirarki ini terjadi melalui penggunaan diksi teknologi yang sangat dominan, di mana siswa merasa lebih terkoneksi dengan tren global daripada tradisi lokal. Secara dekonstruktif, "pinggiran" telah mengonsumsi "pusat" melalui akses digital, namun hal ini menciptakan aporia baru: siswa hadir secara fisik di desa, tetapi eksistensi mental mereka terfragmentasi di ruang tanpa koordinat geografis.

Simulakra Nilai Sosial Antara Gotong Royong dan Individualisme Digital

Simulakra nilai sosial dalam karya siswa SMAN 1 Ponggok menggambarkan kondisi di mana citra atau representasi digital tentang kepedulian telah menggantikan tindakan sosial yang nyata. Gotong royong, yang secara tradisional merupakan fondasi masyarakat rural di Ponggok, mengalami dekonstruksi menjadi bentuk-bentuk formalitas visual dalam narasi siswa. Dalam cerpen seperti "*Tidak, Semua Teman*", orientasi persahabatan tidak lagi bertumpu pada kedekatan emosional yang mendalam, melainkan pada status "*famous*". Ini menunjukkan bahwa nilai sosial telah menjadi simulakra: siswa lebih menghargai representasi popularitas digital daripada esensi kebersamaan itu sendiri, menciptakan realitas buatan di mana "terlihat peduli" lebih utama daripada "benar-benar peduli."

Ketegangan antara kolektivitas fisik dan individualisme digital menciptakan aporia dalam perilaku sosial yang tercermin dalam teks. Pada cerpen "*Seragam Terakhir*", meskipun terdapat ritual fisik perpisahan (*Makrab*), aktivitas tersebut terinterupsi oleh kelelahan akibat "*mabar*" (*main bareng*). Fenomena ini menunjukkan bahwa kebersamaan fisik kini hanya menjadi latar bagi individu-individu yang sebenarnya terikat pada ruang virtualnya masing-masing. Individualisme digital muncul ketika kepentingan pribadi di dunia maya seperti mencapai level tertentu dalam game atau menjaga citra di media sosial mendominasi perhatian siswa, sehingga

mengaburkan nilai gotong royong yang menuntut kehadiran utuh secara fisik dan mental.

Secara dekonstruktif, simulakra ini mengungkapkan bahwa nilai sosial di wilayah pinggiran sedang mengalami pergeseran menuju "individualisme yang berjaring." Siswa tidak benar-benar meninggalkan nilai komunal, namun mereka memindahkannya ke dalam ekosistem digital yang sifatnya sementara dan dangkal. Dalam cerpen "*Perkemahan Berujung Kematian*", penggunaan foto teman untuk pesugihan menunjukkan bahwa identitas fisik seseorang telah dianggap sebagai data atau komoditas yang bisa dimanipulasi untuk kepentingan pribadi. Pada akhirnya, gotong royong di masa kini seringkali hanya menjadi artefak bahasa dalam tulisan siswa, sementara logika tindakan mereka sepenuhnya digerakkan oleh dorongan individualistik yang dipicu oleh kompetisi di ruang realitas virtual.

Data mengungkapkan adanya pergeseran nilai sosial dari kolektivitas fisik menuju interaksi artifisial. Temuan kunci dalam narasi siswa adalah munculnya konsep "kepedulian virtual" yang didekonstruksi sebagai bentuk egoisme terselubung. Nilai gotong royong yang menjadi akar masyarakat rural mengalami peluruhan makna dalam teks siswa; ia digantikan oleh mekanisme *like*, *share*, dan *comment* yang dianggap sebagai standar baru validitas sosial. Dalam pembahasan ini, peneliti mengonfrontasi temuan dengan teori simulakra Baudrillard. Karya siswa mencerminkan tahap di mana representasi digital tentang "kebaikan sosial" dianggap lebih nyata daripada tindakan sosial itu sendiri. Fenomena ini menunjukkan bahwa nilai sosial tidak hilang, melainkan mengalami pendistorsian makna di mana realitas virtual telah menjadi referensi utama dalam menentukan moralitas remaja di SMAN 1 Ponggok.

