

Tipikal Bertema Sejarah dan Budaya dalam Novel *The Ultrasmart Holiday* Karya Shely Kaydula

Asmaul Farida Azizi¹, Purwati Anggraini²
Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Muhammadiyah Malang
Asmaulazizi999@gmail.com

Abstract

*Writing a novel can include various things in the real world. The author includes details of the story's setting or is referred to as a typical setting. This study aims to describe the typical setting contained in Shely Kaydula's novel *The Ultrasmart Holiday*. The typical setting analyzed focuses on places of historical and cultural value. This research uses an objective structuralism study. The technique of collecting data by reading and marking quotations. The method of analysis used is descriptive method. The result of this research is that there are two big cities in Indonesia that have historical and cultural values written to foster a sense of nationalism in Indonesia. The history and culture described by the author shows the struggle of the people to defend the state and the people's beliefs that make it virtuous. The inclusion of a typical setting in *The Ultrasmart Holiday* novel can demonstrate nationalism.*

Keywords : Novel; typical background; history; culture; nationalism.

Intisari

Penulisan novel dapat menyertakan berbagai hal di dunia nyata. Seperti halnya dalam karya sastra novel *The Ultrasmart Holiday*, pengarang menyertakan detail latar cerita atau disebut sebagai latar tipikal. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan latar tipikal yang terdapat dalam novel *The Ultrasmart Holiday* karya Shely Kaydula. Latar tipikal yang dianalisis berfokus pada tempat yang memiliki nilai sejarah dan budaya. Penelitian ini menggunakan studi strukturalisme objektif. Teknik pengumpulan data dengan membaca dan menandai kutipan. Metode analisis yang digunakan adalah metode deskriptif. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat dua kota besar di Indonesia yang memiliki nilai sejarah dan budaya yang ditulis untuk menumbuhkan rasa nasionalis pada pembaca khususnya remaja di Indonesia. sejarah dan budaya yang dijelaskan oleh pengarang menunjukkan perjuangan masyarakat mempertahankan negara dan kepercayaan masyarakat yang menjadikannya tetap berbudi luhur. Penyertaan latar tipikal dalam novel *The Ultrasmart Holiday* dapat menunjukkan tujuan utama pengarang, yaitu nasionalisme.

Kata Kunci : Novel; latar tipikal, sejarah, budaya, nasionalisme.

Pendahuluan

Latar dalam karya sastra merupakan salah satu unsur penting dalam pembentukan alur cerita. Melalui latar, cerita yang dituliskan pengarang akan memiliki kesan bahwa cerita yang ditulis benar-benar terjadi di dunia nyata. Latar atau *setting* selalu memiliki hubungan signifikan dengan ketiga unsur pembangun yaitu tokoh, cerita, dan plot. Keempat hal

tersebut digunakan untuk membangun totalitas cerita yang disuguhkan pengarang. Latar dalam karya sastra dapat berperan menjelaskan atau menghidupkan peristiwa dalam isi cerita (Fitriani et al., 2013:2). Latar akan menjelaskan secara langsung maupun tidak mengenai tempat peristiwa dalam karya sastra terjadi, waktu peristiwa terjadi, dan lingkungan sosial yang dituliskan dalam karya sastra.

Pembaca karya sastra sering dihadapkan pada latar yang bersifat fisik seperti bangunan atau suatu wilayah. Penentuan latar oleh pengarang tentu melalui pertimbangan persoalan atau tema karya sastra yang sedang dikerjakan. Pengarang dapat menuliskan ciri khusus seperti sosial budaya, bahasa, mau pun monumen yang menjadi ikon di setiap daerah. Latar yang memuat ciri atau informasi khusus disebut latar tipikal (Aminuddin, 2011:69). Kesan bahwa cerita dalam karya sastra benar-benar terjadi dapat direalisasikan dengan adanya latar tipikal yang artinya latar tidak hanya sekedar disebutkan, tetapi juga digunakan sebagai ciri khas bahwa cerita yang ditulis seakan-akan memang terjadi di tempat yang disebutkan. Latar tersebut tidak dapat digantikan dengan latar yang lain karena adanya ciri khas yang disebutkan.

Latar tipikal ditulis dengan menyebutkan ciri khas seperti sejarah dan budaya yang tidak dapat dialihkan. Sejarah merupakan peristiwa masa lampau dan mutakhir yang terjadi pada tempat dan waktu tertentu (Maksum, 2015:4). Menurut E.B Tylor budaya merupakan kebiasaan berbentuk kepercayaan, moral, adat istiadat yang terdapat pada kelompok masyarakat tertentu (Setyaningrum, 2017:105). Dua hal tersebut tidak dapat dipisahkan dalam lingkup sosial masyarakat. Sejarah dan budaya dapat dilambangkan dengan adanya suatu bangunan atau tempat yang digunakan saat tradisi berlangsung yang menjadi warisan pada generasi ke generasi dan patut dipelajari. Melalui novel *The Ultrasmart Holiday*, Shely Kaydula sebagai pengarang menjadikan sejarah dan budaya sebagai landasan untuk menuliskan latar tipikal dalam novelnya beserta informasi yang mencerminkan karya sastra sebagai media penambah wawasan tanpa perlu merasa digurui.

