

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

**MAKNA PERJUANGAN HIDUP
DALAM KUMPULAN CERITA PENDEK NEGERI KABUT
KARYA SENO GUMIRO AJIDARMA : ANALISIS SEMIOTIK**

S k r i p s i

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**



Oleh:

Setya Tri Nugraha

NIM: 931224011

NIRM: 930051120401120011

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SANATA DHARMA
YOGYAKARTA**

1998

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

MAKNA PERJUANGAN HIDUP
DALAM KUMPULAN CERITA PENDEK *NEGERI KABUT*
KARYA SENO GUMIRO AJIDARMA : ANALISIS SEMIOTIK

S k r i p s i

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Oleh:

Setya Tri Nugraha

NIM: 931224011

NIRM: 930051120401120011

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SANATA DHARMA
YOGYAKARTA

1998

i

S k r i p s i

MAKNA PERJUANGAN HIDUP
DALAM KUMPULAN CERITA PENDEK *NEGERI KABUT*
KARYA SENO GUMIRO AJIDARMA : ANALISIS SEMIOTIK

Oleh:

Setya Tri Nugraha

NIM: 931224011

NIRM: 930051120401120011

Telah disetujui oleh:

Pembimbing :



Drs. B. Rahmanto, M.Hum.

Tanggal *27 Maret 1998*

S k r i p s i
MAKNA PERJUANGAN HIDUP
DALAM KUMPULAN CERITA PENDEK NEGERI KABUT
KARYA SENO GUMIRO AJIDARMA : ANALISIS SEMIOTIK

Oleh:

Setya Tri Nugraha

NIM: 931224011

NIRM: 930051120401120011

Telah dipertahankan di depan Panitia Penguji
pada tanggal 03 April 1998
dan dinyatakan memenuhi syarat

Susunan Panitia Penguji

	<u>Nama lengkap</u>	<u>Tanda tangan</u>
Ketua	: Drs.P.G. Purba, M.Pd.
Sekretaris:	Drs. P. Hariyanto
Anggota	: Drs.B.Rahmanto, M.Hum.
Anggota	: Drs.F.X.Santoso, M.S.
Anggota	: Drs. P. Hariyanto

Yogyakarta, April 1998

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sanata Dharma



Dekan

Dr. Paul Suparno, S.J., MST.)

*Dipersembahkan sebagai tanda bakti buat kedua orang tua
dan keluarga serta tanda kasih buat Christina Eko Huni
Aestari*

ABSTRAK

MAKNA PERJUANGAN HIDUP
DALAM KUMPULAN CERITA PENDEK **NEGERI KABUT**
KARYA SENO GUMIRO AJIDARMA: ANALISIS SEMIOTIK

Setya Tri Nugraha
Universitas Sanata Dharma
Yogyakarta

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan struktur instrinsik, perjuangan hidup dan menemukan makna perjuangan hidup dalam semua cerita pendek yang ada dalam kumpulan cerita pendek "Negeri Kabut". Hal ini dilatarbelakangi adanya fakta bahwa karya sastra itu merupakan suatu tanda. Sebagai tanda, karya sastra harus diinterpretasikan agar terungkap makna di dalamnya. Dengan terungkapnya makna itu, terwujudlah jaringan komunikasi antara pembaca, karya sastra, dan pengarang.

Metode yang dipakai dalam analisis ini adalah metode deskripsi. Dengan metode ini, kita akan mendapatkan gambaran yang sejelas-jelasnya tentang cerita-cerita pendek tersebut. Teori yang dipergunakan adalah teori semiotik berupa modus transaksi amanat yang menganalisis cerita-cerita dengan menggunakan kode aksian, kode teka-teki, kode konotatif, kode simbolik, dan kode budaya.

Hasil penelitian ini adalah adanya pemakaian alur kronologis dan kilas balik pada tahap-tahap tertentu, penokohan yang kuat dari tokoh-tokoh yang berjuang dengan giat dan penggunaan latar alam yang sulit ditempuh untuk mendukung aktivitas tokoh. Tokoh-tokoh berjuang memenuhi kebutuhan hidupnya dengan bekerja keras dan menempuh perjalanan jauh dan lama.

Makna perjuangan hidup yang terungkap dari rangkaian cerita pendek itu adalah usaha pencarian aktualisasi diri yang dilakukan melalui pengembaraan yang sangat berat dan harus menghadapi berbagai masalah.

ABSTRACT

THE MEANING OF LIFE STRUGGLE IN SENO GUMIRO AJIDARMA'S
SHORT STORIES **NEGERI KABUT** : A SEMIOTIC ANALISYS

Setya Tri Nugraha
Universitas Sanata Dharma
Yogyakarta

This research is done in order to describe an intrinsic structure, life struggle and to find out the value of life struggle in all short stories in the book "Negeri Kabut". This research based on the fact that literary work is a sign. As a sign, a literary work should be interpreted so that it can reveal the value beyond that work. Through revealing that value, it will be seen the communication net between the literary work, the author, and the reader.

The method used in this analysis is descriptive method which describes those short stories as clearly as possible. The theory which is used here is a message transaction modus (in) semiotic theory which analyzes the story using the proairetic code, hermeneutic code, conotative code or signifiers, symbolic code, and cultural code.

This research indicates that certain stages use chronological and flashback plots, strong characterization of the characters who struggles hard, and the difficult nature setting to support the character's activities. The characters struggle to fullfil their life need through working hard and long journey.

The meaning of life struggle which is revealed from these series of short stories is an effort for self-actualization that is done through very tough journey and facing lots of problems.

KATA PENGANTAR

Atas limpahan kasih dan rahmat Tuhan Yang Maha Esa, selesailah penulisan skripsi ini. Penulisan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Bersama ini pula, saya mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu saya menyelesaikan skripsi ini, terutama kepada:

1. Bapak Drs. B. Rahmanto, M.Hum., selaku dosen pembimbing yang penuh teliti, sabar, dan terarah membimbing penulisan skripsi ini sejak awal sampai selesai.
2. Pater Dr. Paul Suparno, S.J., MST, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Bapak Drs. F.X. Mukarto, M.S. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, dan Bapak Drs. P. Hariyanto, selaku ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberi kesempatan kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Dra. B. Ria Lestari, M.S., selaku Kepala Pusat Pelatihan dan Pengembangan Bahasa dan rekan-rekan kerja di Indonesian Language and Culture Intensive Course yang dengan penuh perhatian mendorong saya untuk segera menyelesaikan skripsi.
4. Orang tua dan keluarga yang dengan penuh kasih menyapa dan memberi dukungan penulisan skripsi ini.

Penulisan skripsi ini tidak luput dari kekurangan dan kesalahan. Untuk itu, kritik dan sumbangan pemikiran masih sangat terbuka dan akan saya terima dengan kerendahan hati.

Penulis

DAFTAR ISI



Halaman

HALAMANJUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1. Latar belakang	1
2. Rumusan Masalah	5
3. Tujuan Penelitian	6
4. Manfaat Penelitian	7
5. Tinjauan Pustaka	7
6. Landasan Teori	10
6.1 Pendekatan Semiotik	10
6.2 Perjuangan Hidup	16
7. Metode Penelitian	20
7.1 Sumber data	21
7.2 Pendekatan	21
7.3 Metode	21
7.4 Sistematika Penyajian	23

BAB II ANALISIS STRUKTURAL KUMPULAN CERITA PENDEK

"NEGERI KABUT"	24
1. "Negeri Kabut"	24
2. "Seorang Wanita dengan Tato Kupu-Kupu di Dadanya"	27
3. "Kejadian"	29
4. "Long Puh"	32
5. " Ada Kupu-Kupu Ada Tamu"	33
6. "Rembulan Terapung di Kolam Renang"	35
7. "Sukab Menggiring Bola"	37
8. "Panji Tengkorak Menyeret Peti"	38
9. "Di Tepi Sungai Parfum"	40
10. "Menari di Atas Gong"	42
11. "Perahu yang Muncul dari Balik Kabut"	44
12. "Ratri & Burung Bangau"	45
13. "Tempat yang Terindah Untuk Mati"	47

BAB III ANALISIS PERJUANGAN HIDUP DALAM KUMPULAN

CERITA PENDEK "NEGERI KABUT"	54
1. "Negeri Kabut"	54
2. "Seorang Wanita dengan Tato Kupu-Kupu di Dadanya"	56
3. "Kejadian"	58
4. "Long Puh"	60
5. " Ada Kupu-Kupu Ada Tamu"	63
6. "Rembulan Terapung di Kolam Renang"	65
7. "Sukab Menggiring Bola"	68
8. "Panji Tengkorak Menyeret Peti"	70
9. "Di Tepi Sungai Parfum"	72
10. "Menari di Atas Gong"	74

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

11. "Perahu yang Muncul dari Balik Kabut".....	76
12. "Ratri & Burung Bangau"	77
13. "Tempat yang Terindah Untuk Mati"	79

BAB IV ANALISI SEMIOTIK KUMPULAN CERITA PENDEK

"NEGERI KABUT"	81
1. "Negeri Kabut"	82
a. Kode Aksian.....	82
b. Kode Teka-teki	83
c. Kode Konotatif	84
d. Kode Simbolik	86
e. Kode Budaya	87
2. "Seorang Wanita dengan Tato Kupu-Kupu di Dadanya "	88
a. Kode Aksian	88
b. Kode Teka-teki	89
c. Kode Konotatif	91
d. Kode Simbolik.....	92
e. Kode Budaya	93
3. "Kejadian"	94
a. Kode Aksian	94
b. Kode Teka-teki	94
c. Kode Konotatif	95
d. Kode Simbolik	95
e. Kode Budaya	96
4. "Long Puh"	96
a. Kode Aksian	96
b. Kode Teka-teki.....	98
c. Kode Simbolik	99

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

d. Kode Konotatif	100
e. Kode Budaya.....	102
5. " Ada Kupu-Kupu Ada Tamu"	104
a. Kode Aksian	104
b. Kode Teka-teki	105
c. Kode Konotatif	107
d. Kode Simbolik	108
e. Kode Budaya	109
6. "Rembulan Terapung di Kolam Renang"	110
a. Kode Aksian	110
b. Kode Teka-teki	111
c. Kode Konotatif	112
d. Kode Simbolik	113
e. Kode Budaya	114
7. "Sukab Menggiring Bola"	115
a. Kode Aksian	115
b. Kode Teka-teki	116
c. Kode Konotatif	117
d. Kode Simbolik	118
e. Kode Budaya	118
8. "Panji Tengkorak Menyeret Peti"	119
a. Kode Aksian	119
b. Kode Teka-teki	121
c. Kode Konotatif	122
d. Kode Simbolik	123
e. Kode Budaya	124
9. "Di Tepi Sungai Parfum"	125
a. Kode Aksian	125
b. Kode Teka-teki	127

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

c. Kode Konotatif	128
d. Kode Simbolik	129
e. Kode Budaya	130
10. "Menari di Atas Gong"	131
a. Kode Aksian	131
b. Kode Teka-teki	131
c. Kode Konotatif	132
d. Kode Simbolik	133
e. Kode Budaya	134
11. "Perahu yang Muncul dari Balik Kabut"	134
a. Kode Aksian	134
b. Kode Teka-teki	136
c. Kode Konotatif.....	136
d. Kode Simbolik	137
e. Kode Budaya	138
12. "Ratri & Burung Bangau"	138
a. Kode Aksian	138
b. Kode Teka-teki	139
c. Kode Konotatif	140
d. Kode Simbolik	141
e. Kode Budaya.....	141
13. "Tempat yang Terindah Untuk Mati".....	142
a. Kode Aksian.....	142
b. Kode Teka-teki.....	144
c. Kode Konotatif	145
d. Kode Simbolik	146
e. Kode Budaya.....	146
BAB V K E S I M P U L A N	148
DAFTAR PUSTAKA	155

BAB I
PENDAHULUAN



1. Latar Belakang

Sastra, dalam hubungannya dengan masyarakat, dapat dipandang sebagai suatu gejala sosial yang langsung berkaitan dengan norma-norma dan adat-istiadat yang berlaku di masyarakat (Luxemburg, 1992: 23). Gejala sosial itu diolah, direkayasa dan dirangkaikan menjadi suatu struktur cerita yang terpadu.

Gejala sosial itulah yang terjadi dalam kehidupan masyarakat yang semakin beragam ini. Keberagaman tersebut mencerminkan keberagaman pola pikir dan pola perilaku yang beragam pula. Hal ini juga mempunyai dampak munculnya aktivitas nyata yang dapat membangun struktur masyarakat. Aktivitas yang membangun ini dapat dipandang dari berbagai tinjauan, dan salah satunya adalah tinjauan sastra.

Karya sastra merupakan penggambaran atas realitas yang terjadi dalam masyarakat. Realitas masyarakat ini mencakup bagaimana manusia berjuang untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan hidupnya.

Dalam memperjuangkan pemenuhan kebutuhan ini, manusia memerlukan motivasi yang kuat, karena dengan itulah ia senantiasa bersemangat dalam usahanya memperjuangkan hidup.

Selain motivasi, manusia perlu menegaskan tujuan dan arah yang jelas terhadap tindakan yang akan dilakukannya, termasuk di dalamnya mempersiapkan diri secara fisik dan secara mental psikologisnya dalam mengantisipasi segala kemungkinan yang akan terjadi dalam perjuangan hidupnya.

Selama dalam perjuangan itu, manusia akan dihadapkan dengan berbagai pilihan yang tidak jarang menimbulkan konflik yang apabila tidak segera diatasi akan berakibat terhadap tersendatnya usaha memperjuangkan kebutuhan itu sendiri. Untuk itulah, manusia perlu menentukan prioritas dalam pemenuhan kebutuhannya, selain dapat memperjelas arah perjuangannya, penentuan prioritas ini akan membuat manusia dapat memperhitungkan untung-rugi, baik-buruknya tindakan yang akan diambil, sekaligus menentukan makna hidup yang diperjuangkan.

Madjid, (1992:225) menyatakan pandangannya bahwa hampir tidak ada orang yang mengaku tidak mempunyai makna dan tujuan hidup. Dengan pandangan ini, manusia menganggap hidup ini sangat berharga dan harus selalu diperjuangkan agar tercapai makna dan tujuan hidup yang

sebenarnya. Satu hal yang penting dalam hal ini adalah bagaimana manusia mengarahkan dan memperjuangkan hidupnya dengan memilih makna dan tujuan yang benar dan baik. Upaya ini akan mencapai puncaknya dengan teraktualisasinya diri pribadi dalam sikap hidup yang sekaligus menempatkan diri sebagai bagian dari kemanusiaan universal yang terwujud pada kepeduliannya kepada kehidupan manusia yang lain.

Pengarang, sebagai salah satu komponen pembentuk struktur masyarakat, mencoba berperan dalam menciptakan dinamika masyarakat lewat gaya khas mereka mencipta karya sastra. Mereka mencoba melihat, mencermati, dan menganalisis aktivitas dan fenomena sosial yang ada sekaligus mencoba mempengaruhinya dengan memasukkan ide dan kekayaan batinnya dalam karya yang mereka ciptakan. Pemasukan ide atau konsep hanya dapat dicapai melalui pengalaman mental perorangan yang didasarkan pada struktur bunyi kalimatnya (Wellek, 1993: 93).

Seno Gumiro Ajidarma -selanjutnya disingkat dengan SGA- sebagai salah seorang pengarang juga mencoba untuk menuangkan gagasannya lewat karya-karyanya. Dalam perjalanan kepengarangannya, SGA telah menghasilkan karya-karya puisi dan cerpen. Sebagai penyair ia telah menghasilkan beberapa buku puisi yaitu *Mati Mati Mati*.

(1975), *Bayi Mati* (1978), dan *Catatan-Catatan Mira Sato* (1978).

Sebagai seorang pengarang cerpen, beberapa buku cerita pendek telah terbit yaitu, *Manusia Kamar* (1988), *Penembak Misterius* (1993), *Saksi Mata* (1994), *Sebuah Pertanyaan untuk Cinta* (1996), *Negeri Kabut* (1996), dan *Jazz, Parfum, dan Insiden* (1996). Penghargaan yang telah diterima adalah sebagai penulis cerita pendek terbaik tahun 1992 dari *Kompas* atas cerita pendeknya "Pelajaran Mengarang". Kumpulan cerita pendeknya *Saksi Mata* mendapat penghargaan dari Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Indonesia Debdikbud pada tahun 1992.

Negeri Kabut (1996) sebagai salah satu karyanya, menyajikan suatu perjuangan manusia dalam mencapai keinginannya, dengan segala tantangannya dan terlibat dalam suatu konflik yang kadang tidak disadari oleh tokohnya. Cerita-cerita pendek yang ada dalam *Negeri Kabut* ini merupakan cerita-cerita pendek dambaan SGA seperti dikatakan SGA sendiri di sampul belakang buku *Negeri Kabut* : "Sebenarnya saya tidak pernah ingin menulis cerpen-cerpen seperti dalam *Saksi Mata*- cerpen itu dilahirkan oleh keadaan. Cerita-cerita pendek yang selalu ingin saya tulis adalah seperti yang terkumpul dalam *Negeri Kabut*". Berawal dari pernyataan itulah,

penulis merasa tertarik untuk meneliti lebih jauh cerita-cerita pendek itu, menemukan kekuatannya, dan mencoba menganalisis makna perjuangan hidup yang disajikan dalam keseluruhan cerita pendeknya.