Berikut temuan penelitian yang secara spesifik membedah dialektika antara nilai komunal tradisional (Gotong Royong) dengan nilai personal kontemporer (Individualisme Digital) pada 5 cerpen siswa XI SMAN 1 Ponggok.

Tabel 3. Analisis Simulakra Nilai Sosial dalam Karya sastra Siswa

Judul Cerpen	Representasi Gotong Royong (Tradisional)	Manifestasi Individualisme Digital (Kontemporer)	Analisis Simulakra (Pergeseran Nilai)
Tidak, Semua Teman	Persahabatan yang dibangun sejak kecil (masa janin) sebagai bentuk loyalitas komunal.	Obsesi menjadi " <i>Famous</i> " dan rasa iri terhadap status sosial di lingkungan sekolah.	Persahabatan tidak lagi dipandang sebagai ikatan batin, melainkan alat untuk mencapai citra populer. Nilai ketulusan luruh menjadi simulasi pencitraan diri.
Seragam Terakhir	Acara " <i>Makrab</i> " (Malam Keakraban) sebagai simbol kolektivitas perpisahan.	Kondisi " <i>ketiduran abis mabar</i> " yang mengganggu kualitas interaksi fisik saat pertemuan.	Kebersamaan fisik (Makrab) hanya menjadi simbol formalitas, sementara keterikatan emosional siswa lebih kuat pada aktivitas individu di ruang virtual (<i>gaming</i>).
Perkemahan Berujung Kematian	Kegiatan perkemahan sekolah yang seharusnya mendukung kerja sama tim.	Praktik " <i>Pesugihan</i> " menggunakan foto teman untuk ambisi kekayaan pribadi.	Rekan sejawat didekonstruksi menjadi objek/komoditas yang bisa dikorbankan demi kepuasan ego. Nilai sosial gotong royong kalah oleh hasrat individualistik yang ekstrem.
Dua Lonceng Persahabatan	Aliansi perang dan kerja sama strategis antara Kairo dan Eric.	Perjuangan personal untuk " <i>diakui masyarakat</i> " melalui identitas fantasi (Putra Duke/Mahkota).	Gotong royong dalam perang hanyalah skenario fiktif (Isekai/RPG) sebagai pelarian dari ketidakberdayaan individu di realitas sosial pinggiran yang nyata.
Persahabatan Antar Waktu	Keterlibatan warga sekitar dan figur Pak RT dalam struktur sosial desa.	Pak RT didekonstruksi menjadi pemimpin sekte sesat yang mengorbankan warga (Rachel).	Otoritas pelindung komunitas (Pak RT) berubah menjadi predator sosial. Kepercayaan pada kolektivitas desa runtuh, digantikan oleh kecurigaan ala narasi konspirasi digital.

Merujuk data narasi tabulasi menunjukkan bagaimana analisis simulakra nilai sosial dalam karya sastra siswa mendeskripsikan identifikasi (a) peluruhan makna kolektif, artinya gotong royong dalam karya siswa kini sering tampil sebagai "latar belakang" yang rapuh. Siswa menggunakan istilah-istilah komunal (sahabat, makrab, warga), namun motivasi tokoh di dalamnya digerakkan oleh logika individualistik (iri hati, ingin terkenal, atau ambisi pribadi); (b) identifikasi digital sebagai otoritas, yakni nilai sosial siswa XI SMAN 1 Ponggok telah tersimulasi oleh standar dunia maya. Karakter "*Famous*" atau "*Mabar*" menjadi lebih menentukan jalannya plot dibandingkan nilai-nilai moral tradisional; dan hibriditas di pinggiran, artinya terjadi benturan identitas di mana siswa mencoba tetap terlihat "sosial" dalam budaya pinggiran, namun secara psikologis mereka telah terfragmentasi ke dalam individualisme digital yang dibawa oleh arus informasi virtual.