Novel dengan judul *The Ultrasmart Holiday* sebagai objek kajian dalam penelitian ini merupakan karya Shely Kaydula. Novel ini bercerita tentang anak SMA bernama Yaji, di Bandung yang mengikuti program yang diadakan oleh TV swasta Indonesia berjudul *The Ultrasmart Holiday*. Pelaksanaan *game show* tersebut melibatkan tempat atau latar bertema sejarah dan budaya. Peserta akan diuji pengetahuannya mengenai

latar tersebut dan peristiwa apa yang terjadi di sana. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan struktural objektif sebagai landasan menganalisis.

Penelitian sebelumnya mengenai latar ditulis oleh Nofriani dengan judul *Analisis Latar dalam Novel Menggapai Mentari Karya Anastasia Elisa Herman*. Hasil dari penelitian menunjukkan latar tempat dalam novel *Menggapai Mentari* karya Elisa Herman yaitu Rumah Sakit, tangga Halte Transjakarta, Monumen Nasional, Gedung Kemerdekaan, Bundaran Hotel Indonesia, Kantor Gubernur Jakarta, Kantor Komisi Pemilihan Umum dan tempat lainnya yang menjadi latar dalam pertemuan tokoh Elisa dengan idolanya Joko Widodo. Latar waktu yang ditemukan berupa sebulan yaitu ketika tokoh dalam novel mulai mencoba angkutan umum setelah pulih dari penyakit fertigo yang dialaminya. Selanjutnya adalah latar sosial yang dapat menggambarkan suasana daerah tertentu dari kehidupan sosial masyarakat yang tercerminkan dalam cara berpikir, sikap dan keyakinan, cara meyakini suatu hal, nilai dan norma sosial, tradisi atau kebiasaan hidup yang direfleksikan lewat tokoh Elisa (Norviani, 2018:i).

Penelitian tersebut menganalisis tiga jenis latar dalam karya sastra berupa latar tempat, waktu, dan lingkungan sosial yang dikaitkan dengan watak atau sikap dari tokoh dalam karya sastra. Penelitian mengenai karya sastra yang membahas mengenai latar tipikal atau latar yang mendominasi dan tidak bisa dipindahkan belum ditemukan atau belum pernah dibahas. Untuk itu penelitian ini perlu dilakukan untuk mengetahui latar tipikal dituliskan dalam karya sastra dan dilibatkan dalam alur cerita serta perannya untuk menumbuhkan nasionalisme pada pembaca khususnya remaja, melalui sejarah dan budaya Indonesia. Penelitian struktural objektif ini akan menguraikan fungsi dan pengaruh latar tipikal bertema sejarah dan budaya dalam novel sehingga menimbulkan kesan spesifik dan realistik.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yaitu menganalisis dan mendeskripsikan serangkaian kata yang tertulis dalam karya sastra yang berfokus pada latar tipikal dalam novel. Metode dalam penelitian ini adalah metode deskriptif yang mendeskripsikan dan menganalisis secara sistematis dan akurat mengenai latar tipikal dalam novel *The Ultrasmart Holiday* karya Shely Kaydula. Sumber data berupa novel *The Ultrasmart Holiday* karya Shely Kaydula. Data yang ditemukan adalah kutipan yang dapat berupa

narasi atau dialog. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara membaca dan memberi tanda pada setiap kutipan. Metode analisis yang digunakan adalah metode deskriptif yang dilakukan dengan mengandung interpretasi dan refleksi (Siswanto, 2005: 56).

Hasil dan Pembahasan

Latar dalam novel *The Ultrasmart Holiday* menunjukkan dua kota besar di Indonesia yaitu Kota Yogyakarta dan Bandung yang dikenal dengan kota penuh sejarah dan budaya. Hal tersebut didukung dengan bentukan fisik yang terdapat di masing-masing kota yang juga berfungsi sebagai citra baik dari sebuah kota. Selain itu, bentukan fisik adalah sebuah bentuk identitas kota (Dana, 1990:7). Bentukan fisik dalam kota dapat menjadi penjelas atau ciri khas dari lingkungan di sekitarnya. Terdapat perwujudan rancangan atau letak dari bentukan fisik yang memiliki keterkaitan satu sama dengan lainnya. Selain itu, suatu kota memiliki kesan, ciri khas, atau identitas tersendiri dengan adanya visualisasi yang mampu menjadi wakil dari keberadaannya. Identitas maupun ciri lingkungan sebuah kota merupakan sesuatu yang melekat dan menyatu dengan keberadaan kota tersebut. Identitas ini perlu diperhatikan, dijaga, dan dilestarikan mengingat suatu kota berdiri dengan keterlibatan warisan zaman berupa sejarah dan budaya.

Latar Tipikal Bertema Sejarah di Kota Yogyakarta

Latar yang dipilih pengarang pertama untuk menunjukkan latar tipikal adalah Kota Yogyakarta. Melalui Kota Yogyakarta ini tokoh yang merupakan siswa SMA diuji pengetahuannya mengenai seberapa mereka mengetahui sejarah dalam negaranya yaitu Indonesia.