Dalam menganalisis cerita-cerita pendek tersebut akan digunakan pendekatan semiotik mengingat karya sastra merupakan sistem tanda dan untuk menafsirkan maknanya harus mencari dan menafsirkan tanda-tanda yang ada dan pendekatan yang paling tepat untuk itu adalah semiotik sebagai ilmu tanda. Dengan pendekatan ini penulis mencoba mengartikan gejala-gejala tertentu berdasarkan sebuah kaidah yang merupakan kode-kode tertentu yang sekaligus menjadikan gejala itu suatu tanda (Luxemburg, 1984 : 45).

Namun, sebelumnya akan dianalisis terlebih dahulu strukturnya, dalam hal ini akan dideskripsikan pengaluran, tokoh dan penokohan, pemilihan latar atau *setting*-nya untuk selanjutnya ditentukan amanat yang ada dalam cerita-cerita pendek tersebut.

2. Rumusan Masalah

2.1 Bagaimanakah struktur cerita-cerita pendek yang terkumpul dalam *Negeri Kabut*?

2.2 Bagaimana perjuangan hidup yang digambarkan dalam cerita-cerita pendek yang terkumpul dalam *Negeri Kabut*?

2.3 Apa makna perjuangan hidup yang digambarkan dalam cerita-cerita pendek yang terkumpul dalam *Negeri Kabut*?

3. Tujuan Penelitian

3.1 Mendeskripsikan struktur cerita-cerita pendek yang terkumpul dalam *Negeri Kabut*?

3.1.1 Mendeskripsikan alur cerita-cerita pendek yang terkumpul dalam *Negeri Kabut*.

3.1.2 Mendeskripsikan tokoh dan penokohan cerita-cerita pendek yang terkumpul dalam *Negeri Kabut*

3.1.3 Mendeskripsikan latar/ *setting* cerita-cerita pendek yang terkumpul dalam *Negeri Kabut*

3.1.4 Menentukan amanat cerita-cerita pendek yang terkumpul dalam *Negeri Kabut*.

3.2 Mendeskripsikan perjuangan hidup yang digambarkan dalam cerita-cerita pendek yang terkumpul dalam *Negeri Kabut*

3.3 Mendeskripsikan makna perjuangan hidup yang digambarkan dalam cerita-cerita pendek yang terkumpul dalam *Negeri Kabut*.

4. Manfaat Penelitian

4.1 Memberi sumbangan bagi studi kritik sastra dalam menerapkan pendekatan Semiotik.

4.2 Memberikan sumbangan khazanah penelitian sastra karya-karya Seno Gumiro Ajidarma.

5. Tinjauan Pustaka

Sebagai suatu karya sastra baru, *Negeri Kabut* mendapat berbagai tanggapan dan komentar dalam berbagai bentuk seperti resensi dan esai. Tanggapan itu antara lain datang dari Andreas Darmanto dalam resensi yang berjudul *Seno dan Cerpen yang "Ingin Ditulis"* (*Kolong Budaya*, No.1 Th. 1997).

Dalam resensinya itu, Andreas Darmanto menengok kembali karya terdahulu Seno, yang dulu masih menggunakan nama Mira Sato, yang berisi pencarian Mira Sato dan petualangan liarnya yang "bebas". Ia berkomentar juga bahwa cerpen-cerpen Seno memberi warna otentik dalam khazanah sastra Indonesia dan memiliki ruang yang "tidak terimbas". Seno agaknya menjadi 'imperium' terakhir

sastra (cerpen) Indonesia yang banyak memberikan imbas bagi banyak cerpenis yang lebih muda.

Lebih lanjut Andreas Darmanto berpendapat bahwa sebagian besar cerpen Seno berisi ramuan realitas, dunia imaji yang kadangkala absurd, kritik sosial, dan ketajamannya memandang nuansa-nuansa kemanusiaan yang kemudian dikembalikan ke dunia 'absurd' yang 'real'. Seno juga banyak menampilkan pengembaraan yang tidak terkungkung oleh absurditas sekedar sebagai bingkai.

Negeri Kabut merupakan pembaptisan baru bagi dunia kelahiran yang direproduksi oleh keadaan. Hal ini berdeda dengan karya terdahulunya, *Saksi Mata* yang lahir karena keadaan, *Negeri Kabut* lahir oleh karena keinginannya untuk menulis sekaligus sebagai sebuah pertimbangan lain bagaimana Seno harus kembali pada dunianya, sebuah dunia yang 'bertualang'.

Negeri Kabut merupakan wujud perjalanan spriritual yang mencekam atas pengalaman yang tampak nyata yang kemudian berubah menjadi peristiwa baru yang lebih mencekam tetapi dengan kelihaiannya Seno memunculkannya dalam realitas kekinian yang khas dengan idiom-idiom yang modern.

Tanggapan lain disampaikan oleh Anto S Priyakala dalam esainya berjudul "*Fenomena Seno Gumira Ajidarma*",

Suara Merdeka, 16 Pebruari 997 . Ia menilai bahwa cerpen-cerpen Seno, termasuk di dalamnya yang terkumpul dalam *Negeri Kabut*, mampu menghidupkan dan menggerakkan pikiran kita atas sesuatu yang dirasa mustahil. Ia juga berpendapat bahwa gaya khas Seno dalam cerpen-cerpennya adalah munculnya letupan-letupan kalimat aneh yang mengandung unsur plesetan dan terkesan melompat dari jalan pikiran kita. Apalagi, lanjutnya, Seno memang lihai dalam menawarkan kemungkinan-kemungkinan pertanyaan dan mengembangkan tema-tema yang mirip untuk dijadikan beberapa judul cerpen.

Kelihaian itu dapat muncul karena Seno mempunyai kekuatan dalam berimajinasi sehingga muncul beberapa simbol imajinatif seperti suara air mengalir, perubahan cuaca, musim, hujan, dan simbol-simbol imajinatif lainnya. Hal ini nampak dalam latar yang dipilih oleh Seno yang lebih memilih wilayah yang jarang dijajah manusia dan lebih suka bermain imajinasi dan simbol-simbol yang sekaligus sebagai modal utama menggeluti dunia cepern.

Pendapat lain datang dari M. Arif Hakim dalam resensinya yang berjudul "*Eksotisme Cinta, Ziarah Hidup dan Keperihan*" *Republika*, 2 Maret 1997.

Ia menilai bahwa Seno, dalam cerpen-cerpennya, menampilkan dan memberikan kesaksian sosial yang heroik yang sekaligus melontarkan renungan-renungan nilai yang hadir dalam 'pengembaraan spiritual' dan 'ziarah hidup'. Renungan itu diwujudkan dalam kalimat-kalimat yang panjang yang penuh dengan simbol-simbol. Di dalamnya pula sering muncul pertanyaan tentang nilai hidup yang bermacam-macam dan mendorongnya untuk terus mencari-dan menemukan suatu konsensus sementara tentang nilai. Dalam pencarian itu kadang ditemukan sisi-sisi hidup yang kadang tidak dimengerti dan penuh ketidakpastian.

Dari beberapa tanggapan di atas, ternyata belum ada yang membahas makna di balik perjalanan dan perjuangan hidup tokoh-tokoh yang melakukan pencarian dan "pengembaraan spiritual". Untuk itu, penulis terdorong mengkaji lebih lanjut kumpulan cerpen *Negeri Kabut* ini untuk menelusuri makna yang terkandung di dalamnya.

6. Landasan Teori

6.1 Pendekatan Semiotik

Karya sastra hadir dalam masyarakat yang bermediakan bahasa. Bahasa yang dipakainya didayagunakan sedemikian rupa untuk mewakili ide-ide tertentu dari pengarang yang terwujud sebagai suatu karya sastra. Karya sastra

tersebut kemudian masuk dalam suatu jaringan komunikasi antara pengarang, sebagai penghasil karya, dan pembaca, sebagai pemberi makna karya sastra. Ketiganya, pengarang, karya sastra, dan pembaca, membentuk jaringan komunikasi yang saling terkait. Di dalam jaringan ini, penulis selaku pencipta karya sastra tidak boleh disingkirkan karena di dalamnya terdapat tegangan antara diri penulis yang nyata dan si aku tokoh ciptaan penulis, tegangan antara makna dan pesan sastra yang berasal dari tokoh dan dari penulis (Teeuw, 1994 : 376-377). Tegangan ini akhirnya ditangkap oleh pembaca yang mencari pendirian antara makna karya sastra dan sikap penulis yang saling berkaitan.

Pembaca, dalam pencarian itu, akan mengalami proses penilaian estetik yang membawanya pada suatu kesadaran bahwa di belakang karya sastra ternyata berdiri seorang pencipta/pengarang yang telah mencipta sebuah struktur yang bermakna yang sekaligus menempatkan karya sastra sebagai faal komunikasi (Teeuw, 1994 : 377; Pradopo, 1995: 118).

Karya sastra sebagai sebuah struktur tanda yang bermakna merupakan susunan unsur-unsur yang bersistem, yang di antara unsur-unsurnya terjadi hubungan timbal balik dan saling menentukan dalam membentuk suatu makna

(Pradopo, 1993:118). Dengan demikian, setiap unsur suatu karya sastra mempunyai keterkaitan dengan unsur lain dan tidak dapat berdiri sendiri dalam membentuk makna secara keseluruhan.

Pemahaman makna struktur karya sastra dapat dilakukan dengan pemahaman atas ide-ide dasar struktur yang ada. Teeuw (1994:141), mengutip pendapat Jean Piaget, mengemukakan tiga ide dasar suatu struktur yaitu (1) ide keseluruhan, *the idea of wholeness*, (2) ide transformasi, *the idea of transformation*, (3) ide regulasi diri, *the idea of self-regulation*.

Ide/gagasan keseluruhan, *the idea of wholeness*, menghendaki adanya pemahaman tiap bagian untuk memahami keseluruhan struktur dan makna bagian-bagian itu merupakan pembentuk makna keseluruhan. Ide/gagasan transformasi, *the idea of transformation*, merupakan bentuk keterbukaan sebuah struktur yang memungkinkan adanya bahan-bahan baru yang akan memperkuat struktur yang ada. Ide/gagasan regulasi diri, *the idea of self-regulation*, memungkinkan terbentuknya struktur yang otonom terhadap sistem lain, yang sekaligus membedakan dengan struktur lain.

Setelah di atas disinggung keberadaan karya sastra sebagai sebuah struktur, pada bagian ini akan dilanjutkan

dengan uraian mengenai pemaknaan struktur itu secara semiotik mengingat struktur itu sebagai sistem tanda yang bermakna.

Culler, sebagaimana dikutip Teeuw (1994:143), menyatakan bahwa semiotik merupakan ilmu sastra yang secara sungguh-sungguh mencari konvensi-konvensi untuk menentukan makna-makna yang ada dan memungkinkan terjadinya komunikasi sastra. Dalam pencarian ini, pembaca, sebagai salah satu komponen jaringan komunikasi sastra, mencoba, dengan kreativitasnya mengintepretasi suatu karya berdasarkan konvensi-konvensi tersebut. Faruk (1994: 48) menyatakan bahwa hubungan interpretatif ini muncul karena adanya hubungan yang sangat erat antara karya sastra dengan pandangan dunia atau struktur sosial di satu pihak dan pemahaman atas cara-cara konvensional yang khas dalam perwujudan pandangan tersebut yang ditangkap oleh pembaca di pihak lain.

Semiotik merupakan sebuah teori sastra yang bulat dan menyeluruh yang mempertanggungjawabkan semua faktor dan aspek hakiki untuk memahami gejala karya sastra sebagai alat komunikasi yang khas (Teeuw,1984:6). Dengan teori ini, pembaca dibimbing untuk tetap memperhatikan faktor-faktor atau aspek-aspek yang ada dalam suatu karya

sastra kemudian menelusuri makna yang terkandung di dalamnya.

Wiryaatmadja (1981:4) dalam Santosa (1993:3), memberi definisi semiotik sebagai ilmu yang mengkaji kehidupan tanda dalam maknanya baik yang lugas (denotatif) maupun yang kias(konotatif). Definisi ini dilengkapi oleh Aar van Zoest (dalam Sujiman, 1992:5) yang memberi pengertian semiotik sebagai studi tentang tanda dan gejala yang berhubungan dengannya, cara berfungsinya, hubungannya dengan tanda lainnya, pengirimannya, dan penerimaan tanda tersebut oleh pembaca.

Senada dengan pendapat di atas, Barthes, tokoh semiotika dari Prancis mencoba membimbing pembaca untuk merebut makna suatu karya sastra dengan modus transaksi amanat. Ia mencoba mencari makna lewat penelusuran amanat yang terkandung di dalamnya. Barthes mengajukan lima kode untuk memperoleh lima modus transaksi amanat tersebut (Santoso, 1993:31-34).

Kelima kode tersebut adalah (1) kode teka-teki (*the hermeneutic code*), (2) kode konotatif (*the code of semes or signifiers*), (3) kode simbolik (*the symbolic code*), (4) kode aksian (*the proairetic code*), dan (5) kode

budaya (*the cultural code*) (Santosa,1993:31; Selden, 1993:80-81).

Kode teka-teki atau kode hermeneutik berkaitan dengan teka-teki (*enigma*) yang muncul ketika pembaca berhadapan dengan karya sastra atau wacana. Pertanyaan tentang apa, siapa, bagaimana, dan mengapa sesuatu terjadi muncul dalam kode ini dan pembaca dituntut kreativitasnya untuk menemukannya. Kode konotatif atau kode semik merupakan wujud transformasi imajinasi ke bentuk tulisan atau verbal yang disebabkan oleh adanya modifikasi, artifisiasi, dan interpretasi terhadap fakta kehidupan oleh pembaca yang disesuaikan dengan konteks *action* yang diinginkan subjektivitas pengarangnya. Kode simbolik merupakan kode perlambang yakni dunia personifikasi manusia dalam menghayati atau memahami arti hidup dan kehidupan. Penghayatan dan pemahaman makna dilakukan dengan mengenali kelompok-kelompok konvensi dan bermacam-macam mode dan maksud sebuah teks sastra. Kode aksian atau kode *proairetik* berhubungan dengan dasar urutan logis lakuan atau linearitas perbuatan-perbuatan tokoh. Kode budaya atau kode acuan merupakan peranan metalingual yang menghubungkan kejadian dalam teks sastra dengan realitas budaya sebenarnya.

Jalinan antarkode dari kelima kode di atas sangat erat dalam membentuk sebuah karya yang utuh dan terpadu yang sekaligus mewujudkan keberadaan sebuah amanat dan nilai yang diekspresikan pengarang (Santosa,1993:31). Mengenai modus transaksi amanat ini Santosa lebih lanjut mengatakan:

Modus transaksi amanat merupakan tujuan akhir dari setiap pembahasan dalam mengkaji karya sastra. Setiap bentuk karya sudah barang tentu memiliki pesan atau amanat yang ingin disampaikan pengarang kepada pembacanya. Jika analisis atau telaah karya sastra belum sampai memperoleh amanat maka analisis atau telaah itu belumlah sempurna atau tuntas. Inti komunikasi pengarang kepada pembaca terletak pada amanat, sebab dalam amanat terkandung hikmah dan tata nilai yang luhur dan penuh dinamika yang hendak disampaikan pengarang kepada pembaca.

Dengan dasar inilah nantinya penulis akan membongkar struktur cerita cerpen-cerpen dalam *Negeri Kabut* ini untuk mendapatkan makna sebenarnya yang terkandung di dalamnya.

6.2 Perjuangan Hidup

Abraham Maslow, seorang tokoh Psikologi Humanistik berasumsi bahwa setiap manusia mempunyai kebutuhan-kebutuhan dalam hidupnya dan di antara berbagai kebutuhan itu, kebutuhan mempertahankan hidupnya secara fisik merupakan kebutuhan yang paling kuat dan paling jelas untuk diamati (Goble, 1993:71).

Namun demikian, bukan berarti bahwa kebutuhan manusia itu bersifat fisiologis saja, melainkan masih banyak kebutuhan yang bersifat psikologis, seperti perlindungan dan rasa aman, cinta kasih, penghargaan dari orang lain, dan masih banyak kebutuhan psikologis yang lain yang berpuncak pada pencapaian aktualisasi diri.

Proses aktualisasi ini adalah perkembangan atau penemuan jati diri dan mekarnya potensi yang ada atau yang terpendam. Untuk mencapai itu, manusia harus berjuang mengatasi masa-masa sulit, tantangan dan berbagai masalah, seperti yang diungkapkan oleh Billi P.S. Lim dalam bukunya "*Berani Gagal*" (1998) ... "Kita perlu diuji dengan masa sulit dan menderita sebelum menjadi unggul." Dengan berjuang menghadapi kesulitan itulah manusia dapat mengembangkan pribadinya, sebagaimana diungkapkan oleh Billi sebagai berikut: "Kerumitan membuahkkan sifat-sifat terbaik dalam diri seseorang dan memungkinkannya unggul. Orang yang memenangkan perjuangan mengatasi kerumitan dihiasi tanda-tanda kemenangan di wajahnya" (P.S. Lim, 1998: 57).

Pemahaman manusia terhadap perjuangan hidup yang ditempuh akan membuat mereka dapat melihat hidup apa adanya bukan menurut keinginan mereka (Goble, 1993: 51). Dengan pemahaman ini, manusia tidak akan bersikap

emosional, melainkan bersikap lebih objektif terhadap hasil-hasil yang dicapai dalam usahanya itu.