Simulakra nilai sosial dalam karya sastra siswa XI SMAN 1 Ponggok menunjukkan kondisi di mana representasi digital tentang kebersamaan telah

menggantikan esensi interaksi sosial yang nyata, sehingga menciptakan distorsi terhadap nilai gotong royong di wilayah pinggiran. Siswa cenderung mengonstruksi realitas sosial berdasarkan standar dunia maya seperti obsesi terhadap status "*famous*" dan validitas digital yang pada akhirnya meluruhkan kedalaman hubungan antarpribadi menjadi sekadar formalitas visual atau simulasi pencitraan. Akibatnya, nilai komunal yang menjadi akar masyarakat rural kini berbenturan dengan individualisme digital yang kuat, di mana kehadiran fisik dalam ritual sosial (seperti makrab) seringkali terfragmentasi oleh keterikatan emosional yang lebih besar pada ruang virtual, membuktikan bahwa bagi generasi ini, citra sosial di layar gawai dianggap lebih "nyata" dan otoritatif dibandingkan realitas fisik-sosial yang mereka jalani setiap hari.

Dekonstruksi Identitas Subjek yang Terbelah dalam realitas Virtual

Dekonstruksi identitas subjek dalam karya sastra siswa XI SMAN 1 Ponggok mengungkap adanya fenomena keterbelahan diri yang kronis akibat benturan antara eksistensi fisik dan kehadiran virtual. Melalui lensa dekonstruksi, identitas siswa tidak lagi dipandang sebagai kesatuan yang utuh atau stabil, melainkan sebagai subjek yang terfragmentasi ke dalam berbagai persona. Dalam cerpen seperti "*Dua Lonceng Persahabatan*", siswa melepaskan identitas rural mereka dan mengonstruksi diri sebagai tokoh bangsawan atau ksatria dalam dunia fantasi. Hal ini menunjukkan bahwa identitas "siswa desa" telah didekonstruksi menjadi sekadar kulit luar, sementara "pusat" eksistensi mereka berada pada identitas virtual yang mereka ciptakan sendiri melalui konsumsi media digital.

Keterbelahan ini menciptakan sebuah aporia, di mana siswa harus menavigasi dua realitas yang memiliki hukum moral berbeda secara bersamaan. Di dunia nyata, mereka terikat pada norma sekolah dan struktur masyarakat pinggiran yang konservatif, namun di dunia virtual, mereka memiliki otonomi penuh untuk menjadi subjek yang heroik, berkuasa, atau bahkan subversif. Pada cerpen "*Persahabatan Antar Waktu*", tokoh-tokohnya berpindah dari dunia nyata yang sederhana menuju konspirasi global di Maldives, mencerminkan hasrat siswa untuk melarikan diri (*escapism*) dari identitas aslinya. Dekonstruksi terhadap teks ini memperlihatkan bahwa subjek yang "terbelah" ini menganggap realitas virtual lebih otoritatif dan bermakna dibandingkan kehidupan sehari-hari mereka di SMAN 1 Ponggok.

Pada akhirnya, dekonstruksi identitas subjek ini membuktikan bahwa realitas virtual telah menjadi ruang utama bagi siswa untuk melakukan perlawanan terhadap penyeragaman karakter. Identitas siswa kini bersifat cair (*fluid*) dan hibrida, di mana mereka tidak lagi merasa harus setia pada satu versi diri saja. Dalam cerpen "*Tidak, Semua Teman*", konflik internal muncul ketika citra virtual sebagai sosok yang "*famous*" terancam oleh fitnah, menunjukkan bahwa luka pada identitas virtual dirasakan sama perihnya dengan luka pada fisik. Kesimpulan dari analisis ini menegaskan bahwa suara dari pinggiran adalah suara dari subjek-subjek yang sedang merayakan keterbelahan mereka, menjadikan realitas virtual sebagai laboratorium untuk mencoba identitas-identitas baru yang tidak mungkin mereka capai di dunia fisik.

Hasil analisis tekstual mendalam terhadap puisi dan cerpen siswa menunjukkan adanya krisis subjek. Tokoh-tokoh yang dikonstruksi oleh siswa seringkali memiliki identitas ganda yang saling bertentangan: identitas yang patuh pada norma sekolah/keluarga dan identitas virtual yang liar dan bebas. Dekonstruksi terhadap karya ini mengungkapkan bahwa stabilitas identitas "siswa teladan" hanyalah topeng tekstual yang menyembunyikan hasrat eksistensial di dunia maya.