1. Tugu Yogyakarta

Peserta acara TV *The Ultrasmart Holiday* berjumlah 12 dibagi menjadi empat tim dengan jumlah anggota tiga orang. Dalam permainan Level B: Jelajah Yogyakarta peserta akan disediakan satu mobil untuk memecahkan teka-teki yang sudah di tuliskan oleh kru TV acara *The Ultrasmart Holiday* yang berkaitan dengan sejarah dan budaya di Kota Yogyakarta. Tokoh Yaji tergabung dalam Tim Bravo bersama Elis dan Bono. Tempat yang dikunjungi tokoh pertama kali dalam permainan ini adalah Tugu Yogyakarta. Berikut kutipan mengenai latar tipikal bertema sejarah.

“Petunjuk ‘Hamengkubuwono I’, maksudnya adalah sesuatu yang dibangun di masa Hamengkubuwono I, pendiri Keraton Yogyakarta. Kalo ‘Golong-Gilig’, itu adalah sebutan untuk tugu itu waktu pertama kali dibangun. Dulu tiangnya berbentuk silindir atau gilig, puncaknya berbentuk bulat atau golong,” jelas Bono.

“Tapi dulu sempat ada gempa di Yogyakarta yang bikin tugu itu runtuh, akhirnya direnovasi sama Pemerintah Belanda. Bentuknya jadi pesergi di bawah, puncaknya berbentuk kerucut, warnanya putih. Membuat tugu tersebut De Witt Paal atau Tugu Pal Putih,” tambah Elis (Kaydula, 2015: 129-130).

Kutipan di atas menonjolkan Kota Yogyakarta sebagai kota sejarah dengan adanya Tugu Yogyakarta serta ulasan dibalik tugu tersebut yang disampaikan penulis melalui dialog antar tokoh. Tugu Yogyakarta ini dibangun pada masa Hamengkubuwono I dengan nama *golong-gilig* dan berwarna putih. Hamengkubuwono I merupakan kunci bahwa Tugu Yogyakarta merupakan latar tipikal dalam cerita. Hamengkubuwono I adalah pemimpin dan pendiri Kesultanan Yogyakarta dan Tugu Yogyakarta adalah simbol kesultanan pada masa kepemimpinannya. Tugu Yogyakarta didirikan dengan nama awal tugu *Golong Gilig* yang memiliki makna semangat persatuan rakyat dan pemimpin melawan penjajah. Belanda memanfaatkan kerusakan tugu pada tahun 1867 karena gempa untuk mengecoh masyarakat dengan merenovasi hingga berbentuk seperti sekarang.

Sejarah di balik Tugu Yogyakarta disampaikan penulis sehingga pembaca yang dapat mengetahui sejarah tugu tersebut. Pemilihan latar Tugu Yogyakarta ini adalah upaya untuk menyalurkan informasi bahwa tugu tersebut bukan hanya sekedar dibangun untuk menjadi ikon Kota Yogyakarta namun juga memiliki sejarah di baliknya termasuk simbol kesultanan. Pengarang menuliskan sejarah termasuk implementasi tema novel *Seberapa Indonesiakah Dirimu?* yang termasuk sayembara novel 2015 yang diadakan oleh penerbit Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.

2. Gedung Agung

Tim Bravo yang berhasil memecahkan teka-teki pertama dan mendapat gulungan kedua. Teka-teki tersebut berkaitan dengan sejarah di Kota Yogyakarta yaitu Gedung Agung. Berikut kutipan yang menunjukkan Gedung Agung sebagai ciri khas Kota Yogyakarta serta sebagai latar tipikal dalam novel *The Ultrasmart Holiday*.

“Parade Senja itu bukan parade kereta kencana, tapi rangkaian upacara penurunan bendera waktu Hari Kemerdekaan RI!”

“Kalo di Jogja sini upacara parade senjanya dilaksanain di mana?” tanya Yaji. “Kalo di Jakarta pan diselenggarain di Istana Merdeka.”
“Gedung Agung,” jawab Bono, “tahun 1946 waktu ibukota pindah sementara ke Yogyakarta, gedung itu dipakai sebagai Istana Kepresidenan oleh Soekarna.” (Kaydula, 2015: 132).

Teka-teki mengenai Gedung Agung dapat menegaskan bahwa Kota Yogyakarta tidak hanya mengandung sejarah mengenai kesultanan, namun juga menjadi kota yang menjadi sejarah upaya pembangunan yang dilakukan oleh Belanda. Sejarah tersebut pernah terukir di Gedung Agung Yogyakarta yang berfungsi menjadi gedung pemerintahan yang dibangun pada 1824 yang diprakasai oleh residen Yogyakarta ke-18, Anthony Hendriks Smissaerat. Gedung Agung menjadi latar tempat dengan deskripsi fungsi yang diutarakan tokoh dalam novel yaitu sebagai Istana Presiden atau tempat tinggal Presiden Soekarno beserta keluarga tahun 1946. Ibukota sementara menjadi kunci karena hanya Yogyakarta yang pernah menjadi ibu kota sementara Republik Indonesia. Fungsi istana kepresidenan yang digunakan untuk upacara hingga Parade Senja atau penurunan bendera Merah Putih. Saat ini Gedung Agung selain sebagai gedung sejarah, juga digunakan sebagai tempat menjamu maupun menginap tamu dari luar negeri.