Sebagaimana diungkapkan di muka, aktualisasi diri merupakan puncak dari perjuangan manusia dalam pemenuhan kebutuhan psikologis. Untuk mencapai itu, manusia harus mampu menembus dan melihat realitas-realitas yang kadang tersembunyi atau tidak terpahami dengan mendengarkan orang lain dan mengakui bahwa dirinya tidak tahu segala-galanya. Mereka juga mampu membaktikan hidupnya pada pekerjaan, tugas, kewajiban, dan panggilan tertentu yang mereka anggap penting (Goble, 1993: 52-53).

Maslow menyebutkan beberapa prasyarat pemenuhan kebutuhan (termasuk di dalamnya perjuangan menuju aktualisasi diri) sebagai berikut: kemerdekaan berbicara, kemerdekaan untuk melakukan apa saja yang diinginkan sepanjang tidak merugikan orang lain. Prasyarat ini harus ada dalam kondisi lingkungan dan harus tetap dipertahankan selama manusia berjuang. Kondisi demikian dapat memperlancar pengenalan dan pemahaman diri manusia sehingga mereka tahu apa yang mereka perjuangkan, apa yang mereka cari dan inginkan selama mereka tumbuh dan menyempurnakan diri.

Sebagai kesimpulan akhir pendapat Maslow tentang perjuangan hidup manusia dalam usaha mencapai aktualisasi

diri, berikut adalah nilai utama atau nilai luhur yang didambakan oleh orang yang mengaktualisasikan diri, yang disebut dengan "*Being Values*" atau "*B-Values*".

Kebenaran, keindahan, keseluruhan, dikotomi transendensi (transformasi atas hal-hal yang saling bermusuhan menjadi kesatuan-kesatuan, pihak-pihak yang bermusuhan menjadi mitra kerja sama, atau mitra yang memajukan), sifat hidup, sifat unik, kesempurnaan, sifat perlu, penyelesaian, keadilan, keteraturan, kesederhanaan, sifat kaya, sifat tanpa usaha, sifat penuh perdamaian, pemenuhan diri. Orang yang mengaktualisasi diri menyerap nilai-nilai tersebut ke dalam dirinya.... (Goble,1993:154).

Senada dengan pernyataan di atas, Darmanto Jatman dalam bukunya, "*Psikologi Jawa*" (1997) mengutip pendapat Fuad Hasan bahwa nilai-nilai tidak dapat dilepaskan dari makna hidup, dan makna hidup tidak dapat dilepaskan dari aktualisasi diri. Nilai-nilai itu sendiri merupakan bagian dari wujud abstrak kebudayaan yang menjadi pedoman bagi perilaku manusia.

Pencapaian nilai-nilai hidup itu harus ditempuh lewat mawas diri yang merupakan salah satu laku utama untuk menjadi jalan yang benar menuju ke pemahaman diri, penyerahan diri, dan akhirnya penyadaran diri (Jatman, 1997:35). Untuk itu semua, diperlukan adanya rasa hidup yang menjadi pendorong utama bagi manusia untuk mempertahankan dan mengembangkan hidupnya (Jatman, 1997: 70-71).

Mawas diri diperlukan sebagai laku utama karena mawas diri merupakan upaya untuk dapat melihat dirinya dan dengan mengetahui dirinya, orang akan dapat mengatasi kesulitan yang mereka temui dalam perjalanan hidupnya. Mawas diri diperlukan manusia dalam proses kementerian yaitu proses pencapaian makna dan harkat insani melalui pengembangan potensi-potensi (Rojer via Jatman, 1997:69).

Jadi, bila uraian subbab ini disimpulkan maka akan didapat suatu rumusan bahwa manusia itu harus berjuang untuk mempertahankan dan mengembangkan diri. Perjuangan hidup itu akan melewati proses yang panjang dan penuh tantangan. Tantangan itu dapat diatasi bila manusia masih memiliki rasa hidup dan semangat hidup untuk selalu melihat dan memahami diri, mawas diri. Mawas diri berarti memahami dirinya dalam suatu lingkungan hidup tempat ia tinggal. Tujuan puncak dari perjuangan itu adalah sudah ditemukannya aktualisasi dirinya, tetapi bila belum ditemukan, manusia akan tetap menjalani proses pencarian.

7. Metode Penelitian

Pada bagian ini akan diuraikan beberapa hal yaitu: sumber data, pendekatan, metode, teknik analisis data, dan sistematika penyajian.

7.1 Sumber Data

Judul Buku	: <i>Negeri Kabut</i>
Pengarang	: Seno Gumiro Ajidarma
Penerbit	: PT Grasindo
Tahun terbit	: 1996
Tebal buku	: v + 122 halaman
Ukuran	: 14 x 21 cm

7.2 Pendekatan

Pendekatan semiotik merupakan pendekatan yang akan dipakai untuk menganalisis cerpen-cerpen dalam *Negeri Kabut*. Pendekatan Semiotik, sebagaimana disinggung dalam latar belakang, merupakan pendekatan sastra yang dipakai untuk memahami dan mengartikan gejala-gejala tertentu atau kode-kode tertentu sebagai tanda. Tanda itu mempunyai makna setelah ditafsirkan oleh pembaca dengan kreativitas interpretasinya.

7.3 Metode

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode deskripsi yang berupa pemerian suatu hal yang berusaha menciptakan daya khayal pembaca seolah melihat sendiri objek penelitian secara keseluruhan sebagaimana dialami penulisnya (Keraf,1981:93). Dalam hal ini

adalah bagaimana SGA melukiskan perjuangan tokoh-tokohnya dalam memenuhi keinginannya.

Tahap deskripsi yang dilakukan adalah mendeskripsikan strukturnya terlebih dahulu meliputi alur yang merupakan unsur yang menggerakkan suatu kejadian cerita berdasarkan suatu sebab atau alasan tertentu; tokoh atau pelaku peristiwa yang dicipta secara imajinatif oleh pengarang; penokohan yang berupa cara pengarang mendeskripsikan tokoh dari perbuatan, ucapan kondisi fisik, dan pikirannya; setting berupa deskripsi mengenai tempat terjadinya peristiwa atau kejadian yang berkaitan dengan waktu dan lingkungan sosialnya. Deskripsi struktural tersebut nantinya akan membantu dalam pemahaman secara semiotik dengan mencari dan menafsirkan kelima kode yang ada dalam teks sastra (cerita-cerita pendek) yaitu kode teka-teki, kode konotatif, kode simbolik, kode aksian, dan kode budaya untuk mengetahui makna dari ketiga belas cerpen yang ada dalam *Negeri Kabut*.

7.4 Sistematika Penyajian

Sistematika penyajian penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I . Pendahuluan; termasuk di dalamnya latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika penyajian.

BAB II. Analisis Struktural Kumpulan Cerita Pendek *Negeri Kabut*; berupa analisis alur, tokoh, penokohan, dan setting.

BAB III. Analisis Perjuangan Manusia dalam Kumpulan Cerita Pendek *Negeri Kabut*.

BAB IV. Analisis Semiotik: pemaknaan perjuangan manusia dalam cerpen-cerpen *Negeri Kabut*.

BAB V. Kesimpulan: berisi kesimpulan, implikasi dan saran.

BAB II

ANALISIS STRUKTURAL

KUMPULAN CERITA PENDEK NEGERI KABUT

Pada bagian ini, cerpen-cerpen SGA dalam *Negeri Kabut* akan dianalisis secara struktural. Analisis ini bertujuan untuk membongkar dan memaparkan secara jelas dan mendalam keterkaitan dan keterjalinan semua anasir dan aspek karya sastra yang menghasilkan makna menyeluruh (Teeuw, 1984:135). Analisis ini tidak sekadar menjumlahkan anasir atau gejala tetapi lebih menekankan seberapa besar sumbangan yang diberikan oleh masing-masing anasir ini pada keseluruhan makna. Berikut ini analisis struktural cerpen-cerpen tersebut:

2.1 "Negeri Kabut"

Cerpen ini dimulai dengan perjalanan tokoh "Aku" ke Negeri Kabut yang ironisnya ia belum benar-benar mengetahui keberadaan *Negeri Kabut* itu sendiri: "Tidak banyak yang kudengar tentang *Negeri Kabut* . . . tidak juga secuil-secuil informasi dalam internet (Ajidarma, 1996:2).



Konflik batin dialami oleh tokoh selama perjalanan adalah ia merasa bahwa telah melakukan perjalanan jauh, mengembara ke berbagai tempat, tetapi ia tidak tahu apa yang dicari. Konflik batin ini semakin memuncak ketika ia teringat bahwa masih banyak hal yang harus ia kerjakan dan mendapat perhatian sedangkan ia tidak bisa berbuat apa-apa, seperti pada kutipan berikut:

Kudengar dari mereka . . . ada suatu bangsa yang dikejar-kejar bangsa lain. Wanita dan anak-anak dibunuh tanpa perkecualian . . . kekacauan merajalela. Penyakit tak disembuhkan . . . kebohongan menjadi kebenaran, kepalsuan jadi anutan (Ajidarma,1996:6).

Akhirnya tokoh "aku" sampai di Negeri Kabut walau ia masih belum mengerti apa yang telah terjadi dengan berbagai peristiwa yang ia alami selama dalam perjalanan sampai akhirnya ia kembali ke kuil tempat ia ditampung oleh seorang pendeta.

Latar yang dipilih SGA sebagai *background* alur itu sangat imajinatif, terlebih latar tempat dan sosialnya. Ia menggambarkan Negeri Kabut sebagai sebuah tempat yang sangat jauh dan asing yang harus ditempuh dengan perjuangan tiada henti. Ia juga menyebut nama-nama tempat seperti Hmong, Karen, dan sungai Mekong dan tempat yang dideskripsikan sangat samar dan terkesan absurd, seperti kutipan berikut: "Kemudian muncul di hadapanku sebuah

kampung, bagaikan begitu saja, tumbuh dari dalam tanah” (Ajidarma,1996:7).

Latar waktu sangat jelas disebutkan dengan menunjukkan angka pada arloji yang dikenakan tokoh. Angka 6:45:09 waktu tokoh akan memulai lagi perjalanan setelah sejenak istirahat. Angka 14:13:54 ketika tokoh “aku” sampai di kampung di Negeri Kabut. Angka 17:02:53 saat tokoh “aku” tersadar dari bayang mimpinya atau perjalanan khayalnya. Akhirnya angka 18:12:34 saat tokoh meninggalkan Negeri Kabut dan menuju kuil. Latar waktu ini semakin memperjelas bagaimana tokoh mengalami sekian banyak peristiwa dan keanehan serta telah menempuh perjalanan jauh dari pagi sampai sore dalam kurang lebih 11 jam 17 menit 28 detik.

Tokoh dalam cerita ini disebutkan sebagai tokoh akuan yang mempunyai karakter yang kuat . Ia tak pantang menyerah dan selalu berani dalam mengambil keputusan dan tindakan walau ia sendiri tidak tahu suasana lingkungan dan dengan siapa ia berhadapan, seperti terlihat dalam kutipan ini: “Mendaki, mendaki, dan mendaki. Betapa dalam hidup ini aku harus menjalani” (Ajidarma,1996:5).

Tokoh aku digambarkan pula sebagai seorang yang sudah terbiasa hidup dalam keadaan sulit “Semuanya terasa menyejukkan, tapi aku tidak merasa tenteram. Aku sudah

terlalu akrab dengan pertentangan, ketegangan, dan kesulitan. Betapa celaka" (Ajidarma,1996:11).

2.2 "Seorang Wanita dengan Tato Kupu-Kupu di Dadanya"

Cerpen ini mengisahkan seorang wanita bertato kupu-kupu di dadanya yang mempunyai kebiasaan melepas bajunya dan membiarkan seekor kupu-kupu nyata menjelma dari gambar tatonya. Hal ini menjadi suatu kebiasaan walau kadang hal itu pula menjadikan ia merasa kehilangan dan merasa ada konflik. Rasa kehilangan itu tidak membuat ia goyah melainkan membuat ia semakin tegar dalam menjalani hidup sebagai seorang pelacur profesional.

Alur yang dipakai dalam cerpen ini konvensional, dalam arti disusun secara kronologis, hanya saja ada sedikit kilas balik yaitu ketika diceritakannya bahwa tato kupu-kupu di dadanya sudah ada sejak ia lahir dan tidak akan dihilangkannya. Juga ketika ia ingat pertama kali kupu-kupu hidup dari gambar tatonya, setelah ia tidur dengan seorang laki-laki Karibia.

Wanita dengan tato kupu-kupu di dadanya adalah seorang wanita dari Jakarta yang sendirian berpetualang di Pattaya. Secara fisik tokoh digambarkan sebagai seorang wanita yang tegap yang bila bertelanjang dada menghadap matahari akan nampak dadanya yang putih dan

perkasa serta terpelihara (Ajidarma,1996:16). Ia digambarkan pula sebagai seorang wanita yang berani menerima dirinya apa adanya: "Memangnya aku gali yang takut ditembak, sampai harus menghilangkan tato segala?" (Ajidarma,1996:18).

Ia juga digambarkan sebagai wanita yang tegar atas segala kejadian yang telah terjadi pada dirinya seperti terlihat dalam kuitpan berikut ini:

Hari itu ia ingin menangis karena merasa kehilangan, namun ia tidak bisa menangis. Ia ingin merasa bingung, terheran-heran, dan bertanya pada seseorang apa artinya peristiwa itu, namun ia tidak merasa bingung, tidak merasa terheran-heran, dan tidak bertanya pada siapa pun tidak juga pada orang Karibia itu, yang dicintainya dengan seketika, tetapi yang juga ditinggalkannya dengan seketika, tanpa pamit, tanpa ciuman, tanpa lambaian selamat tinggal (Ajidarma,1996:20).

Latar waktu disebutkan secara jelas dalam cerita ini yaitu waktu pagi ketika wanita itu bangun dari tidurnya dan dari adanya menjelma seekor kupu-kupu. Waktu malam juga digunakan sebagai latar ketika wanita itu bermain cinta dan menyerahkan dirinya kepada lelaki Karibia.

Latar tempat yang dipilih oleh SGA adalah sebuah kondominium lantai 17, tempat wanita itu tinggal dan melaksanakan aktivitas rutinnnya setiap hari. Juga sebuah *cottage* murahan di atas bukit ketika ia melamunkan peristiwa-peristiwa yang telah terjadi dan dialaminya.

Pemilihan latar ini menunjukkan kontradiksi kehidupan dan adanya perubahan kehidupan dari sebuah kondominium mewah yang menyimbolkan hidup yang mewah dan tercukupi berganti dengan *cottage* murahan yang menyimbolkan keterbatasan dan ketidakmampuan.

Latar tempat lainnya adalah Pattaya, sebuah kota di Thailand yang terkenal banyak pelacurnya, yang menjadi tempat wanita ini hidup sebagai seorang pelacur profesional.

2.3 "Kejadian"

Cerita pendek "Kejadian" ini terdiri dari empat bagian yang setiap bagian ditandai dengan nomor I, II, III, dan IV. "Kejadian" I menceritakan percakapan dua orang (laki-laki dan perempuan) tentang sesuatu yang bagi mereka sendiri tidak jelas. Mereka bingung atas apa yang dipikirkan dan dilakukannya "Mereka memandang laut. Dalam hati mereka yang terpancar melalui wajah ternyata bingung . . . Semuanya semakin tak jelas, seperti juga kelakuan-kelakuan keduanya" (Ajidarma,1996:23).

Latar waktu yang digunakan sebagai latar belakang cerita ini adalah waktu senja, di sebuah tempat di tepi kolam dan di tepi laut.

Di tepi kolam, dua orang itu, laki-laki dan perempuan masih saja saling memandang (hal.22)

. . .
Suatu saat, senja yang mereka nantikan, tergantung di atas cakrawala. Sesekali laut membual, dan meluncurkan lidah-lidah air, memercikkan buih-buih perak (Ajidarma,1996:23).

"Kejadian" II mengisahkan seorang laki-laki yang sedang memikirkan hubungan kasihnya kepada seorang gadis yang disebut "saudara perempuannya". Ia terlibat dalam percakapan dengan saudara perempuan itu ketika ia sedang berpikir bahwa ada orang ketiga di antara mereka ...

"Jejak kaki ini mungil, lebih kecil dari kaki saudaranya yang perempuan. Ada orang ketiga di daerah pasir ini" (Ajidarma,1996:23).

Latar tempat yang dipilih adalah pantai yang berpasir dan berlatar waktu menjelang malam ketika orang-orang sudah pergi dan pantai sepi untuk menggambarkan kesepian yang dirasakan tokoh-tokohnya, seperti terlihat dalam kutipan berikut, ..."Pantai ini sunyi, seperti juga langit yang tak tampak berawan (Ajidarma, 1996:23), ... "kita telah semakin sunyi," jawabnya (Ajidarma, 1996:24).

"Kejadian" III menceritakan seorang pemburu yang datang di suatu tempat untuk suatu misi yang mulia, memburu beruang yang selalu mengganggu penduduk setempat. Cerita ini dituturkan secara kronologis, yaitu kedatangan pemburu itu, pencarian jejak beruang di daerah berpair,

dan akhirnya saat ia sadar bahwa pencariannya tidak akan pernah berakhir.

Latar tempat yang dipilih adalah daerah pantai yang berpasir pada suatu senja.