Realitas virtual dalam karya siswa bukan lagi dianggap sebagai "tambahan" atau "alat", melainkan sebagai realitas primer yang mendikte keputusan-keputusan di dunia nyata. Pembahasan ini menekankan bahwa suara dari pinggiran ini adalah suara perlawanan terhadap upaya penyeragaman karakter oleh institusi pendidikan. Siswa menggunakan sastra sebagai ruang dekonstruksi untuk menggugat definisi "nyata" yang selama ini dipaksakan kepada mereka, membuktikan bahwa batas antara

manusia dan avatar digital kini telah menjadi satu kesatuan yang tak terpisahkan (*interconnectedness*).

Berikut tabel hasil analisis yang membedah keterbelahan identitas subjek siswa XI SMAN 1 Ponggok melalui lensa dekonstruksi, berdasarkan lima cerpen yang telah dipaparkan:

Tabel 4. Analisis Dekonstruksi Identitas Subjek dalam Realitas Virtual

Judul Cerpen	Konstruksi Identitas Fisik (Dunia Nyata)	Konstruksi Identitas Virtual/Imajiner	Analisis Dekonstruksi: Keterbelahan Subjek
Tidak, Semua Teman	Siswa yang terikat pertemanan tradisional sejak kecil (janin).	Subjek yang mengejar validitas sebagai sosok "Famous".	Identitas sebagai "sahabat lama" runtuh ketika berhadapan dengan persona digital. Kecewaan Lintang menunjukkan bahwa luka pada citra virtual lebih menyakitkan daripada pengkhianatan fisik.
Seragam Terakhir	Pelajar yang sedang merayakan kelulusan dan nilai kekeluargaan (Makrab).	Subjek yang terikat pada identitas sebagai "Gamer" (aktivitas mabar).	Terjadi aporia di mana subjek hadir secara fisik di rumah teman, namun kesadarannya tertinggal di ruang permainan. Identitas "keluarga" didekonstruksi oleh kelelahan akibat eksistensi virtual.
Perkemahan Berujung Kematian	Siswa SMA yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler sekolah.	Subjek yang menggunakan media (foto) sebagai instrumen kekuatan gelap (pesugihan).	Identitas siswa yang "normal" terbelah oleh hasrat tersembunyi untuk menjadi penguasa nasib orang lain. Foto (citra digital/fisik) diperlakukan sebagai subjek yang bisa dimanipulasi untuk keuntungan ego.
Dua Lonceng Persahabatan	Siswa di lingkungan desa Ponggok (implisit sebagai penulis).	Identitas agung sebagai Putra Duke dan Putra Mahkota dalam dunia kekaisaran.	Bentuk eskapisme total. Subjek mendekonstruksi keterbatasan fisiknya di dunia nyata dengan menciptakan avatar yang heroik dan cerdas dalam simulakra dunia fantasi ala game RPG.
Persahabatan Antar Waktu	Remaja yang tinggal di lingkungan desa dengan tokoh "Pak RT".	Subjek petualang di lingkungan desa berhadapan dengan sekte internasional.	Identitas subjek terpecah antara pengakuan terhadap otoritas lokal (Pak RT) dan imajinasi tentang konspirasi global. Subjek merasa lebih "hidup" dalam narasi thriller digital daripada rutinitas desa.

Poin utama temuan analisis mendeskripsikan (a) eskapisme identitas, artinya siswa menggunakan sastra sebagai sarana untuk melakukan dekonstruksi terhadap diri mereka yang "biasa saja" di pinggiran. Mereka menciptakan subjek baru yang lebih berkuasa (bangsawan, orang terkenal, atau petualang internasional) yang hanya mungkin diakses melalui referensi realitas virtual; (b) identitas yang cair (fluid), yakni tidak ada batas tegas antara siapa mereka di sekolah dan siapa mereka dalam imajinasi digital. Identitas mereka bersifat hibrida; mereka adalah "anak desa" sekaligus "ksatria kekaisaran" atau "sosok terkenal"; dan (c) otoritas citra, artinya dalam cerpen-cerpen ini, subjek seringkali lebih mementingkan bagaimana mereka dilihat (*famous*, dituduh memfitnah, atau pengakuan dalam perang) daripada siapa mereka sebenarnya secara esensial. Hal ini membuktikan bahwa dalam realitas virtual, citra (image) telah menjadi identitas itu sendiri yang menggeser eksistensi fisik.