3. Benteng Vredeburg

Tim Bravo berhasil memecahkan teka-teki mengenai Gedung Agung langsung membuka gulungan teka-teki selanjutnya yang mereka dapatkan. Lokasi selanjutnya yang dikunjungi oleh Yaji dan timnya ditunjukkan melalui tiga kata sebagai petunjuk. Berikut kutipan mengenai ciri tempat tersebut.

“Gua sih tahu karena adalah tulisan ‘Empat Bastion’, bastion pan artinya menara pantau. Di Yogyakarta mah yang ada menara pantau ya di Benteng Vredeburgh,” jelas Yaji.
“Petunjuk ‘Persegi’ itu maksudnya Benteng Vredeburg itu waktu pertama dibangun memang cuma berbentuk segi empat. Kalau yang ‘Parit’, itu karena Benteng itu dikelilingi parit lebar,” jelas Bono (Kaydula, 2015: 133).

Benteng Vredeburgh tersebut dibangun tahun 1767 di Kota Yogyakarta pada masa Hamengkubuwono I atas permintaan Belanda. Benteng dibentuk persegi dengan menara pengawas di setiap sudutnya serta parit lebar di sekeliling benteng. Benteng didirikan dengan tujuan melindungi wilayah keraton, namun Belanda juga memanfaatkan adanya benteng tersebut untuk memata-matai aktifitas keraton. Pembaca dapat merasa bahwa

kesan realistik dibangun oleh pengarang dengan cermat dan memperhatikan informasi akurat tentang bangunan bersejarah di Yogyakarta seperti ciri khusus yang dijadikan petunjuk dalam permainan Level B: Jelajah Yogyakarta. Dengan adanya latar tempat berupa Benteng Vredenburg menambah nilai tipikal pada latar Kota Yogyakarta.

4. Panggung Krapyak

Panggung Krapyak merupakan latar cerita dalam novel *The Ultrasmart Holiday*. Dalam novel, lokasi ini disebutkan tiga kata kunci yang merupakan ciri khusus Panggung Krapyak. Berikut kutipan dalam novel mengenai panggung Krapyak.

“Garis Imajiner dimulai dari Laut Selatan, itu simbol waktu manusia masih berwujud roh. Panggung Krapyak simbol dari lahir sampai dewasa. Keraton simbol dari kehidupan baru atau pernikahan, Tugu Yogyakarta simbol kehidupan setelah pernikahan, yaitu mencari keteduhan dan memaknai kehidupan, terkahir ujungnya di Gunung Merapi sebagai simbol kembali ke Sang Pencipta,” jelas Boni sambil menentukan posisi kacamatanya.
“Kalau petunjuk ‘Imajiner’ dihubungkan dengan ‘Berburu’ dan ‘Mataram’, jelas jawabannya Panggung Krapyak, karena di sana dulu ada Hutan Krapyak yang jadi tempat berburu raja-raja Mataram.” (Kaydula, 2015: 135-136).

Panggung Krapyak terletak pada garis imajiner Kota Yogyakarta. Melalui permainan ini, Panggung Krapyak dituliskan untuk melengkapi tempat-tempat yang berada di garis imajiner yang merupakan kepercayaan masyarakat Yogyakarta mengenai perjalanan kehidupan manusia dari bayi, dewasa, hingga memiliki keturunan. Masyarakat juga memaknai garis imajiner dengan keseimbangan hidup manusia sampai kembali pada Tuhan. Sebelum dibangun seperti saat ini, panggung Krapyak adalah hutan yang digunakan keluarga sultan untuk beristirahat atau mengawasi hewan buruan. Panggung Krapyak dibangun pada oleh Sultan Hamengkubuwono I sebagai tempat berburu rusa atau menjangan oleh para pangeran dan raja kerajaan Mataram. Dalam novel *The Ultrasmart Holiday* menunjukkan Panggung Krapyak sebagai lokasi yang identik dari Kota Yogyakarta karena keberadaannya tidak dapat dilepaskan dari Kraton Yogyakarta.

5. Istana Kadipaten Pakualaman

Tim Bravo berhasil memecahkan teka-teki dan mendapat gulungan terakhir Level B: Jelajah Yogyakarta. Keberhasilan Yaji, Bono, dan Elis dapat ditentukan dari gulungan tersebut dan dapat melanjutkan ke level berikutnya. Berikut kutipan mengenai teka-teki yang diterima oleh Tim Bravo mengenai Istana Kadipaten Pakualaman.

“Setahu saya, saat Inggris datang ke Yogyakarta mereka meminta bantuan kepada Pangeran Notokusumo untuk meluluhkan Hamengkubuwono II yang menentang keras pemerintahan Inggris. Karena jasa-jasa Notokusumo, Inggris mengangkat Notokusumo menjadi Adipati Paku Alam I dan juga memberikan wilayah kekuasaan,” jelas Bono
 “Gua tahu! Kalo ada wilayah kekuasaan, berarti kudu ada istananya dong!” seru Yaji, “jadi di mana istananya?”
 Mobil Tim Bravo memasuki kawasan Pura Pakualaman. (Kaydula, 2015: 142-143).