Semangatnya belum rapuh, ditelitinya pasir kalau-kalau ada bulu beruang, dijelajahnya dari barat sampai ke timur karena mungkin malam yang belum turun-turun ini memberinya kesempatan untuk menemukan beruang (Ajidarma,1996:24).

Kutipan di atas juga menunjukkan bahwa tokoh mempunyai semangat bekerja keras, pantang menyerah, dan penuh keberanian dalam melakukan sesuatu.

"Kejadian" IV diawali dengan terdengarnya suara kalimat puitis yang membuat "mereka" terkejut dan mencoba mencari sumber suara tersebut tetapi sia-sia "mereka" tidak menemukannya, . . . "Mereka mencari suara seperti mencari sumber angin, ini lebih keterlaluhan lagi (Ajidarma,1996:25).

Pada bagian ini, muncul tokoh "aku" yang menyebut dirinya "sang majikan" yang mencipta tokoh-tokoh yang ada dan disebut "mereka" dan tokoh inilah yang mengatur tindakan-tindakan tokoh ciptaannya itu.

Mereka semakin jauh dan tak lagi mau tunduk kepada sang majikan, yaitu aku sendiri. Tokoh-tokoh yang kucipta bukan binatang pasir, namun sekarang mereka menggali pasir untuk mencari sumber suara seperti binatang pasir (Ajidarma,1996:25).

Ketidakmapuan tokoh-tokoh ciptaan "aku" membuatnya marah dan hendak membunuhnya.

"Kejadian" IV ini terjadi di sebuah pantai berpasir pada waktu senja menjelang malam, ..." sementara matahari senja yang tadi tergantung, sekarang turun ke laut, di situ berhenti (Ajidarma,1996:25). Suasana ini semakin menjelaskan betapa muramnya tokoh "aku" yang gagal menjalankan rencananya karena cepatnya waktu berlalu, sehingga membuat tokoh "aku" *shock* dan gelisah.

Tetapi kejadian yang berlebihan ini rupanya tak tertahankan lagi. Matahari yang tenggelam separo tiba-tiba berfungsi sebagai fajar, ... yang membuat kisruh ... dan ini membuat aku merasa terjebak, membuatku *shock* dan gelisah (Ajidarma,1996: 25).

2.4 "Long Puh"

Cerpen "Long Puh" dimulai dengan tenggelamnya tokoh "aku" dalam mimpi Dayak karena demam terkena malaria. Di dalam mimpinya itu ia melihat seorang menari, teringat perjalanannya dari Denpasar sampai ia terseret ke Long Puh, sebuah tempat/kampung terakhir di hulu Sungai Atan, pedalaman Kalimantan Timur. Ia pun teringat semua perjalanan dan pengalamannya di berbagai tempat seperti Jakarta, Yogyakarta, dan Bali. Rangkaian cerita ini disusun secara kronologis di dalam bingkai-bingkai cerita

dan peristiwa-peristiwa itu diceritakan ketika ia dalam keadaan demam.

Latar tempat banyak disebutkan, seperti sebuah Lamin, rumah panjang tradisional suku Dayak di Kalimantan Timur, Long Lees, Denpasar, dan Luun di rimba tepi sungai Musang, Long Puh, sebuah kampung di hulu Sungai Atan, pedalaman Kalimantan Timur, dengan latar budaya dan sosial yang berbau mistis dan tradisional.

Tokoh "aku" merupakan sosok pengembara dengan segala keingintahuannya tentang tempat-tempat yang disinggahnya dengan risiko apapun. Gambaran keberaniannya menempuh medan-medan berat terlihat dalam kutipan berikut ini:

Sungainya deras, penuh tanjakan *keham* (jeram) dan hawanya dingin. Di kiri-kanan sungai hutan rimba belantara menganga ...dan segera berubah menjadi lereng-lereng batu yang tinggi (Ajidarma, 1996:28-29).

2.3 "Ada Kupu-Kupu, Ada Tamu"

Cerpen ini diawali dengan deskripsi sebuah taman yang penuh dengan bunga tempat tokoh "aku" dan istrinya bercakap-cakap membicarakan kupu-kupu yang lewat di hadapan mereka. Harapan mereka kupu-kupu itu sebagai tanda adanya tamu, mereka membuat persiapan dengan

pikiran yang penuh tanda tanya dan konflik, siapakah yang akan datang, tamu yang akan membawa keberuntungan atau yang akan membawa celaka.

Tapi yang lebih mengganggu pikiranku adalah bahwa kemungkinan tamu yang akan datang itu tidak betul-betul membawa keberuntungan, jangan-jangan malah membawa bencana (Ajuidarma, 1996:35).

Setelah persiapan selesai, muncullah beribu kupu-kupu bahkan berjuta kupu-kupu untuk datang menjemput tokoh "aku" ke alam kematian. Tamu yang datang adalah malaekat maut.

Sebelum kedatangan malaekat maut itu, tokoh "aku" terlibat konflik dengan isterinya tentang siapa yang datang. Mereka mengajukan argumentasi masing-masing dan juga dalam dirinya sendiri ada konflik batin.

Hidup ini penuh teka-teki . . . bunga-bunga dan kupu-kupu, aku tak tahu kenapa kita harus sibuk dengan tanda-tanda . . . aku menyadari betapa selalu kurang segenap pengetahuan yang telah kita pelajari. . . (Ajuidarma, 1996:34).

Latar waktu dipilih dari pagi, siang, hingga menjelang sore yang menunjukkan bahwa tokoh "aku" dan isterinya benar-benar serius dan intensif untuk menunggu tamu yang mereka percaya akan datang. Latar tempat dipilih sebuah rumah yang menjadi tempat tinggal mereka yang berada di tepi sebuah sungai.

Tokoh "aku" digambarkan sebagai seorang yang selalu bertanya dan penuh dengan kekhawatiran dalam menghadapi hal-hal yang belum pasti terjadi.

Aku sungguh-sungguh tidak mengerti, bagaimana seseorang bisa begitu yakin akan sesuatu tanpa dasar-dasar yang jelas. Alangkah mengerikannya. Aku berpikir kalau saja tamu yang akan datang itu membawa bencana, bukanlah lebih baik menggagalkan kedatangannya? Apakah tidak lebih baik aku naik ke atap rumah dan menembaknya ketika ia muncul dari balik tikungan itu? (Ajidarma, 1996:35).

Tokoh "aku" juga dideskripsikan sebagai orang yang tidak siap menerima risiko atau kejadian yang di luar perhitungannya bahkan tidak siap menerima kematian yang datangnya tidak bisa diduga atau direncanakan, seperti terlihat pada kutipan ini:

"Malaekat maut yang datang" . . . "Berdoalah sekarang, bertobatlah, tamu yang kita tunggung-tunggu sudah datang!" Aku belum siap, aku belum naik haji, bahkan aku belum mandi!" (Ajidarma, 1996:38)

2.6 "Rembulan Terapung di Kolam Renang"

Cerita pendek ini mengisahkan ketidaktahuan tokoh "aku" atas mengambangnya rembulan di kolam renangnya. Ia tak ingin hal itu menimbulkan praduga dan kecemburuan orang-orang di sekitarnya. Ia adalah seorang konglomerat yang kaya. Ia tak ingin orang-orang semakin memusuhinya karena kekayaannya terlebih dengan bayangan bulan yang

selalu di kolamnya. Ia terlibat konflik dengan batinnya sendiri. Ia dihadapkan dengan masalah-masalah sosial yang sering membuat orang marah dan menuduh hal-hal yang tidak baik kepada orang lain.

Apakah rembulan itu jatuh karena air mata jutaan spesies biotik yang musnah karena hutan-hutanku terbakar? . . . Maklumlah, pohon-pohon yang melindungi kelembaban humus sudah kusuruh tebang, sudah kubantai tanpa pilih-pilih lagi (Ajidarma,1996:43).

Puncak konflik itu adalah datangnya orang-orang ke rumahnya untuk menghancurkan, mengambil, dan membawa pergi barang-barangnya, sampai-sampai bulan yang mengambang di kolamnya pun dijajah oleh mereka sehingga habislah semua miliknya.

Mereka berlari-lari masuk rumahku sambil berteriak-teriak memuntahkan segenap dendam sosial dan derita yang bagai telah terpendam berabad-abad. Mereka menjarah rayah tanpa kendali (Ajidarma.1996:45).

. . .

Dalam waktu singkat rumahku lenyap.

. . .

Rembulan itu bergoyang-goyang dalam jamahan beribu-ribu, berjuta-juta, bermilyar-milyar manusia yang ingin menelannya (Ajidarma,1996:46).

Tokoh aku dideskripsikan sebagai orang kaya karena usahanya yang giat dan gigih dalam mempertahankan dan meningkatkan kehidupannya.

Aku telah memiliki tanah, pantai, pulau, laut, dan gunung . . . sia-sialah usaha seorang taipan yang telah mengawali kariernya dari bawah dengan sengsara sebagai tukang semir sepatu (Ajidarma,1996:40).

Ia juga digambarkan sebagai orang yang serakah dan licik. Ia serakah dalam mengumpulkan harta kekayaannya ditambah dengan kelicikannya dalam memperoleh semua itu, menjilat, menipu, menghindari pajak, menyuap, dan melanggar peraturan.

Meskipun aku telah mencaplok sawah, perkampungan kumuh, . . . demi kepentingan jalan layangku, jalan tolku maupun super blokku.

. . .
Tapi kepadaku, kepada aku, seorang manusia biasa yang tahu betul sifat-sifat manusia yang gampang dijilat, gampang digosok, dan gampang ditipu. . . tahu betul bagaimana caranya menghindari pajak. . . (Ajidarma,1996:41).

2.7 "Sukab Menggiring Bola"

Cerpen "Sukab Menggiring Bola" ini diawali dengan Sukab menggiring bola di atas lapangan rumput yang sangat terpelihara. Ia terus menggiring bola melewati rumput, jalan tol, jembatan layang, melewati sungai, dan di atas laut. Sukab menggiring bola tiada henti dan hanya satu tujuannya mencetak gol ke arah lubang ozon yang menganga.

Sukab pemain dari bukan kesebelasan manapun dengan nomor punggung 0, masih menggiring bola siap mencetak gol ke arah lubang ozon yang menganga (Ajidarma,1996:53).

Sukab digambarkan sebagai sosok yang penuh semangat dan pantang menyerah. Ia melewati perjalanan itu dengan keyakinan diri-sendiri, maka ia pun sendirian melakukan itu. Ia berjuang melebihi tokoh-tokoh terkenal. Sukab mempunyai prinsip untuk mencapai tujuannya walaupun ia harus menempuh jalan yang bagai tak berujung:""Aku mau menjebol gawang, membuat gol, dan mencetak skor!" "Tapi dimana gawangnya, Sukab? Di mana gawangnya?" " Di ujung dunia." (Ajidarma,1996:49).

Latar tempat yang dipilih pun cukup mendukung lakuan tokoh. Di rerumputan, di jalan tol, di jembatan layang, di tepi pantai, mengelilingi bumi, dan menembus angkasa. Waktu yang ditunjukkan betapa lamanya perjuangan Sukab. Ia berjuang melewati tujuh senja dan tujuh lautan (Ajidarma,1996:51).

2.8 "Panji Tengkorak Menyeret Peti"

Kisah ini menceritakan perjalanan Panji Tengkorak mengelana sambil menyeret peti mati tanpa tujuan yang jelas. Ia menyeret peti jenazah wanita yang sangat mencintainya. Dalam perjalanan itu Panji Tengkorak mengalami banyak rintangan dari para pendekar yang ingin menyandang gelar pendekar nomor satu. Banyak pembunuhan terjadi. Ia pun ditolak oleh masyarakat tempat ia singgah

karena mereka takut terjadi kerusuhan. Tetapi ia tetap berjalan dan mengabaikan semua itu, ia menerima kenyataan yang dialaminya .

Cerita ini secara umum dikisahkan secara kronologis, tetapi pada tahap tertentu ada kilas balik cerita. Kilas balik dimunculkan untuk menjelaskan bahwa Panji Tengkorak telah berhubungan dengan banyak tokoh, seperti Nesia, sebelum meninggal, Murni, wanita yang dicintainya, Mariani, Andini, dan Dewi Bunga yang menaruh hati kepada Panji Tengkorak.

Konflik batin terjadi ketika Panji Tengkorak teringat semua wanita yang mencintainya dan dalam perasaannya ia merasa bersalah tak menganggap mereka bagian dirinya.

Andini, wanita sakti murid Harimau Tua Bertangan Sakti . . . ketika Kebobeok membokong Panji Tengkorak dengan senjata rahasia, ia berkorban jiwa dengan memasang tubuhnya. Betapa merasa bersalah Panji Tengkorak kepadanya (Ajidarma,1996:58).

Konflik juga dialami ketika ia harus membunuh para pendekar yang mencegatnya untuk mendapat gelar pendekar nomor satu dan ia ditolak oleh masyarakat yang disinggahinya. Akhirnya Panji Tengkorak tetap mengembara tanpa bertanya mengapa kutukan itu menimpa dirinya.

Penggambaran latar tempat dan waktu memperjelas betapa jauh dan lamanya Panji Tengkorak melakukan perjalanan. Seluruh dunia sudah ia tempuh, padang rumput ia lalui, gurun pasir tak menghalangi, musim hujan tak menyurutkan langkahnya, panas musim kemarau tak mengurangi semangatnya.

Panji Tengkorak, Panji Tengkorak, lelaki yang menyeret-nyeret peti jenazah ke seluruh dunia (Ajidarma,1996:55).

. . .

Panji Tengkorak menyeret peti di padang rumput. Panji Tengkorak menyeret peti di padang pasir. Di musim kemarau debu mengepul di belakang peti itu. Di musim hujan bekas seretan peti itu meninggalkan jejak yang panjang (Ajidarma,1996:59).

. . .

Hujan dan angin tak menghentikannya (Ajidarma,1996:60).

Panji Tengkorak digambarkan sebagai sosok pengelana perkasa, tampan, dan sakti seperti terlihat dalam kutipan berikut ini:

Dialah Panji Tengkorak lelaki pengelana . . . Panji Tengkorak yang perkasa, Panji Tengkorak yang tampan (Ajidarma,1996:54).

. . .

Panji Tengkorak, Panji Tengkorak, pendekar nomor satu, di dunia, batu gunung pun menjadi tepung ditepuknya. . . (Ajidarma,1996:58).

2.9 "Di Tepi Sungai Parfum"

Cerpen ini mengisahkan tokoh "aku" yang tiba di Sungai Parfum setelah melakukan perjalanan cukup jauh dan

lama. Ia tidak tahu apa arti perjalanan sampai ke tepi Sungai Parfum, . . . " Sudah kutanyakan kepada diriku sendiri, bagaimana caranya semua ini harus di beri makna" (Ajidarma,1996:62).

Alur yang dipakai adalah alur progresif atau alur maju, hanya saja pada bagian tertentu ada cerita kilas balik yang dimunculkan dalam motif mimpi. Kilas balik ini dialami tokoh ketika ia lelah dan tertidur sehingga memimpikan peristiwa yang telah berlalu yaitu ketika ia berpisah dengan Maneka. Percakapan dengan Maneka berulang pada bagian ini.

Setting yang dipakai dipaparkan dengan jelas. Hal ini memperjelas bagaimana perjuangan yang ditempuh tokoh, seperti pada kutipan berikut ini:

Maneka telah mengirimkan semua itu ke kepalaku. Di manapun kau berada, di gurun pasir, di tengah laut, di dalam hutan, maupun di kota-kota yang gemerlapan . . . (Ajidarma,1996:64).

Latar waktu juga disebutkan dengan nyata seperti waktu siang yang digambarkan dengan teriknya matahari, lamanya perjalanan tokoh, dan waktu sore.

Udara sangat panas, matahari terik membara, dunia nyata yang celaka .

. . . .
Setelah 3000 tahun berlalu aku tidak berani membayangkan apakah Maneka masih menantiku setiap senja di balik desa.

. . . .

Matahari condong ke barat...(Ajidarma,1996:62).

Tokoh "aku" digambarkan sebagai seorang pengembara yang melakukan perjalanan, "Aku terus menerus berjalan dari kota ke kota menuju ke Utara"(Ajidarma,1996:62). Hal itu juga disebutkan secara jelas oleh tokoh lain seperti kutipan berikut ini:

Seorang pengembara pergi ke ujung dunia, tetapi ia selalu ingin kembali. Ia selalu teringat rumah dan kampung halamannya. . .

. . . .
Siapa tahu dirimu muncul dari lembah itu, dengan pakaian hitam-hitam, bercaping dan membawa sebuah tongkat bercabang yang dipanggul dengan ikatan buntalan bekal di ujungnya (Ajidarma,1996:66).

2.10 "Menari di Atas Gong"

Pengenalan tokoh Maneka yang seorang penari merupakan awal dari cerita pendek ini. Maneka diperkenalkan sebagai seorang penari di atas sebuah gong yang selalu menari diiringi dengan denting kecapi. Diceritakan pula bahwa ia sudah buta sejak dilahirkan, tetapi dia dapat menari entah dari mana mulanya, "Tak seorang pun mengerti bagaimana caranya Maneka belajar menari. Tiba-tiba saja Maneka sudah menari di atas gong" (Ajidarma,1996:70).