Analisis dekonstruksi identitas ini menunjukkan bagaimana siswa XI SMAN 1 Ponggok mengalami fragmentasi subjek yang mendalam, di mana identitas mereka tidak lagi bersifat tunggal melainkan terbelah antara kewajiban moral di dunia nyata dan hasrat eksistensial dalam realitas virtual. Melalui karya sastranya, siswa melakukan eskapisme dari keterbatasan sosiogeografis wilayah pinggiran dengan mengonstruksi "avatar" diri yang lebih berkuasa seperti ksatria kekaisaran atau sosok populer sebagai upaya untuk mendapatkan pengakuan yang sulit diraih dalam struktur sosial tradisional. Fenomena ini membuktikan bahwa realitas virtual telah menjadi ruang otoritatif bagi siswa untuk meruntuhkan identitas rural mereka, menciptakan subjek hibrida yang menganggap citra dan persona digital sebagai bentuk eksistensi yang lebih autentik dibandingkan kehadiran fisik mereka sehari-hari.

Secara keseluruhan, temuan ini memperkuat argumen bahwa posisi geografis "pinggiran" tidak lagi relevan dalam membatasi aksesibilitas nilai. Justru, masyarakat pinggiran seperti di Ponggok mengalami guncangan budaya yang lebih hebat karena benturan langsung antara nilai tradisional yang sangat kuat dengan nilai global yang sangat cair. Penelitian ini memberikan kontribusi pada teori sosiologi sastra dengan menunjukkan bahwa karya siswa adalah dokumen perlawanan terhadap hegemoni realitas fisik yang dianggap membelenggu.

KESIMPULAN

Riset menegaskan bahwa karya sastra siswa XI SMAN 1 Ponggok merupakan sebuah manifestasi hibriditas budaya, di mana "suara dari pinggiran" melakukan dekonstruksi radikal terhadap kemapanan nilai sosial tradisional melalui pengaruh realitas virtual. Runtuhnya oposisi biner antara pusat dan pinggiran menunjukkan

bahwa keterbatasan geografis wilayah rural telah dilampaui oleh akses digital, sehingga imajinasi siswa kini sepenuhnya dihuni oleh simulakra global yang menggeser orientasi ruang dan waktu mereka. Dalam konteks ini, nilai gotong royong yang menjadi akar masyarakat desa tidak lagi tampil secara murni, melainkan tersimulasi dalam bentuk individualisme digital yang lebih mementingkan pencitraan status dan validitas sosial di ruang maya dibandingkan kedalaman interaksi fisik.

Lebih lanjut, riset mengungkap adanya keterbelahan identitas subjek yang signifikan, di mana siswa menggunakan sastra sebagai laboratorium untuk melarikan diri dari identitas rural yang dianggap statis menuju persona virtual yang lebih heroik dan otoritatif. Representasi tokoh-tokoh seperti bangsawan kekaisaran atau sosok yang terobsesi pada popularitas digital membuktikan bahwa citra (*image*) telah menggantikan eksistensi esensial dalam pandangan dunia mereka. Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa realitas virtual bukan sekadar alat komunikasi, melainkan ruang ontologis baru yang telah mendekonstruksi struktur moral dan sosial siswa di sekolah pinggiran, menciptakan generasi yang secara fisik berpijak di desa namun secara psikologis hidup dalam narasi global yang cair dan tanpa batas.