Istana Kadipaten Pakualaman merupakan situs bersejarah di Yogyakarta. Istana ini jarang disorot dibandingkan dengan Kasultanan Yogyakarta. Dituliskannya istana tersebut secara langsung menambah wawasan pembaca dan memperkuat latar terjadinya cerita. Hal tersebut dikarenakan Istana Kadipaten Pakualaman berperan dalam terbentuknya Kota Yogyakarta, yaitu berkat bergabungnya dua Keraton Swapraja yaitu Istana Kadipaten Pakualaman dan Kasultanan Yogyakarta. Penulis dapat menambah literatur mengenai istana tersebut.

Latar Tipikal Bertema Budaya di Kota Yogyakarta

Tokoh dalam novel *The Ultrasmart Holiday* tidak hanya diuji pengetahuan sejarah, namun juga mengenai budaya di Indonesia. Kota Yogyakarta adalah kota yang memiliki garis imajiner. Titik awal garis imajiner tersebut adalah tempat dengan budaya kota yang lekat. Para tokoh diuji pengetahuan mereka yang tidak hanya mengenal sebagai tempat berwisata, namun juga tempat yang memiliki nilai budaya daerah.

Pantai Parangkusumo

Latar budaya di sebagai bentuk latar tipikal dari Kota Yogyakarta diuraikan pengarang melalui kutipan sebagai berikut.

“Itu kuncinya, semua teka-teki tidak selalu berhubungan dengan sejarah, tapi juga berhubungan dengan budaya. Kalau ada petunjuk ‘Dua Alam’, mungkin berhubungan sama mitos yang dipercaya sama masyarakat Yogyakarta” jelas Bono sambil kembali membuang pandangannya ke arah lain.

“Panembahan Senopati ingin memerintah Kerajaan Mataram, lalu dia bertapa di sebuah batu di pinggir pantai. Waktu itu Kanjeng Ratu Kidul muncul dari Laut Selatan dan beliau jatuh cinta pada Panembahan Senopati. Kanjeng Ratu Kidul bejanji membantu Panembahan Senopati dengan syarat ia dan keturunannya harus menjadi suami Kanjeng Ratu Kidul. Panembahan Senopati menyanggupi, dengan catatan hasil pernikahan itu tidak menghasilkan anak,” jelas Bono (Kaydula, 2015: 138-140).

Pantai Parangkusumo yang percayai masyarakat sebagai tempat bertemunya antara Panembahan Senopati dengan Kanjeng Ratu Kidul. Patan Parang Kusumo juga merupakan ikon Kota Yogyakarta. Adanya keyakinan mengenai leluhur tersebut sampai saat ini masih menjadi warisan budaya. Tokoh Yaji yang mempresentasikan anak muda merupakan refleksi dari anak muda zaman modern yang belum pernah mendengar atau ragu adanya cerita tersebut. Penyertaan Pantai Parang Kusumo sebagai latar dapat dijadikan menghilangkan anggapan buruk dan mengarahkan cerita sebagai budaya yang patut dilestarikan oleh masyarakat. Selain itu, Pantai Parang Kusumo merupakan awal dari garis imajiner Kota Yogyakarta dari selatan menuju utara. Pengaran justru mengupas tempat-tempat yang berada dalam satu garis imajiner tersebut sebagai bentuk keterlibatan penuh Kota Yogyakarta sebagai latar. Dengan adanya kebudayaan yang diuraikan oleh pengarang melalui foklor, dapat berpengaruh pada latar tipikal dalam cerita yaitu Kota Yogyakarta. Foklor tersebut diyakini oleh masyarakat sekitar terutama Keluarga Keraton Yogyakarta (Arief, 2015:7).

Latar Tipikal Bertema Sejarah di Kota Bandung

Game show *The Ultrasmart Holiday* kali ini berpindah menuju Kota Bandung dengan nama permainan *Final: Jelajah Bandung*. Tim yang tersisa adalah Tim Bravo dan Tim Alpha. Masing-masing tim diberi gulungan teka-teki yang berisis petunjuk tempat yang berbeda. Kota Bandung memiliki tempat bersejarah yang beberapa dialih fungsikan. Pemilihan tempat yang dialih fungsikan menguji pengetahuan para tokoh yang mengalami pembaharuan mengenai perkembangan tempat-tempat tersebut.

1. Villa Isola

Pada saat memulai perlombaan Tim Bravo memasuki mobil dan mendapat gulungan kertas berisi petunjuk tempat pertama yang akan mereka tuju. Permainan akan mengasah pengetahuan mengenai sejarah dan budaya sesuai tema *seberapa Indonesia-kah dirimu?*. Berikut kutipan yang menunjukkan Kota Bandung sebagai latar tipikal dengan bangunan yang menjadi ciri khasnya yang pertama. “Villa itu dibangun di zaman Belanda. Saat masa pendudukan Jepang di Indonesia, Villa itu dipakai untuk kediaman sementara Jendral Jepang sebelum Perjanjian Kalijati.” (Kaydula, 2015:203).