Tokoh Maneka digambarkan sebagai seorang yang tidak mengalami konflik karena ia sendiri menerima apa adanya

dirinya. Ia memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang ia miliki, sehingga ia bisa hidup tanpa beban, tanpa konflik, kutipan berikut menunjukkannya.

Namun, kukira Maneka melihat cahaya dalam kebutaanya, kukira ia mempunyai sebuah dunia yang sama sahnya dengan dunia orang-orang yang tidak buta, di sanalah ia bisa mempelajari bagaimana caranya bergerak menanggapi bunyi kecapi. Begitulah ia mendengar kepak burung, begitulah ia mendengar bunyi-bunyi hutan dan begitulah alam telah melahirkannya (Ajidarma,1996:70).

Latar yang dipilih adalah latar konkret dan latar imajinatif. Latar imajinatif seperti di bulan langit keempat. Latar konkret seperti di sebuah *lamin* (rumah panjang tradisional suku-suku Dayak di Kalimantan Timur), hutan dan Sungai Ihang Sapi. Penggambaran ini menunjukkan bahwa masih ada dunia lain yang harus diperhatikan selain dunia nyata ini yang ternyata masih dipercayai oleh banyak orang. Latar waktu terlihat jelas, seperti waktu fajar merekah, waktu senja, dan malam. Hal ini menunjukkan adanya dinamika kehidupan lewat berjalannya waktu. Latar sosial dijelaskan dengan adanya *lamin* yaitu rumah panjang tradisional Suku Dayak di Kalimantan Timur, sehingga kebudayaan Dayak merupakan latar sosialnya.

2.11 "Perahu yang Muncul dari Balik Kabut"

Cerita ini diawali dengan penggambaran suasana orang-orang yang menunggu munculnya sebuah perahu yang dinaiki dua orang, perempuan cantik dan seorang laki-laki. Digambarkan orang-orang itu menunggu di suatu tebing yang tinggi sehingga mereka dapat melihat dengan jelas bila perahu itu datang.

Selanjutnya, dikisahkan secara kilas balik peristiwa munculnya perahu yang dinaiki seorang perempuan dan laki-laki pada tahun-tahun sebelumnya, bagaimana tarian lembut wanita cantik, indahnya kimono yang dikenakan dan semakin tuanya laki-laki itu dari tahun ke tahun.

Jadi, secara singkat alur cerita ini adalah orang-orang yang sedang menunggu datangnya sebuah perahu yang muncul dari balik kabut, tetapi tidak tahu untuk tujuan apa dan mereka yang menunggu itu tidak melihat apa-apa. Satu yang menonjol dari pengaluran cerita ini adalah penggambaran situasi alam yang sangat imajinatif dan detail yang hampir ada dari awal sampai akhir cerita ini.

Tokoh yang diceritakan "aku" adalah seorang wanita cantik berkimono indah dan seorang laki-laki yang selalu mengiringi perjalanan di atas kapal yang selalu ditunggu oleh orang-orang dengan setianya.

Perahu itu akan mengalir diseret arus yang pelan dari kelokan sungai di sebelah Utara muncul dari balik kabut dengan seorang wanita yang menari di

haluannya diiringi suara kecapi. Seorang lelaki tua bercapung memetik kecapi itu dengan mata tertutup (Ajidarma.1996:77).

2.12 "Ratri dan Burung Bangau"

Penggambaran tokoh Ratri yang melihat burung Bangau yang akhirnya meninggalkan bayi pada Ratri merupakan awal dari cerita pendek ini, "Satu di antara burung-burung bangau itu terbang merendah ke arah Ratri, meninggalkan bayi dalam kain gendongan di sebelah Ratri" . . . (Ajidarma,1996:91).

Alur mulai bergerak dengan adanya masalah yang dialami tokoh. Ia dianggap gila atau kurang wajar oleh orang-orang karena suka melamun dan senang bercerita yang tidak masuk akal, "Ratri sering melamun ya? . . .Tapi kadang-kadang Ratri dianggap gila karena ceritanya yang sering dianggap tidak masuk akal" (Ajidarma,1996: 92).

Klimaks cerita ini terjadi ketika Ratri mendapat seorang bayi dan ia bercerita kepada orang-orang bahwa bayi itu ditinggalkan oleh burung bangau. Orang-orang tidak percaya. Mereka menyangkal, dan bertanya-tanya darimana bayi itu, "Mereka percaya dengan soal-soal itu, tetapi tidak pernah bisa percaya bahwa Ratri mendapat bayi dari seekor burung bangau" (Ajidarma,1996:94).

Klimaks juga terjadi pada diri Ratri sendiri yaitu, ketika ia juga bertanya-tanya dari mana sebenarnya bayi-

bayi itu dan mengapa dibawa oleh burung bangau serta bagaimana nasib bayi-bayi itu. Ratri tidak dapat menemukan jawaban.

Akhirnya cerita diakhiri dengan kenangan orang tua Ratri atas peristiwa beberapa tahun yang lalu ketika mereka mendapat seorang bayi juga dari seekor burung bangau dan bayi itu sudah besar dan di beri nama Ratri.

Tokoh Ratri dideskripsikan sebagai seorang anak yang pandai dan rajin tetapi badannya lemah. Hal ini terlihat dalam kutipan berikut:

. . . .
Meskipun Ratri sering jatuh pingsan kalau bekerja di ladang, kepala Ratri lebih berisi ketimbang anak-anak sedesanya.

. . . .
Bahkan guru-guru sering bertanya kepada Ratri .
. . (Ajidarma,1996:92).

Ia pun digambarkan sebagai seorang muda yang suka menyendiri dan senang melamun, . . ." Kalau Ratri merasa lelah. . . ia pun pergi, menjauh. . .mendaki bukit . . .melamun sembari menatap hamparan sawah" . . . (Ajidarma,1996:96).

Latar tempat yang dipilih adalah latar yang biasa kita temui dalam hidup keseharian seperti di padang rumput, Hotel Indonesia, puncak bukit, dan di rumah. Hal ini menunjukkan bahwa permasalahan yang dimunculkan dalam cerita pendek ini aktual terjadi di masyarakat.

2.13 "Tempat Terindah untuk Mati"

Alur dimulai dengan keluarnya 10.000 pasukan berkuda dari hutan menuju padang stepa yang terhampar. Mereka adalah sekelompok besar orang yang melakukan pengembaraan. Pengenalan tokoh pun terlihat dengan jelas seperti pada kutipan berikut:

Kami, 10.000 pasukan berkuda, berderap melaju menuju cakrawala.

. . .
Seluruh tubuh kami terbungkus jubah bulu binatang yang tebal dan berat (Ajidarma,1996:102).

Konflik batin muncul ketika mereka mempertanyakan kembali hakekat perjalanan mereka, hakekat perjuangan mereka dalam pengembaraan itu, "Sampai di manakah suatu perjalanan berakhir? Apakah mungkin suatu perjalanan berakhir? Apakah mesti suatu perjalanan berakhir?" (Ajidarma,1996:103).

Perumitan tampak ketika mereka mengenang kembali peristiwa-peristiwa yang mereka temui selama perjalanan. Peristiwa-peristiwa yang mengingatkan bahwa banyak hal terjadi ketika seseorang menjalani suatu perjalanan.

Klimaks terjadi ketika mereka bertemu dengan kelompok lain yang mereka tunggu-tunggu, kelompok saudara-saudara mereka yang berjumlah 100.000 orang.

Kami semua segera melompat ke atas kuda dan memacunya ke tempat-tempat yang tinggi . . . dan

terbentanglah di hadapan kami pemandangan yang kami nantikan. Tak kurang dari 100.000 orang saudara kami muncul dengan meyakinkan dari balik kaki langit (Ajidarma,1996:107).

Puncak kegembiraan dan keharuan itu terlihat dalam kutipan berikut:

Kami semua berpelukan dengan penuh rindu dan penuh dendam . . . suku kami telah bersatu kembali di bawah langit dan bumi yang sama . . . kami menyatu kembali dalam gairah kehidupan yang panas. Angin begitu dingin, namun tiada akan ada satu pun halangan kini bagi kami untuk mengungkapkan suka cita (Ajidarma,1996:108-109).

Latar tempat yang dipilih sangat tepat sesuai dengan alur cerita. Latar hutan bersemak, padang yang terbuka dan tiada bertepi, jurang terjal, dan tebing menjulang menunjukkan betapa berat perjalanan yang ditempuh tokoh. Gradasi perjalanan itu nampak dari dalam hutan yang bersemak, melewati jurang dan tebing, dan akhirnya padang stepa menandakan adanya tingkat perumitan permasalahan yang tergambar dalam alur, dari masalah yang paling rumit sampai suatu penyelesaian. Hal itu tergambar dalam kutipan berikut:

Setelah hampir berminggu-minggu hanya merayapi jalan setapak di antara pohon-pohon dan semak belukar, padang yang terbuka itu bagaikan pelepasan yang lebih memadai untuk melampirkan kerinduan kami akan kebebasan, lepas dari kungkungan jurang dan tebing yang serba menjulang dan mencekam (Ajidarma,1996:101).

Latar waktu yang dipakai menunjukkan betapa dinamisnya mereka dan menunjukkan perubahan dan pergantian dari peristiwa yang satu dengan yang lain sampai-sampai waktu itu sendiri tidak diperhatikan tokoh yaitu, pasukan penunggang kuda. Mereka hanya melakukan perjalanan dan terus berjalan tanpa memperhitungkan waktu. Pergantian siang dan malam, hari ke bulan dan tahun menunjukkan bahwa mereka terus melangkah tiada henti.

Sudah berbulan-bulan kami terus berjalan. Ketika matahari terbenam kami semua beristirahat dan tidur. Sebelum matahari terbit kami sudah berangkat lagi . . .
Begitulah kami berjalan, berjalan, dan berjalan, . . . (Ajidarma, 1996:111).

Tokoh, 10.000 pasukan berkuda, digambarkan sebagai sekelompok orang yang sangat gigih dalam pengembaraan. Mereka tidak kenal takut dalam keluar masuk hutan, menuruni jurang, mendaki tebing terjal, dan menyusuri padang stepa yang luas bagai tak bertepi. Mereka mempunyai keinginan dan tekad yang kuat untuk mencapai tujuan mereka. Mereka hidup bersama secara rukun dan membentuk tim yang kuat untuk bersama-sama melakukan perjalanan. Ikatan kekeluargaan mereka sangat erat sehingga mereka dapat menemukan sesuatu yang mereka inginkan.



Kami mengembara dan menjelajah segenap permukaan bumi untuk mencari suatu akhir, namun, sampai sekarang tiada satu alasan pun dapat menghentikan kami (Ajidarma,1996:103).

Mereka juga digambarkan sebagai sepasukan yang dapat menerima keadaan dan seluruh perjalanan itu dengan pasrah. Pasrah di sini bukan berarti menerima apa adanya tanpa berbuat sesuatu akan tetapi pasrah dalam arti menerima diri sepenuhnya atas segala yang telah diusahakan demi kemajuan diri mereka dalam kehidupannya, "Kami jarang bercakap-cakap di antara kami karena hati sekarang hanya berisi penyerahan diri kepada kehidupan" (Ajidarma,1996:111).

Setelah di muka diuraikan struktur cerita *Negeri Kabut*, maka dapatlah disimpulkan beberapa hal berikut ini.

Pertama, alur yang dipergunakan dalam cerita-cerita pendek itu menggambarkan bagaimana kehidupan nyata itu terjadi. Alur yang progresif kronologis dan diselingi adanya kilas balik menunjukkan jalannya kehidupan manusia yang tidak selalu lurus dan lancar. Disuatu saat manusia harus menengok kembali perjalanan hidupnya, merefleksikan dan membuat koreksi terhadap hal-hal yang belum berjalan sebagaimana mestinya.

Bila lebih cermat kita amati, alur waktu yang dipakai dalam kumpulan *Negeri Kabut* ini tidaklah linear yang mengurutkan masa lalu, masa kini, dan masa depan secara disiplin, tetapi ketiga tahapan itu muncul silih berganti. Hal ini sesuai dengan ungkapan yang dikatakan sendiri oleh Ajidarma (1997:106) sebagai berikut:

Kenangan hidup bersama kita di masa kini, konkret seperti data file dalam sebuah disket, lebih konkret malah, karena bukankah setiap pengalaman yang terungkap kembali adalah baru? Dengan begitu apa yang disebut waktu dalam penghayatan manusia barangkali tidak linear, tidak merupakan garis lurus yang dengan disiplin mengurutkan masa lalu - masakini - masa depan.

Susunan yang demikian menggambarkan pula kedinamisan hidup seseorang dalam menghadapi segala permasalahan hidupnya, kadang manusia dengan lancarnya dapat menjalankan tugasnya sesuai dengan tujuan hidupnya, tetapi kadang pula ia harus berhenti dengan adanya berbagai hal yang harus diselesaikan dan menghambat jalannya perjuangan hidup, dan tidak menutup kemungkinan untuk menoleh kembali hal-hal yang telah dilakukan dan berjalan mundur untuk melakukan koreksi. Hal ini terlihat dalam hampir seluruh Kumpulan cerpen *Negeri Kabut* ini, seperti dalam "Negeri Kabut", "Seorang Wanita dengan Tato Kupu-Kupu di Dadanya", "Long Puh", "Rembulan Terapung di Kolam Renang", "Sukab Menggiring Bola", "Panji Tengkorak

Menyeret Peti", "Di Tepi Sungai Parfum", "Menari di Atas Gong", dan sangat terlihat dalam "Tempat Yang Terindah Untuk Mati".

Kedua, setting atau latar yang dipilih pun sangat mendukung lakuan tokoh-tokohnya dan membentuk karakteristik tokoh-tokoh tersebut. Latar alam dengan segala tantangannya seperti sungai yang deras, tebing yang terjal, jurang yang curam, dan hutan belantara yang ganas, serta gurun pasir yang sangat luas, membuat tokoh harus berjuang keras untuk melewatinya dan perjuangan itu tidak akan pernah berhasil bila tidak dilandasi sikap bekerja keras dan semangat yang menyala-nyala yang tentu saja dilandasi semangat dan motivasi hidup yang membara. Latar itu pun menunjukkan betapa suatu perjalanan hidup itu harus ditempuh dengan suatu perjuangan yang tidak tanggung-tanggung. Hal ini dilakukan tokoh "aku" pada "Negeri Kabut", tokoh wanita bertato dalam "Seorang Wanita Dengan Tato Kupu-Kupu di Dadanya", tokoh Sukab dalam "Sukab Menggiring Bola", tokoh Panji Tengkorak dalam "Panji Tengkorak Menyeret Peti", dan tokoh "kami, 10.000 pasukan berkuda" dalam "Tempat Yang Terindah Untuk Mati".

Latar waktu yang dipilih pun menunjukkan kehidupan manusia yang nyata. Ada yang disebutkan secara jelas

waktu yang dilalui tokoh seperti penunjukkan angka-angka pada arloji atau hanya disebutkan penanda pagi, siang, dan malam. Itu menunjukkan bahwa dalam kehidupan sehari-hari itu kita telah menentukan waktu-waktu yang jelas untuk suatu aktivitas, tetapi tidak jarang pula kita melakukan sesuatu di luar waktu yang telah kita tentukan bahkan kita sering tidak tahu kapan suatu aktivitas dan peristiwa itu terjadi pada diri kita.

Ketiga, Tokoh yang dipilih atau yang diciptakan oleh pengarang merupakan tokoh bulat yang menampilkan berbagai ciri segi wataknya baik kelemahan ataupun kekuatannya. Dengan demikian, pemilihan tokoh ini lebih menunjukkan kepada kita bahwa cerpen-cerpen dalam *Negeri Kabut* memang menggambarkan kehidupan yang senyatanya yang memungkinkan berbagai macam variasi, perbedaan, pergantian dan perubahan. Perkembangan watak tokoh terlihat jelas pada cerpen "Negeri Kabut", "Seorang Wanita Dengan Tato Kupu-Kupu di Dadanya", "Kejadian", "Panji Tengkorak Menyeret Peti", dan "Tempat Yang Terindah Untuk Mati".

BAB III

ANALISIS PERJUANGAN HIDUP MANUSIA

DALAM KUMPULAN CERITA PENDEK *NEGERI KABUT*

Perjuangan hidup manusia merupakan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan dalam hidupnya baik yang bersifat fisiologis maupun yang bersifat psikologis. Perjuangan itu akan berpuncak pada pencapaian aktualisasi diri atau pencapaian pemahaman diri, penyerahan diri dan akhirnya kesadaran diri (Goble, 1993:71; Jatman, 1997:35).

Perjuangan hidup yang dialami tokoh-tokoh dalam kumpulan cerita pendek *Negeri Kabut* akan dibahas dalam bab ini. Di sini, akan dipaparkan bagaimana tokoh-tokoh itu berusaha memenuhi kebutuhan mereka dengan kemampuan pribadi mereka dalam ruang dan waktu yang berbeda dan tentu saja dengan karakteristik masing-masing dalam memenuhi kebutuhannya.

3.1 "Negeri Kabut"

Perjuangan hidup pada cerpen ini dilakukan oleh tokoh 'aku' yang sedang mengembara. Pengembaraan itu

dilakukan berdasarkan naluri tanpa sesuatu tujuan yang pasti. Ia hanya sekadar melakukan perjalanan yang tiada henti, seperti tampak pada kutipan berikut ini:

Sudah begitu lama rasanya aku berjalan, mengembara ke seluruh penjuru bumi, meninggalkan kampung halaman, sanak keluarga, dan pekerjaan, tapi sampai hari ini bahkan tidak juga tahu apa yang kucari (Ajidarma,1996:2).