DAFTAR RUJUKAN

- Achjar, K. A. H., et al. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif: Panduan Praktis Untuk Analisis Data Kualitatif Dan Studi Kasus*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ahida, R., et al. (2025). *Dialektika Keilmuan dalam Pendekatan Lokalitas dan Kontemporer*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Ampur, A., et al. (2025). *Hiperrealitas Media Sosial: Pembentukan Identitas Diri Anak Muda dalam Simulakra Digital dalam Lensa Teori Hiperrealitas Jean Baudrillard*. Seri Filsafat Teologi, 35(34), 171-189.
- Anwar, S. (2026). *Kurikulum 5.0 Integrasi Inovasi, Teknologi Dan Kecerdasan Belajar*. PT. Doa Para Wali.
- Asharudin, R. (2023, June). *Analisis Pemikiran Jean Baudrillard tentang Simulasi dan Realitas dalam Konteks Era Digital*. In Gunung Djati Conference Series (Vol. 24, pp. 905-921).
- Brown, D. *Dekonstruksi Puisi "The Divine Comedy" Karya Dante Alighieri Dalam Novel 'Inferno' karya*.
- Efendi, F. (2026). *Suliki*. Fahmi Karya.
- Fahrozi, S., & Aeni, N. (2026). *Pengantar Sastra Indonesia dalam Pendidikan*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Fiqy, R. (2025). *Rekonstruksi Epistemologis Literasi Sains Berbasis Budaya Lokal. Mozaik Filsafat Pendidikan: Pemikiran, Aliran, dan bagaimana Implementasinya dalam Dunia Pendidikan*, 127.
- Herlambang, A. D. (2026). *Proses Penelitian Kualitatif Bidang Pendidikan Teknologi Informasi*. Universitas Brawijaya Press.
- Lumbu, A., et al. (2026). *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Penerapan Praktis Analisis Data Berbasis Studi Kasus*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Luthfi, R. H. (2025). *Pembacaan Dekonstruksi Atas Islam Nusantara Perspektif Jacques Derrida*. Journal of Educational and Religious Perspectives, 1(3), 39-49.
- Mahmudah, R. A., & Kom, M. T. (2026). *Pendidikan Karakter. Pendidikan Karakter di Era Modern dan Digital*, 37.
- Mansyur, M. (2025). *Pendidikan Menuju Era Society 5.0 Revolusi Digital Abad 21: Belajar Berpikir Kritis, Kreatif dan Inovatif Membentuk Karakter Siswa*. Deepublish.
- Nabil, M. (2025). *Representasi Moralitas Spiritual Dalam Kumpulan Puisi Saum Dikepung Taun Karya Sosiawan Leak Serta Implikasinya Terhadap Pembelajaran Sastra Di SMA*.
- Nurliza, E., et al. (2025). *Menyelami Dunia Sastra: Kajian Puisi, Cerpen, Drama, dan Warisan Budaya*. Penerbit K-Media.

- Nuryanti, D., et al. (2025). *Bahasa Dan Sastra Dalam Krisis Iklim: Perspektif Ekokritik Indonesia*. CV. Intelektual Manifes Media.
- Palar, D. C., & Parengkuan, F. E. (2024). *Towards an Inclusive Literary Critique: Recognizing 'Peripheral' Literature and Political Discourse: Menuju Kritik Sastra Inklusif: Pengakuan terhadap Sastra Pinggiran dan Wacana Politik*. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 8(2), 2621-2632.
- Prasetyono, D. A., et al. (2025). *Transformasi Hukum Adat Di Tengah Modernisasi: Antara Pelestarian Nilai Tradisional Dan Adaptasi Global*. *TarunaLaw: Journal of Law and Syariah*, 3(02), 160-178.
- Sukmana, O., et al. (2025). *Sosiologi Digital: Transformasi Sosial di Era Teknologi*. Star Digital Publishing.
- Sukrin, S. (2025). *Bahasa sebagai Alat Kekuasaan: Telaah Kontekstual dalam Analisis Wacana Kritis*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar dan Menengah*, 2(3), 186-195.
- Ulviani, M. (2025). *Buku Ajar: Teori Dan Sejarah Sastra*. Pt Penerbit Naga Pustaka.
- Wirautami, N. L. P., et al. (2025). *Paradigma Baru Pendidikan Gen Z di Indonesia: Dinamika, Tantangan dan Solusi*. Star Digital Publishing.