Latar pada kota Bandung ini akan lebih berfokus pada latar era penjajahan hingga kemerdekaan Indonesia. Hal tersebut akan mengarahkan peserta untuk diuji pengetahuannya mengenai era tersebut. Kota Bandung yang terkenal akan bangunan estetikanya dan menyimpan sejarah. Sejarah yang ditunjukkan lewat villa ini adalah pada masa penjajahan Jepang, berbeda dengan latar sejarah Kota Yogyakarta yang lebih mengarah pada kerajaan. Villa ini begitu erat kaitannya dengan masyarakat Kota Bandung sebagai peninggalan penjajah. Villa Isola sendiri juga memiliki gaya arsitektur yang khas seperti bangunan yang berada di Kota Bandung yaitu gaya campuran barat dan tradisional (Saryanto dan Dewi, 2014:3).

2. Tugu Nol Kilometer Bandung

Latar berikutnya yang dapat menunjukkan keidentikan Kota Bandung adalah Tugu Nol Kilometer Bandung. Berikut kutipan yang menunjukkan Tugu Nol Kilometer Bandung sebagai latar.

“Titik 0 kilometer Bandung,” gumam Yaji. “Bener jawaban si Bono sama si Elis. Tahun 1810 Daendels sama Bupati Bandung Wiranatakusumah II jalan-jalan buat ngontrol pembangunan Jalan Raya Pos. Waktu itu Daendels nancepin tongkat yang dipegangnya sambil ngomong sama Bupati Bandung, ‘Coba usahakan, bila aku datang kembali, di tempat ini telah dibangun sebuah kota’. Gegara omongan si Daendels itu, muncul surat perintah dari Bupati Bandung buat mindahin Ibu Kota Kabupaten Bandung dari Dayeuh Kolot ke daerah tongkat itu ditancepin. Mungkin itu yang ngejelasin petunjuk ‘Awal yang Baru’.” (Kaydula, 2015: 205-206)

Latar Tugu Nol Kilometer Bandung menunjukkan adanya campur tangan Belanda dalam pembentukan Kota Bandung sebagai ibu kota kabupaten. Melalui pendapat Bono dan Elis, tokoh Yaji menjabarkan bahwa tempat yang dimaksud adalah Tugu Nol Kilometer Kota Bandung atas permintaan Daendels yang waktu itu juga terdapat

pembangunan Jalan Raya Pos-Panarukan. Tugu Nol Kilometer Bandung merupakan lokasi yang menjadi simbol berdirinya Kota Bandung sebagai kota kabupaten. Petunjuk *Groote Postweg* pada kutipan di atas mengarahkan pada pembangunan Jalan Raya Pos di zaman penjajahan Belanda. Jalan raya pos tersebut hanya dibangun di Kota Bandung yang menjadi ikon atau ciri khas Kota Bandung.

3. Gedung Merdeka

Tim Bravo berhasil memecahkan teka-teki mengenai Tugu Nol Kilometer Kota Bandung mendapat teka-teki ketiga. Terdapat tiga petunjuk yang mengarah pada Gedung Merdeka. Berikut kutipan mengenai Gedung Merdeka sebagai tanda Kota Bandung sebagai latar tipikal.

“Societeit Concordia, Dai Toa Kaman, Dasasila Bandung,” guman Yaji sambil berkonsentrasi dan menunjuk pelipis kanan dan kiri dengan kedua telunjuknya, seolah hal itu membantunya untuk lebih mudah berkonsentrasi. Elis menahan tawa melihat kelakuan Yaji, sedangkan Bono tampak tidak peduli dengan apa yang dilakukan kedua timnya itu. Beberapa menit kemudian, Yaji berseru, “Gedung Merdeka!” (Kaydula, 2015: 207).

Gedung ini juga sempat berubah nama dan fungsi di setiap kedudukan penjajah. Dari petunjuk yang didapatkan oleh para tokoh, tampak tokoh Yaji yang menggali wawasannya tentang tempat bersejarah di Kota Bandung tersebut. Yaji yang berasal dari Kota Bandung dan menyukai pelajaran sejarah tidak butuh waktu lama untuk memecahkan teka-teki tersebut. Melalui latar Gedung Merdeka, pembaca dapat mengetahui nama lain serta fungsi dari gedung tersebut dari zaman penjajahan Belanda ke penjajahan Jepang. Salah satu ruangnya dipakai untuk Museum Konferensi Asia Afrika.

Dahulu tempat ini adalah tempat rekreasi dan hiburan orang Belanda yang berada seperti kalangan pengusaha. Waktu Jepang menduduki Indonesia, gedung tersebut mengalami perubahan nama yaitu Dai Toa Kaman dengan fungsi sebagai pusat kebudayaan. Tahun 1945 Gedung Merdeka menjadi markas pemuda untuk melawan kedudukan Jepang. Hingga akhirnya pada tahun 1954 digunakan sebagai tempat Konferensi Asia Afrika (Nurgiansyah and Falah, 2017: 130-132). Sedangkan petunjuk ‘Dasasila Bandung’ mengarah pada 10 poin hasil dari Konferensi Asia Afrika.