Kutipan di atas, juga membuktikan bahwa tokoh rela dan berani meninggalkan kampung halamannya, keluarga, dan tugasnya untuk suatu panggilan tertentu yang ironisnya belum jelas apa yang hendak dicapai. Hal ini bila tidak dilandasi dengan semangat dan motivasi yang tinggi, serta adanya rasa hidup niscaya perjuangan itu tidak akan pernah di tempuh. Atau bila kita menerapkan teori Maslow, maka, perjuangan yang dilakukan oleh tokoh 'aku' dilandasi dengan semangat kemerdekaan untuk melakukan apa saja yang diinginkan sejauh tidak merugikan orang lain.

Perjuangan itu pun didukung dengan pemilihan latar tempat dan waktu yang dapat menunjukkan suatu perjuangan hidup. Latar alam dipilih untuk menimbulkan kesan bahwa tokoh berada dalam suatu kebebasan, tidak terikat atau terbatas pada ruang yang sempit, sehingga memungkinkan tokoh bebas dalam berpikir dan bertindak. Setting itu pula menunjukkan betapa berat perjuangan yang harus ditempuh tokoh. Jalan licin, udara yang sangat dingin,

kabut tebal, tebing terjal, dan jurang yang curam harus dilewati oleh tokoh dan sering pula hal itu membuat semangatnya melemah untuk meneruskan perjuangannya. Akan tetapi, hal itu adalah suatu hal yang wajar dalam sebuah perjuangan, sebagaimana diungkapkan oleh Lim (1998:51) "Kita perlu diuji dengan masa sulit, dan menderita sebelum menjadi unggul!" Ujian yang demikian berat itu justru digunakan untuk memacu semangatnya untuk terus berjuang mencapai keinginannya.

Aku sudah merasa lelah, tetapi mengapa jalan ke atas begitu curam? Curam dan licin pula. Kutebalkan tekadku, karena setelah sampai di atas, akan memasuki Negeri Kabut (Ajidarma,1996:4).

Berdasarkan uraian di atas, dapatlah disimpulkan bahwa tokoh 'aku' melakukan perjalanan atau perjuangan hidup tanpa didasari tujuan yang pasti. Dalam proses itu pun ia selalu dibayangi dengan keraguan karena medan berat yang harus ditempuhnya walau pada akhirnya ia dapat mencapai Negeri Kabut dan mendapatkan banyak pengalaman hidup.

3.2 "Seorang Wanita dengan Tato Kupu-Kupu di Dadanya"

Tokoh wanita pada cerpen ini adalah seorang pelacur profesional. Wanita itu berkelana dari Jakarta sampai di Pattaya, daerah pelacuran di Thailand. Perjalanan ke

daerah pelacuran itu dilalui begitu saja tanpa perhitungan, tanpa rencana. Ia menjalaninya begitu saja, seakan mengalir seperti hal menjelmana kupu-kupu dari gambar tato di dadanya.

Segala sesuatu terjadi tanpa perhitungan baik buruk, untung rugi, segala sesuatu terjadi begitu saja tanpa siasat, tanpa gaya, tanpa cita-cita, bahkan barangkali juga tanpa nafsu birahi sama sekali (Ajidarma,1996:19).

Wanita itu, dalam perjuangannya sebagai pelacur, selalu merasa kehilangan suatu bagian dari hidupnya, bagian dari harga dirinya. Bila hari berganti, bertambah pula rasa kehilangan dirinya. Hal itu dilambangkan dengan menjelmana kupu-kupu dari dadanya dan terbang ,menembus angkasa, dan akhirnya hancur. Kutipan berikut akan memperjelas pernyataan di atas:

Wanita itu lantas melompat keluar kamar, berlari ke tepi bukit, dan ia melihat kupu-kupu biru yang keluar dari dadanya itu menembus atmosfer, menembus stratosfer berubah berwarna emas, dan sayap-sayapnya melogam, tetapi kemudian meleleh, terbakar, hancur lebur menjadi abu . . . Hari itu ia ingin menangis karena merasa kehilangan, namun ia tidak bisa menangis (Ajidarma,1996:20).

Namun demikian, rasa kehilangan itu tidak membuatnya mundur dari perjalannya. Ia tetap berjuang untuk tetap hidup dan menjalani profesinya sebagai pelacur.

Jalan hidupnya telah membawanya menjadi seorang pelacur profesional, dan karena pekerjaan itu ia tak selalu bangun tidur di kondominiumnya sendiri (Ajidarma,1996:21).

Jadi, perjuangan yang ditempuh oleh wanita itu tidaklah ringan. Ia selalu merasa kehilangan harga dirinya. Akan tetapi, rasa kehilangan itu tidak membuat ia mengalah pada keadaan. Ia tetap menjalani profesi sebagai pelacur.

2.3 "Kejadian"

Cerpen "Kejadian" ini menunjukkan adanya suatu kegagalan dalam suatu usaha. Kegagalan ini dialami tokoh-tokohnya, terutama oleh tokoh utama yaitu 'aku' yang gagal menjalankan misi 'penciptaan'. Tokoh-tokoh ciptaannya tidak mampu memenuhi tuntutanannya. Dalam "Kejadian" I dan II tokoh laki-laki dan perempuan gagal dalam memberi makna hubungan mereka. Mereka terjebak dalam ketidakjelasan. Kutipan berikut membuktikannya:

Senja masih tergantung, entah kenapa malam belum juga turun. Semuanya semakin tak jelas, seperti juga kelakuan-kelakuan keduanya.

. . .

Pencariannya larut, penggaliannya hanyut, ia terpekur saja semalaman dan menyangka ongkongan pasir tubuh perempuan (Ajidarma,1996:23)

"Kejadian" III menunjukkan kegagalan misi pemburu yang mencari jejak beruang buruannya yang selalu

mengganggu penduduk. Semangatnya yang belum rapuh tidak banyak membantunya. Ia tetap gagal menjalankan misinya.

“Kejadian” IV memperlihatkan kegagalan tokoh ‘aku’, sang majikan, dalam mencipta tokoh-tokoh untuk menjalankan rencananya. Kegagalan ini terbukti dengan tidak tunduknya lagi tokoh-tokoh ciptaan ‘sang majikan’. Mereka- tokoh-tokoh ciptaan ‘aku’- kehilangan kesadaran, dan kehilangan dirinya.

Mereka mencari suara seperti mencari sumber angin, ini lebih keterlaluan lagi. Agaknya kesadaran mereka semakin menipis . . .
Orang-orang itu, makhluk-makhluk itu, lari dariku. Mereka semakin jauh dan tak mau tunduk kepada sang majikan, yaitu: aku sendiri (Ajidarma,1996:25).

Suasana kegagalan ini didukung dengan pemilihan latar pantai yang sangat sepi dan waktu senja menjelang malam. Keremangan suasana itu mencerminkan kemuraman tokoh-tokoh yang gagal. Pemilihan latar pantai yang sepi dan waktu senja terjadi pada “Kejadian” I, II, III, dan IV:

- 1) Senja masih tergantung, entah kenapa malam juga belum turun (Kejadian I).
- 2) Pantai ini sunyi, seperti juga langit yang tak tampak berawan (“Kejadian” II).
- 3) Akhirnya, ia terduduk di atas onggokan pasir yang dari jauh seperti tubuh perempuan. Tiba-tiba terkejut, setengah berbisik: “Senja tak ada habisnya” (“Kejadian” III).
- 4) Sementara matahari senja yang tadi tergantung sekarang turun ke laut, di situ terhenti. Matahari itu tidak punya bobot yang cukup untuk menenggelamkan dirinya dan mengubah bumi menjadi malam (“Kejadian” IV).

Cerpen ini juga membuktikan bahwa tidak setiap perjuangan manusia itu selalu berhasil mencapai sesuatu yang diinginkan. Suatu ketika manusia akan mengalami suatu kegagalan, mengalami kemunduran, dan mengulangi kembali perjuangannya dari awal untuk terus mencari sesuatu yang dicita-citakan.

3.4 "Long Puh"

Perjalanan tokoh 'aku' dalam mencari emas di tempuh dengan perjuangan yang sangat berat. Ia harus menempuh medan yang sulit seperti sungai yang deras, hutan lebat, dan lereng yang tinggi. Ia pun harus terkena penyakit malaria. Kutipan ini menunjukkan betapa berat perjuangan yang dilakukan tokoh:

Long Puh, kampung di hulu Sungai Atan di Pedalaman Kalimantan Timur itu memang sudah lama menyeretku . . . (Ajidarma,1996:.27).
Setelah Long Less itu, alam sepanjang Atan berubah, sungainya menyempit dan makin deras, pinggir sungai makin lebat rimbanya dan segera berubah menjadi lereng-lereng batu yang tinggi, tanjakan kehamnya tampak dengan jelas (Ajidarma,1996: 29).

Penggambaran *setting* seperti di atas semakin memperjelas betapa tokoh 'aku' berjuang berat dalam perjalanannya.

Perjuangan itupun bukannya tidak mempunyai suatu tujuan yang pasti, ia mempunyai tujuan yang jelas, emas! Ia berjuang untuk menemukan emas, sampai-sampai ia harus rela meninggalkan kota-kota besar dengan berbagai kesibukan dan kemewahannya dan pergi ke daerah pedalaman dengan ancaman terkena penyakit malaria.

Aku terus melangkah mendaki bukit, berkali-kali terpeleset kehabisan tenaga, tapi aku terus melangkah. Di kepalaku butiran-butiran emas bertetes. Ya, emas. Emas, emas, emas . . .
(Ajidarma, 1996:31).

Kutipan di atas juga menunjukkan bahwa suatu perjuangan harus ditempuh dengan keberanian menghadapi kesulitan, tantangan, dan kegagalan sekalipun. Hal ini seperti diungkapkan oleh Lim (1998: 57):

Kerumitan membuahkan sifat-sifat terbaik dalam diri seseorang dan memungkinkan unggul. Orang yang memenangkan perjuangan mengatasi kerumitan dihiasi tanda-tanda kemenangan di wajahnya. Gaya kemenangan tercermin pada setiap gerak-geriknya.

Alur yang dibuat kilas balik ingin menunjukkan bahwa dalam berjuang, tokoh 'aku' juga masih dibayang-bayangi oleh masa lalunya, dibayang-bayangi peristiwa-peristiwa yang pernah dialaminya. Hal ini sangat membantu dalam suatu perjuangan bila masa lalu itu dijadikan pijakan sekaligus pelajaran untuk melangkah ke depan, tetapi sebaliknya dapat juga menghancurkan dan menghambat

perjuangan itu sendiri bila manusia tidak bisa melepaskan dan selalu dihantui oleh masa lalu, ia tidak bisa berkembang.

Masa lalu dalam "Long Puh" dijadikan sebagai pendorong semangat dan penguat rohani tokoh 'aku' seperti pada kutipan ini:

Kamu akan bilang aku sentimental. Sudah, aku sudah tahu kamu akan bilang begitu. Tapi aku tidak peduli. Langit merah di atas Long Puh dan jerit monyet di kejauhan terasa memilukan. Dan bayang-bayang wajahmu itu lagi yang membuatku merasa damai. Arus gerak dalam tarianmu itu. Sepasang tanganmu, lengkung tubuhmu, wajahmu yang kaku (Ajidarma, 1996:30).

Masa lalu bagi tokoh 'aku' adalah hadirnya seseorang yang begitu dekat dengan tokoh. Dalam situasi pengembaraan seperti itu, teringat pada masa lalu memang terkesan sentimental, tetapi bayangan masa lalu itu oleh tokoh justru dimanfaatkan untuk menambah keyakinan dirinya untuk tetap berjuang.

Kesimpulan yang didapat dari uraian di atas adalah tokoh 'aku' telah melakukan segala usaha untuk mencapai tujuannya. Kerelaan berkorban untuk tujuan yang lebih mulia dan hasil yang lebih bermanfaat dan didukung oleh usaha yang keras akhirnya menghasilkan sesuatu yang dicita-citakan.

3.5 "Ada Kupu-Kupu Ada Tamu"

Salah satu kebutuhan dasar yang harus diperjuangkan manusia adalah kebutuhan akan rasa aman. Rasa aman ini dihasilkan dari situasi yang dapat diramalkan konsistensi dan kerutinannya. Namun, bila kondisi itu tidak terwujud, manusia akan selalu cemas dan merasa tidak aman. Manusia akan bertingkah laku seakan-akan bahaya besar sedang mengancam dan selalu bertindak seolah-olah menghadapi keadaan darurat, serta berusaha keras menghindari hal-hal yang bersifat asing dan tidak diharapkannya (Goble, 1993:73).

Kondisi seperti di ataslah yang terjadi pada cerpen "Ada Kupu-Kupu Ada Tamu". Tokoh-tokohnya - 'aku' dan isterinya- dibayang-bayangi oleh rasa tidak aman dengan kehadiran kupu-kupu yang menandakan akan hadirnya tamu. Kupu-kupu bagus dan buruk bergantian datang dan pergi. Ketakutan akan datangnya tamu yang tidak diinginkan muncul. Kekhawatiran tamunya seorang yang jahat dan tidak membawa keberuntungan semakin dirasakan oleh mereka. Kutipan berikut menjelaskannya:

"Belum tentu tamu itu orang baik-baik," kataku. "Barangkali dia datang membawa sial." "Kupu-kupu itu warnanya bagus, itu pertanda yang baik." "Tidak ada kupu-kupu yang tidak bagus." Ada! Sering sekali kupu-kupu jelek terbang sampai masuk rumah. Setelah itu kita kemalingan, setelah itu

kamu kehilangan pekerjaan, setelah itu kehormatan kita diinjak-injak orang (Ajidarma,1996:34).

Kehadiran kupu-kupu yang menandakan akan datangnya tamu merupakan situasi yang bagi mereka tidak biasanya dan bukan suatu rutinitas, sehingga hal ini menimbulkan berbagai pertanyaan, dugaan, dan bayangan-bayangan yang membuat mereka tidak aman.

Dalam kondisi seperti itu, mereka -tokoh 'aku' dan isterinya- bertindak seperti dalam keadaan darurat, menyiapkan segala sesuatu untuk tamu yang diyakini oleh mereka akan datang membawa keberuntungan, dan mengusirnya bila membawa bencana.

Isteriku pergi ke dapur. Dia mulai masak. Dia yakin tamu yang akan datang itu pasti mambawa keberuntungan, karena itu dia merasa layak mempersiapkan sebuah perjamuan (Ajidarma,1996:34).

Tetapi, ketika kupu-kupu buruk masuk, yang menandakan tamunya membawa kemalangan, mereka mengusirnya:

"Wah, kupu-kupu ini buruk sekali. Bulukan lagi!"
 "Sial, mana isteriku, sial." Dengan berang dan kecewa diusirnya kupu-kupu itu dengan penggebuk kasar. ...

"Untuk yang membawa sial tidak perlu dijamu apa-apa." "Lho!" "Kalau perlu kita usir saja."
 (Ajidarma.1996:36).

Tokoh 'aku' berusaha keras menolak/menghindari hal-hal yang tidak dikehendaki atau tidak diharapkannya. Ini terjadi karena ia tidak merasa aman dalam situasi penantian ini, terlebih ketika isterinya mempunyai firasat bahwa tamu yang akan datang adalah malaikat maut maka, ia menolaknya, ia tidak siap untuk mati. Kutipan ini membuktikannya:

"Apa firasatmu? "Malaikat Maut yang datang."
 "Mudah-mudahan bukan, aku belum siap mati!"
 "Berdoalah sekarang, bertobatlah, tamu yang kita tunggu-tunggu sudah datang!" "Aku belum siap, aku belum naik haji, aku bahkan belum mandi!"
 (Ajidarma,1996:37-38).

Jadi, uraian di atas menjelaskan bahwa suasana aman dan tenteram merupakan prasyarat tercapainya kebutuhan-kebutuhan hidup yang lain dan merupakan dasar kesiapan seseorang untuk menghadapi segala sesuatu yang terjadi.

3.6 "Rembulan Terapung di Kolam Renang"

Perjuangan hidup yang dilukiskan dalam cerpen ini adalah perjalanan hidup seorang konglomerat kaya raya yang dulunya hanyalah seorang tukang semir sepatu. Kesuksesannya itu adalah berkat usaha kerasnya, besarnya semangat untuk maju, dan kelincahannya dalam berusaha.

"Aku kaya bukan karena warisan, bukan karena fasilitas orang tua, bukan karena modal dadakan

dari langit. Aku ini tadinya cuma tukang semir sepatu. Hanya kepala berotak dan semangat yang keras bisa mengubah nasib seorang tukang semir sepatu menjadi seorang terkaya di dunia (Ajidarma,1996:44).

Kesuksesannya itulah yang membuat tokoh 'aku' semakin meluaskan bidang-bidang usahanya. Ia berupaya membeli tanah-tanah untuk berbagai pembangunan fisik seperti jalan, superblok dan sebagainya. Usaha itu pun dilakukan dengan perjuangan berat. Ia harus bersiap menghadapi tuntutan dan protes dari orang-orang yang merasa dirugikan, diprotes oleh berbagai kelompok masyarakat.

Kesuksesannya itu ternyata juga mengundang kecemburuan dari pihak lain yang tidak dapat mencapai kesuksesan yang sama dengan tokoh 'aku'. Mereka melontarkan dugaan, membuat fitnah. Hal ini memperlihatkan betapa suatu perjuangan itu selalu dibayangi oleh adanya persaingan dari pihak lain, dan tidak jarang persaingan itu tidaklah sehat. Kutipan-kutipan ini kan memperjelas pernyataan di atas:

- 1) Maklumlah, jelek-jelek aku ini juga konglomerat, kan kau tahu, begitu banyak syak dan wasangka serta cemburu yang biasa diarahkan kepada kaum konglomerat seperti aku (Ajidarma,1996:46).
- 2) Aku mudah jadi sasaran. Mudah difitnah, dides kreditkan, dan dipojokkan. Pers dengan cepat akan segera mengadili aku (Ajidarma,1996:40).

- 3) Masalahnya adalah, aku tidak mungkin memiliki rembulan itu. Bukan karena aku tidak menginginkannya, tapi lagi-lagi karena perkara syak dan wasangka serta cemburu (Ajidarma,1996:41).

Namun demikian, tokoh aku tetap berusaha sekeras mungkin untuk tetap mempertahankan posisinya sebagai seorang konglomerat. Usaha yang dilakukannya pun beragam, dari yang wajar-wajar saja sampai usaha yang cenderung curang dengan memanfaatkan situasi dan kondisi yang memungkinkannya berbuat curang.

Tapi kepadaku, kepada aku, seorang manusia biasa, yang karena tahu betul sifat-sifat manusia yang gampang dijilat, gampang disogok, dan gampang ditipu, selain tahu betul bagaimana caranya melipatgandakan uang dengan seketika, tahu betul bagaimana caranya menghindari pajak, tahu betul bagaimana berkelit, bersalto, dan berginkang di celah-celah rimba peraturan, lantas menjadi orang terkaya di muka bumi, mereka akan marah besar (Ajidarma,1996: 41).

Akhirnya, harta kekayaan material itu, sebagai hasil perjuangan tokoh 'aku', ternyata tidak abadi. Harta kekayaannya habis dirusak, dan dihancurkan oleh orang - orang yang dirugikannya. Harta kekayaannya habis diambil oleh mereka, oleh keserakahan orang lain. Tokoh 'aku' mengalami keruntuhan dalam usahanya dan pada saat itulah ia baru teringat pada Tuhan yang telah lama ia tinggalkan.

Berdasarkan deskripsi di atas, dapatlah disimpulkan bahwa tokoh 'aku' telah berusaha dengan segala kemampuannya. Akan tetapi, ia melupakan bahwa ada banyak orang lain yang dirugikan dan perlu diperhatikan yang berakibat kehancuran kekayaan yang dimilikinya. Dengan demikian, usaha keras dan tahan uji hendaknya dilandasi dengan semangat sosial dan akhlak yang luhur.

3.7 "Sukab Menggiring Bola"

Cerpen "Sukab Menggiring Bola" menceritakan perjalanan Sukab untuk memasukkan bola. Sukab dideskripsikan sebagai seorang pemain sepak bola yang ingin membuat gol yang spektakuler. Ambisi dan motivasi yang sangat kuat mendorong Sukab untuk terus berjuang menggiring bola tanpa peduli rintangan dan kesulitan yang kan ditemuinya. Hanya satu tujuannya, mencetak gol. Kutipan ini memperjelasnya:

" Sukab! Sukab! Mau kemana kamu, Sukab?" "Aku mau menjebol gawang, membuat gol, dan mencetak skor!"
"Tapi di mana gawangnya, Sukab? di mana gawangnya?" "Di ujung dunia!" (Ajidarma,1996:49).

Keinginan Sukab menjebol gawang dan mencetak skor sampai di ujung dunia menjelaskan bahwa perjuangan yang ditempuh Sukab tidak tanggung-tanggung dan merupakan

perjuangan yang tiada henti. Perjuangan itu dilandasi dengan semangat yang membara, tanpa mengenal lelah.

Sukab menggiring bola. Sukab menggiring bola sepanjang lapangan rumput dengan kecepatan lari kuda balap, mencari gawang dengan kiper terhebat di dunia. Sudah seribu jala gawang digetarkannya, sudah seribu kiper terbaik dikecohnya . . . tapi Sukab belum merasa puas . . . Ia ingin menjebolkan gawang yang dijaga kiper terhebat di dunia . . . meskipun itu terletak di ujung dunia (Ajidarma,1996: 44).

Kutipan di atas juga menunjukkan bahwa manusia akan selalu mengusahakan sesuatu yang menjadi ambisinya. Ia tidak akan berhenti bila belum tercapai tujuan akhirnya walau dalam perjalanan itu sendiri manusia telah menemukan sesuatu yang berarti. Ia tidak akan pernah puas. Manusia masih akan terus mencari yang lain. Hal ini sesuai dengan pendapat Maslow yang dikutip Goble(1993:72):

Maslow berpendapat bahwa selama hidupnya praktis manusia selalu mendambakan sesuatu. Manusia adalah binatang yang berhasrat dan jarang mencapai taraf kepuasan yang sempurna, kecuali untuk saat yang terbatas. Begitu suatu hasrat berhasil dipuaskan, segera muncul hasrat yang lain sebagai gantinya.

Sukab, dalam cerpen itu, sudah berhasil mengalahkan pemain-pemain dunia lain, sudah menjebol gawang dan sudah berhasil menarik perhatian beribu, berjuta, bahkan bermilyar manusia dengan aksinya. Akan tetapi, itu tidak

membuatnya puas, tujuan akhir perjuangannya adalah mencetak gol ke arah lubang ozon yang menganga!

Uraian di atas menunjukkan bahwa manusia, dengan ambisinya, selalu mengusahakan sesuatu yang terbaik bagi dirinya. Apabila sesuatu itu belum tercapai ia akan tetap berjuang tiada henti dan hanya orang yang mempunyai semangat dan motivasi yang tinggi yang dapat mencapainya.

3.8 "Panji Tengkorak Menyeret Peti"

Cerpen ini berisi petualangan seorang pendekar yang bernama Panji Tengkorak. Petualangan itu dilakukan seiring dengan perjalanan cintanya yang pahit. Panji tengkorak berkelana dari satu tempat ke tempat lain sambil menyeret peti jenazah Nesia, wanita yang sangat, mencintainya, wanita yang menyandera Mariani, wanita yang dicintai Panji Tengkorak.

Perjalanan itu dilaluinya dengan penuh perjuangan. Ia harus mengorbankan harga dirinya untuk orang-orang yang membutuhkannya. Ia harus bertempur mati-matian dengan para pendekar yang ingin mendapatkan gelar pendekar nomor satu. Ia harus menerima dirinya ditolak oleh masyarakat desa tempat ia singgah. Kutipan berikut menunjukkan hal itu:

- 1) "Sekarang pengemis Panji Tengkorak sudah tidak ada lagi, dunia tidak akan mendengar nama itu lagi yang ada hanya hantu pengawal jenazah," bisik Panji Tengkorak kepada dirinya sendiri (Ajidarma,1996:56).
- 2) Diseretnya peti berisi jenazah Nesia ke segenap pelosok dunia, hanya untuk dicegat para pendekar yang ingin merebut gelar nomor satu di dunia, sehingga untuk membela diri, Panji Tengkorak terpaksa membunuh mereka sendiri (Ajidarma,1996:58).
- 3) Panji Tengkorak yang perkasa, lama-lama ditolak kehadirannya, karena darah mengiringi perjalanannya (Ajidarma,1996:58).

Perjuangan tokoh ditempuh dalam waktu yang cukup lama. Ia harus melewati musim demi musim untuk mencari suatu makna dan tujuan yang tokoh sendiri tidak tahu. Tokoh menempuh perjuangannya tanpa tujuan pasti, ia hanya berjalan saja, jalan hidupnya mengalir begitu saja.

Dialah Panji Tengkorak, lelaki pengelana tanpa tujuan, menuruti ke mana pun langkah kaki membawanya, menyeret-nyeret peti yang berisi jenazah Nesia, wanita cantik yang sangat dibencinya (Ajidarma,1996: 54).

Sikap pasrah menerima dan menjalani kehidupan seperti itu ditunjukkan tokoh dalam kutipan ini, . . . "Dia tidak pernah bertanya, kenapa kutukan itu merudungnya (Ajidarma,1996: 60).

Perjuangan tokoh memang tanpa tujuan. Ia hanya menjalani kehidupan itu begitu saja, mengalir bagai sungai, tetapi dengan begitu ia mendapat pengalaman hidup

yang banyak dan itu membuat hidupnya penuh kepasrahan atas segala usaha yang dilakukannya.

3.9 "Di Tepi Sungai Parfum"

Perjuangan hidup yang tergambar dalam cerpen "Di Tepi Sungai Parfum" adalah perjuangan tokoh 'aku' menuju Sungai Parfum, "perbatasan antara dunia maya dengan dunia nyata." Untuk itu, ia harus berjuang melawan panas matahari, sakit, dan harus keluar masuk kota serta menghadapi berbagai hal yang baru. Berikut ini adalah kutipan yang mendeskripsikan hal di atas:

"Aku berdiri di tepi sungai. Udara sangat panas, matahari terik membara, dunia nyata yang celaka. Sepatuku sudah jebol-jebol dan kakiku sudah pecah-pecah mengarungi perjalanan panjang dari kenyataan yang satu ke kenyataan yang lain. Aku terus menerus berjalan dari kota ke kota, menuju utara karena di arah itulah, kata orang, terletak Sungai Parfum yang di seberangnya terletak dunia maya. Kini aku sudah tiba di tepinya (Ajidarma,1996:62).

Perjuangan hidup yang dideskripsikan pada kutipan di atas diperjelas atau diperkuat dengan pemilihan latar alam seperti gurun pasir, ditengah laut, di dalam hutan, dan di tebing-tebing yang terjal. Hal itu juga menunjukkan betapa berat perjuangan yang harus di tempuh tokoh 'aku'.

Perjuangan itu lebih berat lagi karena ditambah kenangan-kenangan tokoh akan masa silamnya dan selalu teringat Maneka yang ditinggalkannya. Bayangan-bayangan itu selalu menyertai setiap langkahnya dan tokoh 'aku' tidak dapat melupakannya, . . . "Begitulah aku telah berjalan begitu jauh, tapi tidak pernah bisa melepaskan diri dari persoalanku" (Ajidarma,1996: 64).

Tokoh 'aku' pun, sebagaimana cerpen-cerpen yang lain, tidak tahu apa arti perjuangan itu sendiri, bagaimana perjuangan itu harus diberi makna, tetapi ia tetap berjuang dan menempuh perjalanan itu.

"Sudah lama kutanyakan kepada diriku sendiri, bagaimana caranya semua ini harus diberi makna (Ajidarma,1996: 62).

Apakah artinya sebuah perjalanan? Dalam sepuluh tahun yang pertama dari perjalananku, aku ditemani seekor monyet (Ajidarma,1996: 65).

Akhirnya, perjuangan tokoh itu diakhiri dengan suatu keputusan bahwa ia harus kembali pulang.

Cerita ini, juga menggambarkan perjuangan tokoh Maneka selama ia menunggu pengembaraan penuh perjuangan tokoh 'aku'. Maneka harus bergelantungan di tebing untuk membuat gambar selama tokoh 'aku' pergi.

"Kamu akan memenuhi tebing itu. Kamu akan terpaksa mendaki tebing itu. Menggambarinya sambil bergelantungan." "Aku akan mendaki, dan

memenuhinya kalau perlu bergelantungan”
(Ajidarma,1996: 63).

Kutipan di atas menunjukkan juga betapa besar motivasi dan semangat tokoh Maneka untuk melakukan sesuatu yang sangat berat.

Deskripsi di atas dapat disimpulkan bahwa tokoh 'aku' telah melakukan pengembaraan yang jauh dan berat tetapi hanya dialah yang memahami arti perjuangan tersebut dan dia pulalah yang memutuskan diteruskan atau tidaknya perjuangan itu. Jadi, keberanian memutuskan sesuatu dapat mengatasi kebimbangan dalam suatu perjalanan hidup.

3.10 "Menari di Atas Gong"

Perjuangan manusia yang ditampilkan dalam cerpen ini adalah perjuangan seorang penari yang senantiasa memenuhi panggilan profesinya sekaligus membawa suatu misi tertentu.

Profesi, atau lebih tepat dikatakan sebagai takdir, Maneka adalah menari. Ia menjalaninya walaupun ia buta. Ia tidak pernah menuntut tariannya harus dinikmati semua orang, ia hanya menari, lain tidak.

"Maneka, berhentilah menari, orang-orang sudah pergi, tidur, dan tak peduli padamu," kataku.



Namun, Maneka tetap menari tanpa iringan suara apa-apa (Ajidarma,1996: 68).

Misi yang dijalankan Maneka, lewat tarian-tariannya, tidak disadari oleh Maneka, justru orang-orang yang menikmati tarian Manekalah yang merasa bahwa Maneka mengemban misi yang luhur, misi yang membuat mereka tersadarkan akan banyak hal. Kutipan-kutipan berikut ini menunjukkannya:

- 1) Maneka telah membawa kami ke banyak negeri, ke banyak padang, menyusuri kota-kota yang kumuh maupun gemerlapan. Bersama Maneka kami mengendarai cahaya meluncur di atas lautan, lepas dari kungkungan hutan. Kami telah berkenalan dengan bangsa-bangsa lain dan kami telah banyak belajar dari mereka tentang apa artinya mengenal tarian yang lain. Maneka yang buta telah membuka mata kami" (Ajidarma,1996: 70).
- 2) Maneka menarikan kehidupan dan kami melihat kehidupan itu begitu indah . . . Kami cuma peladang-peladang kecil yang tidak mengenal bangku sekolah, kami tidak bisa membaca, apalagi menulis, namun gerak Maneka bagaikan melihat pengetahuan itu sendiri (Ajidarma,1996: 70).
- 3) "Maneka bagaikan menyediakan burung enggang sebagai kendaraan . . . Rupa-rupanya tarian enggang menerbangkan jiwa kami, memberi kebebasan (Ajidarma,1996: 71).

Deskripsi di atas dapat disimpulkan bahwa pembersihan jiwa itu dapat dilakukan dengan menikmati, memahami, dan menjiwai gerak kehidupan orang lain sehingga sampai pada suatu penghayatan bahwa jiwa kita harus selalu dibersihkan.

3.11 "Perahu yang Muncul dari Balik Kabut"

Cerpen ini mengisahkan penantian orang-orang yang menunggu datangnya sebuah perahu berisi seorang wanita cantik dan seorang laki-laki tua yang memetik kecapi yang akan datang pada waktu tertentu. Dalam penantian itu orang-orang sudah melakukan persiapan-persiapan seperti, menyiapkan tempat khusus agar dapat melihat datangnya perahu itu.

Mereka, orang-orang yang menanti datangnya perahu, bersusah payah datang dari tempat yang jauh dan harus mendaki tebing agar dapat melihat jelas datangnya perahu itu.

Mereka, orang-orang yang menunggu datangnya perahu, terkesan membabi buta karena mereka sendiri tidak tahu arti penting penantian itu sendiri. Mereka menanti datangnya perahu yang tidak pasti kapan datangnya, dan untuk apa melihat kedatangan perahu itu karena tahu-tahu perahu itu sudah lewat dan mereka tidak tahu apa-apa.

Sampai saat ini, tidak pernah diketahui perahu itu berangkat dari mana dan berlabuh di mana. Dari tahun ke tahun, ada saja yang berusaha menunggu di tepi sungai di kelokan sebelah utara, namun mereka yang menunggu itu tidak melihat apa-apa, tahu-tahu perahu sudah melewati mereka dan menghilang. . . (Ajidarma, 1996: 75).

Akan tetapi, penantian orang-orang itu tidak berhenti. Mereka tetap menanti datangnya perahu itu apapun jadinya. Penantian disertai dengan suatu keyakinan bahwa perahu itu akan muncul, dan keyakinan itu yang membuat mereka bertahan.

Mereka menanti matahari terbit perlahan dari balik hutan dengan keyakinan yang tak tergoyahkan, karena hampir dipastikan setiap tanggal 0 bulan Teratai tahun Rembulan akan berlangsung peristiwa yang sama sehingga bisa dipastikan, harapan yang telah mereka bawa jauh-jauh nun dari seberang lautan, nun dari seberang padang alang-alang nun dari balik bukit-bukit dan padang pasir akan terpenuhi (Ajidarma,1996: 87).

Kesimpulan yang dapat diperoleh dari uraian di atas adalah pentingnya suatu keyakinan dan harapan dalam suatu usaha. Keyakinan dan harapan itu pun harus berdasarkan pada perhitungan-perhitungan yang teliti dan masak.

3.12 "Ratri dan Burung Bangau"

Cerpen ini menceritakan bagaimana usaha Ratri menyakinkan orang-orang di sekitarnya tentang asal bayi yang ia peroleh. Orang-orang tidak percaya bahwa bayi itu berasal dari burung bangau. Mereka menganggap cerita itu omong kosong dan menganggap Ratri sudah gila, terlebih Ratri sering membuat cerita-cerita khayal yang bagi orang lain tidak mungkin.