4. Penjara Banceuy

Tim Bravo selesai memecahkan teka-teki yang keempat yaitu Gedung Merdeka yang akan dilanjutkan dengan teka-teki kelima. Tim Bravo mendapat gulungan dan segera memecahkan tempat berikutnya. Berikut kutipan yang menunjukkan ciri khas kota Bandung melalui tempat bersejarah berikut.

“Indonesia Menggugat, pidato pembelaan yang ditulis Soekarno. Tapi bisa berarti juga Gedung Indonesia Menggugat, gedung yang dulunya pengadilan kolonial, tempat di mana Soekarno bacain pidato itu,” jelas Elis.
“Kalau dihubungkan dengan petunjuk ‘Menara’, mungkin maksudnya tempat Soekarno menyusun pidato pembelaan Indonesia Menggugat, yaitu penjara Banceuy (Kaydula, 2015: 214-215).

Tim Bravo yang awalnya penuh perselisihan mengenai kemampuan memecahkan teka-teki mulai menunjukkan kerja sama dengan mendeskripsikan petunjuk yang diterima. Dalam pembangunan Ekonomi di Kota Bandung menunjukkan bahwa kota tersebut dapat berkembang pesat dengan adanya bangunan-banguna baru yang salah satunya digunakan untuk pertokoan. Hal tersebut juga didukung adanya kemajuan ekonomi di Jalan Braga yang dijuluki salah satu tempat terkenal dari luar negeri. Di tengah pembanguna tersebut, Kota Bandung tetap menjaga tempat bersejarah yaitu Penjara Banceuy.

Melalui kutipan yang diuraikan oleh tokoh Yaji, Bandung menggunakan sistem tata kota catur gatra yang digunakan dalam menata tempat-tempat di pusat kota. Sesuai kutipan, penjara dulunya diletakkan disebelah utara. Penjara ini dibangun oleh pemerintahan Belanda pada tahun 1877 lalu menjadi tempat untuk menahan Presiden Soekarno yang pada saat itu akan berpidato pembelaan berjudul Indonesia Menggugat pada tahun 1930.

5. Gedung Sate (Tugu Batu)

Tim Bravo mendapat gulunga petunjuk untuk teka-teki selanjutnya pada permainan final: Jelajah Bandung. Berikut kutipan yang menunjukkan Gedung Sate yang terdapat Tugu Batu ciri khas Kota Bandung sebagai latar tipikal dalam novel *The Ultrasmart Holiday*.

“Petunjuk ‘Pemuda yang Berjasa’, mungkin sebuah penghormatan untuk orang muda yang berjasa atau apa aku nggak begitu tahu,’ ujar Elis jujur.
“Pasukan Gurkha dibawa ke Surabaya, di sana mereka dikalihin sama arek-arek Suroboyo.”

“Atau waktu tentara sekutu datang ke Bandung. Pasukan Gurkha saat itu mau ambil alih gedung-gedung yang diambil Indonesia dari tangan Belanda,” jelas Elis.

“Gedung Sate,” ucap Bono datar sambil menolehkan kepalanya kesembarangan arah. Salah satu gedung yang berusaha diambil alih Gurkha yang saya tahu adalah Gedung Sate,” Bono menambahkan (Kaydula, 2015: 215-217).

Melalui latar tersebut, tokoh yang merupakan siswa SMA atau pemuda menumbuhkan semangat melalui perjuangan pahlawan pemuda yang gugur melawan pasukan Gurkha. Nama-nama pahlawan pemuda tertulis pada tugu batu yang berada di halaman gedung. Dengan menunjukkan monumen penghormatan pemuda ini, Tim Bravo yang terdiri atas Pemuda Indonesia diharapkan mampu berjuang lebih untuk bangsanya. Pemuda yang berjasa tersebut gugur ketika berusaha melindungi gedung Sate yang akan dilambil alih oleh Pasukan Gurkha atas perintah penjajah. Gedung Sate juga menjadi tanda ketipikalan Kota Bandung menjadi latar dengan ornamen yang memiliki ciri berupa tusuk sate yang juga sebagai suatu ikon Kota Bandung yang sudah dikenal diseluruh penjuru Tanah Air (Meidiria, 2017:321). Latar Gedung Sate ini berpengaruh pada kesan realistik cerita yang mengesankan bahwa cerita terjadi di Kota Bandung. Selain itu, sejarah yang disampaikan dari gedung tersebut juga dapat menambah wawasan, terlebih pada “Tugu Batu”.

Latar Tipikal Bertema Budaya di Kota Bandung

Pengarang menuliskan tempat atau latar yang memiliki kesamaan dengan suatu wilayah di luar negeri. Hal tersebut dapat melihat pengetahuan tokoh untuk mengenali sebutan lain dari salah satu tempat di Indonesia. Sebagai pelajar SMA, tokoh tidak hanya harus menguasai pengetahuan mengenai budaya bangsanya sendiri namun juga berpengetahuan global.

Jalan Braga

Jalan Braga merupakan latar keempat dalam permainan Final: Jelajah Bandung. Berikut kutipan Jalan Braga menjadi latar dalam novel *The Ultrasmart Holiday*.

Jalan Braga dulu dikenal dengan Jalan Pedati, karena banyaknya pedati yang melintasi jalan itu, dan karena jalan itu merupakan kawasan yang eksklusif dan elit pada masanya. Jalan Braga juga disebut *The Fifth Avenue*-nya Kota Bandung (Kaydula, 2015: 208).

Jalan Braga menunjukkan realitas cerita bahwa cerita terjadi di Kota Bandung dan Jalan Braga sebagai tanda latar tipikal dari kota tersebut. Jalan Braga merupakan kawasan cagar budaya yang diatur dalam Perda Kota Bandung tahun 2009 (Duhita et al., 2015: 2). Hal tersebut mendukung tema nilai sejarah dan budaya karena Jalan Braga memiliki nilai keduanya. Sesuai dengan undang-undang yang tertulis, Jalan Braga memiliki syarat untuk menjadi cagar budaya yaitu memiliki nilai sejarah yang disebutkan dalam teka-teki yang diperoleh Tim Bravo. Tim Bravo kali ini bukan hanya dihadapkan pada tempat sejarah dan budaya, melainkan tempat yang memiliki nilai keduanya.

Pengarang juga memaparkan budaya yang tersimpan pada kawasan Jalan Braga. Pada abad 19 jalan ini dibangun dengan nama *Pedati-weg* karena sering dilewati pedati sebagai alat transportasi yang membawa hasil bumi. *The Fifth Avenue* adalah pertokoan di New York yang memang hampir mirip dengan kawasan Jalan Braga (Savitrie, 2017: 342-343). Selain itu, Kota Bandung membangun perekonomiannya berawal dari Jalan Braga.

Simpulan

Latar tipikal dapat ditentukan dengan tema yang dikerjakan oleh pengarang. Sejarah dan budaya termasuk tema yang dapat menyuguhkan tempat-tempat di Indonesia yang memiliki kekayaan nilai sejarah dan budaya, sehingga menambah informasi untuk pembaca. Selain itu, rasa bangga dan cinta terhadap Indonesia dapat ditumbuhkan melalui latar tipikal dalam novel *The Ultrasmart Holiday* karya Shely Kaydula dengan kekayaan sejarah dan budaya yang terkadang tidak diketahui secara umum. Melalui tokoh yang merupakan pelajar SMA menunjukkan seberapa Indonesia mereka dengan pengetahuan mengenai sejarah dan budaya di Kota Yogyakarta dan Kota Bandung. Tidak hanya menguasai sejarah dan budaya Indonesia, tokoh juga dituliskan sebagai pelajar yang memiliki wawasan global. Dengan menyebutkan ciri khusus atau dengan adanya latar tipikal tersebut, penelitian dapat dikembangkan atau tidak hanya berpusat pada struktur utuh dalam karya sastra. Karya sastra akan terasa lebih hidup atau seakan-akan benar terjadi.

Daftar Pustaka

- Aminuddin. 2011. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Arief, Lukman. 2015. "Budaya Spiritual Dalam Ritual Di Pantai Parangkusumo Yogyakarta." *Rekayasa* 4 (2): 647–54.
- Dana, Djefry Wahjudy. 1990. *Ciri Perencanaan Kota Bandung*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Duhita, Dian, Arief Yudha Pahlawan, and Audri Putranto. 2015. "Bangunan Baru Pada Kawasan Cagar Budaya Braga Bandung." *Reka Karsa* 3 (3): 1–13.
- Fitriani, Eli, A. Totok Priyadi, and Christanto Syam. 2013. "Analisis Latar dalam Roman Larasati Karya Pramoedya Ananta Toer." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 2 (2): 1–13.
- Kaydula, Shely. 2015. *The Ultrasmart Holiday*. Solo: Tiga Serangkai.
- Maksum, Ahmad. 2015. "Interpretasi Sejarah Sebagai Peristiwa dan Masalah Pendidikan." *At-Turats* 9 (2): 3.
- Meidiria, I Gusti Ayu Ceri Chandrika. 2017. "Gedung Sate, Keindahan Ornamen Arsitektur Indo-Eropa." In *Prosiding Seminar Heritage IPLBI 2017*, A321–26.
- Norviani, Dina. 2018. "Analisis Latar Dalam Novel Menggapai Mentarikarya Anastasia Elisa Herman." *PGRI Sumatra Barat*.
- Nurgiansyah, Nandang Firman, and Miftahul Falah. 2017. "Gedung Merdeka Sebagai Objek Wisata Di Kota Bandung." *Patanjala : Jurnal Penelitian Sejarah Dan Budaya* 9 (1): 127.
- Savitrie, Titik. 2017. "Jalan Braga Menuju Kawasan Heritage Tujuan Wisata Dunia." In *Prosiding Seminar Heritage IPLBI 2017*, B341–50.
- Setyaningrum, Naomi Diah Budi. 2017. "Tantangan Budaya Nusantara dalam Kehidupan Masyarakat Di Era Globalisasi." *Jurnal Sitakara* 2 (2): 105–13.
- Siswanto. 2005. *Metode Penelitian Sastra: Analisis Psikologi*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.