Keadaan seperti itulah yang membuat Ratri sering merasa jenuh dan bosan. Ia kemudian memilih menyendiri mencari suasana tenang. Ia merasa kondisi seperti itu tidaklah memungkinkannya untuk berkembang. Hal ini sesuai dengan pendapat Maslow, bahwa untuk pemenuhan kebutuhan perlu adanya suasana kemerdekaan berbicara, dan bertindak, dan kemerdekaan mempertahankan atau membela diri. Apabila kondisi itu tidak tercipta maka pemenuhan dan pemuasan kebutuhan dasar tersebut akan terancam (Goble, 1993:80).

Kejenuhan yang dialami tokoh diatasi dengan meninggalkan suasana yang tidak memungkinkannya berkembang dan mencari tempat yang sesuai yang membuatnya tenteram.

Berdasarkan deskripsi perjuangan hidup di atas, diperoleh gambaran bahwa orang dapat mengalami kejenuhan dan keputusasaan dalam perjalanan hidup. Untuk mengatasinya, orang perlu melakukan refleksi dan kontemplasi atas segala yang telah dilakukan dan mempersiapkan langkah-langkah selanjutnya dengan pemikiran yang jernih.

3.13 "Tempat yang Terindah Untuk Mati"

Perjuangan hidup yang harus ditempuh oleh sekelompok pasukan berkuda pada cerpen ini sangatlah berat dan lama. Beratnya perjuangan itu ditunjukkan dengan pemilihan latar tempat yang harus dilalui. Latar tempat yang dipilih pengarang adalah padang stepa yang luas, jalan setapak, semak belukar, hutan yang lebat, jurang, dan tebing serta gurun pasir. Dengan pemilihan latar itu, terlihat betapa mereka benar-benar berjuang dengan penuh semangat mengalahkan tantangan dan rintangan. Tantangan dan rintangan itu justru digunakan untuk memacu perjuangan mereka demi tercapainya tujuan mereka yaitu bertemu dan berkumpul dengan kelompok satu suku lainnya. Kebulatan tekad itu tergambar dalam kutipan ini:

Kami mengembara dan menjelajah. Segenap permukaan bumi untuk mencari suatu akhir, namun sampai sekarang tiada satu alasan pun bisa menghentikan kami. Kami menyeberangi sungai, kami mendaki celah-celah gunung, kami mengarungi gurun pasir, dan kini kami berpacu di tengah padang tanpa tepi, tapi kami tidak juga ingin berhenti (Ajidarma, 1996: 103).

Perjuangan yang dilakukan kelompok pasukan berkuda ini mempunyai tujuan yang pasti yaitu bersatunya kembali suku mereka setelah sekian lama berpisah dan akhirnya

tujuan itu tercapai. Namun, untuk mencapai tujuan itu kadang mereka diliputi rasa keraguan dan kesia-siaan. Mereka ragu atas perjuangan yang telah ditempuhnya akan sia-sia dan tak berarti. Keraguan itu diwujudkan dalam pertanyaan-pertanyaan retorik pada diri mereka sendiri.

Apakah rembulan bisa memahami betapa nun di sebuah benua yang jauh bertahun-tahun yang silam suku kami berkemas untuk sebuah perjalanan yang tak kami ketahui kapan akan berakhir? Apakah rembulan mengerti, betapa berat penderitaan suku kami sepanjang perjalanan mengarungi benua itu, menghadapi segenap rintangan alam maupun suku-suku musuh kami? Apakah rembulan mampu menangkap gelora semangat kami? (Ajidarma,1996: 105)

Akhirnya, keraguan itu sirna. Mereka mencoba menerima itu semua sebagai sesuatu yang harus dihadapi. Mereka menyerahkan diri mereka sepenuhnya kepada kehidupan yang mereka jalani. Mereka pasrah dalam menerima pengembaraan itu sebagai jalan hidup mereka. Kepasrahan mereka bukanlah kepasrahan statis tetapi kepasrahan atas segala usaha yang mereka lakukan. Mereka terus berusaha dan bekerja, serta menderita yang berakhir pada kesukaan.

BAB IV

ANALISIS SEMIOTIK KUMPULAN CERPEN NEGERI KABUT

Setelah di muka dipaparkan analisis struktural dan deskripsi perjuangan hidup dalam kumpulan cerpen *Negeri Kabut*, pada bab ini akan dipaparkan makna perjuangan hidup melalui analisis semiotik. Melalui analisis ini, cerpen-cerpen dalam kumpulan ini akan dipaparkan berdasarkan lima kode yaitu, kode teka-teki, kode konotatif, kode simbolik, kode aksian, dan kode (realitas) budaya. Dengan prosedur ini, kita dapat secara bebas membuka dan menutup proses pemaknaan teks/karya sastra tanpa mematuhi petanda. Pembaca diberi kebebasan menikmati dan menganalisis karya sastra mengikuti petanda yang secara arbitrer dapat diberi makna tanpa terikat petandanya. Hal ini berarti juga kita bebas menghubungkan teks karya sastra dengan sistem arti dan mengabaikan intensi pengarang (Selden, 1993: 77-81).

Berikut ini akan dipaparkan analisis ketiga belas cerpen berdasarkan kode-kode di atas:

4.1. "Negeri Kabut"

a. Kode aksian

Kode aksian dalam Negeri Kabut adalah sebagai berikut:

- 1) Tokoh 'aku' sampai di perbatasan Negeri Kabut, beristirahat dan menikmati pemandangan dari atas bukit.
- 2) Tokoh 'aku' mulai melanjutkan perjalanan melewati jalan menurun.
- 3) Tokoh 'aku' sampai di sungai yang suaranya gemericik dan kanan-kirinya tebing curam.
- 4) Tokoh 'aku' bertemu dengan dua orang wanita dari Hmong, kemudian melanjutkan perjalanan.
- 5) Tokoh 'aku' sampai di portal/penjagaan dan paspornya diperiksa.
- 6) Tokoh 'aku' sampai di sebuah kampung yang kemunculannya sangat tiba-tiba, dan melihat berbagai aktivitas yang ada.
- 7) Tokoh 'aku' terlibat dalam sebuah upacara adat.
- 8) Tokoh 'aku' bertemu dengan orang-orang yang pulang dari ladang yang menyadarkan bahwa ia selalu mencari dan tak pernah cukup dengan sesuatu.
- 9) Tokoh 'aku' sampai di pasar dan melihat keanehan-keanehan.
- 10) Tokoh 'aku' keluar/ meninggalkan Negeri Kabut.

11) Tokoh 'aku' sampai kembali di kuil.

Kesebelas kejadian yang dialami tokoh 'aku' terjadi dari waktu fajar menyingsing sampai senja, kira-kira dalam 11 jam, 17 menit, 28 detik.

Kenangan-kenangan yang dialami tokoh juga termasuk di dalam kedua belas kejadian tersebut. Kenangan-kenangan itu adalah:

- 1) Tokoh 'aku' teringat asal tas yang dikenakannya untuk membawa bekal. Ia teringat pesan pendeta yang meminjaminya tas itu bahwa tokoh 'aku' pasti akan mengembalikan tas itu lagi.
- 2) Tokoh 'aku' teringat pada pesan-pesan pengembara yang ditemuinya bahwa banyak peristiwa yang terjadi di dunia.
- 3) Tokoh 'aku' teringat pada peristiwa 'pengembaraan mistis' yang dialami dalam sebuah upacara.

b. Kode teka-teki

Kode aksian yang berupa rangkaian peristiwa-peristiwa yang dialami tokoh mempunyai kaitan yang erat dengan kode teka-teki yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang muncul dalam memahami cerpen ini. Kedua belas peristiwa dan tiga peristiwa dalam motif kenangan dapat dijadikan acuan untuk menemukan jawaban-jawaban dari pertanyaan yang muncul. Beberapa pertanyaan yang muncul dalam usaha

memahami cerpen ini adalah mengapa tokoh 'aku' melakukan perjalanan/pengembaraan? Apa tujuan pengembaraan itu? Peristiwa apa saja yang dialami selama pengembaraan? Apa kesan 'tokoh' aku setelah melakukan perjalanan itu?

Jawaban-jawaban atas pertanyaan itu dapat diberikan setelah kita melakukan pembacaan berulang kali atas cerpen itu. Tokoh 'aku' melakukan perjalanan penuh perjuangan itu karena ia terpenggil untuk mengembara tanpa ada suatu misi awal yang jelas. Negeri Kabut adalah tujuan pengembaraannya tetapi untuk apa dan mengapa Negeri Kabut yang dipilih tokoh 'aku' sendiri tidak tahu. Ia hanya melakukan pengembaraan tanpa memperhitungkan tujuan pasti perjalanan itu. Berbagai peristiwa dalam pengembaraan itu menjadikan tokoh 'aku' merasa tertantang untuk tetap berjuang dalam pengembaraannya. Peristiwa pertemuannya dengan orang-orang asing memberi pengalaman baru dan tidak akan pernah diulangi lagi oleh tokoh. Peristiwa-peristiwa itu pula yang menjadikannya tokoh aku dapat melihat bahwa dunia luar memberinya banyak pelajaran hidup.

c. Kode Konotatif

Kode konotatif ini berkaitan dengan berlakunya gerak tokoh dalam suatu ruang dan waktu yang membentuk suatu jalinan dan deskripsi tertentu (Selden, 1993: 80;

Santosa,1993: 56-57). Gerak, ruang, dan waktu dalam "Negeri Kabut" adalah sebagai berikut:

1) Gerak

Gerak dalam "Negeri Kabut" terlihat dalam hubungan komunikasi tokoh 'aku' dengan tokoh-tokoh lainnya yang ia temui dalam pengembaraannya. Hubungannya komunikasi itu terjalin antara tokoh 'aku' dengan pendeta, tokoh 'aku' dengan dua orang wanita Hmong, tokoh 'aku' dengan para pengembara lainnya, tokoh 'aku' dengan petugas portal, tokoh 'aku' dengan seorang nenek, tokoh 'aku' dengan pemuda penerjemah, dan tokoh 'aku' dengan gadis penari.

2) Ruang

Hubungan komunikasi tokoh 'aku' dengan tokoh-tokoh lainnya terjadi dalam ruang/tempat berikut: perbatasan Negeri Kabut, di bawah pohon, di puncak bukit, di sebuah kuil, di sungai, di dalam hutan, di sebuah ladang, di sebuah portal, di sebuah kampung, di sebuah tempat bernama Negeri Kabut, dan di sebuah pasar.

3) Waktu

Waktu dalam Negeri Kabut dapat ditemukan secara eksplisit yaitu penunjukkan angka-angka pada arloji digital yang dikenakan tokoh 'aku' yaitu: 6.45.09, 14.36.54, 17.02.53, dan 18.12.34, juga penanda waktu seperti waktu pagi, siang, dan malam, fajar mulai menyingsing, sudah

begitu lama, sudah lewat waktu makan siang, sudah di sana berabad-abad, dan matahari senja muncul dari balik awan.

Ketiga dimensi itu dipilih dan dengan sangat baik oleh pengarang. Hal ini terbukti dengan dapat diamatinya perilaku tokoh secara realistis walau ini hanya merupakan imajinasi pengarang. Selain itu, ketiga dimensi itu menunjukkan adanya suatu jalinan cerita yang logis dan intensif yang tergambar pada peristiwa-peristiwa dan perkembangan mental tokoh 'aku'. Ketiga dimensi itu saling menduduki dan mempunyai keterkaitan dalam membentuk sebuah cerita yang utuh.

d. Kode Simbolik

Kode simbolik ini tampak pada pemilihan alur yang dibuat kronologis dan kilas balik. Hal ini melambangkan bahwa suatu perjalanan dan perjuangan tidaklah selalu berjalan lancar bahkan sering harus berhenti dan ditoleh kembali. Ini juga menunjukkan adanya suatu kedinamisan. Kode simbolik ini juga tampak pada pemilihan latar alam yang sulit ditempuh tokoh. Hal ini menandakan adanya suatu perjuangan hidup yang tidak ringan. Permasalahan, tantangan, dan keputusan sering mengiringi setiap perjalanan hidup manusia, sebagaimana yang dialami tokoh 'aku', ia harus berani mendaki bukit terjal dan menuruni jurang yang curam untuk mencapai tujuannya.

Kabut dalam cerpen ini dapat pula diartikan sebagai lambang ketidakpastian, ketidakjelasan, dan kesamaran. Di tengah sampai akhir perjalanan, tokoh 'aku' selalu ada kabut. Ini menandakan adanya ketidakpastian dan kesamaran dalam menjalani pengembaraan. Akan tetapi, tokoh 'aku' tetap pada prinsipnya yaitu melakukan perjalanan itu apapun keadaannya dan prinsip itulah yang dapat membuat ia bertahan walau berada dalam ketidakjelasan sampai ia tiba di Negeri Kabut.

e. Kode Budaya

Kode budaya yang tampak menunjukkan suatu negara yaitu Thailand. Hal ini dapat dikembalikan pada penanda yang ada seperti nama suku Hmong, bahasa Thai, bahasa Karen, dan Sungai Mekong yang kesemuanya itu terletak di Thailand.

Realitas yang juga ditunjukkan dalam cerpen ini adalah masih adanya peperangan, ketimpangan, dan kejahatan di dunia ini yang seperti pada kutipan berikut ini:

Kudengar dari mereka betapa di suatu tempat yang lain ada suatu bangsa yang dikejar-kejar oleh bangsa lain untuk dimusnahkan. Wanita dan anak-anak dibunuh tanpa perkecualian. Betapa sulitnya hidup bersama di atas bumi yang cuma sebesar biji merica. Begitulah para pengembara berkisah tentang peperangan, pembantaian, pembunuhan, dan pemusnahan. Kekacauan merajalela. Penyakit tak tersembuhkan menjadi wabah. Pikiran jungkir balik. Kebohongan jadi kebenaran. Kepalsuan jadi anutan (Ajidarma, 1996:6).

Berdasarkan uraian kelima kode di atas, kita mendapat gambaran yang jelas bahwa tokoh 'aku' mengalami banyak peristiwa dan mempunyai banyak kenangan selama menempuh perjalanan. Serangkaian peristiwa tersebut terjadi di berbagai tempat yang sulit ditempuh. Namun demikian, perjalanan itu tetap dilakukan. Jadi, dari kelima kode itu dapatlah diperoleh amanat bahwa keberanian menghadapi tantangan hidup akan menghasilkan sesuatu yang berharga dalam proses pengembangan diri.

4.2 "Seorang Wanita Dengan Tato Kupu-Kupu di Dadanya"

a. Kode Aksian

Kode aksian yang ada dalam cerpen ini adalah:

- 1) Tokoh wanita bertato kupu-kupu di dadanya selalu berdiri di teras kediamannya.
- 2) Ia membuka kimono atau pakaiannya sehingga dadanya telanjang.
- 3) Seekor kupu-kupu terbang dari gambar tato wanita itu.
- 4) Kupu-kupu itu menjelma menjadi warna emas dan akhirnya terbakar sampai hancur.
- 5) Kenangan asal-usul gambar tato dan munculnya seekor kupu-kupu dari dadanya.
- 6) Wanita itu menjadi seorang pelacur profesional.
- 7) Wanita itu teringat akan kupu-kupu yang telah lepas dari dadanya.

Kenangan wanita itu akan asal-usul gambar tato di dadanya dan menjelmana kupu-kupu terdiri dari beberapa peristiwa atau aktivitas:

- 1) Orang tuanya menolak usulan dokter yang akan mengoperasi gambar tato wanita itu.
- 2) Wanita itu menerima dirinya dengan gambar tato di dadanya.
- 3) Wanita itu hadir dalam sebuah pesta kemudian tidur dengan pria Karibia.
- 4) Wanita itu bercinta dan menyerahkan dirinya kepada lelaki Karibia itu.
- 5) Wanita itu melamunkan semua kejadian yang dialaminya.
- 6) Seekor kupu-kupu menjelma dari gambar tatonya.
- 7) Wanita itu berlari ke bukit dan memandang kupu-kupu yang terbang bebas dengan rasa kehilangan yang dalam.

b. Kode Teka-teki

Teka-teki yang muncul dari cerpen ini adalah: mengapa wanita itu berdiri di kondominiumnya setiap pagi? Apa yang terjadi sehingga wanita itu selalu merasa kehilangan? Bagaimana wanita itu menjadi pelacur dan apakah ia menerima keadaan itu? Jawaban dari serangkaian pertanyaan itu dapat memperjelas pemahaman atas cerpen ini.

Wanita itu selalu berdiri di kondominiumnya karena di situlah ia selalu melakukan aktivitas rutinnnya yaitu

membuka pakaiannya sehingga tato kupu-kupu di dadanya kelihatan dan buah dadanya yang ranum kelihatan dengan jelas. Bagaimana adanya tato kupu-kupu di dadanya? Tato itu sudah ada sejak ia dilahirkan dan takdirilah yang menjadikan tato itu di dadanya. Ia menerima tato itu dan tidak mau menghilangkannya. Ia sudah merasa bahwa tato itu bagian dari dirinya. Hal ini pulalah yang menjadikannya ia merasa kehilangan ketika kupu-kupu yang menjelma dari gambar tatonya terbang dan akhirnya hancur. Ia merasa hilangnya kupu-kupu itu seakan hilangnya harga dirinya.

Hilangnya harga diri wanita itu dapat dianalisis dari pengalamannya menyerahkan dirinya kepada laki-laki Karibia, tetapi ia kemudian ditinggalkan. Ia sudah memberikan segala-galanya kepada orang yang dicintainya tanpa perhitungan apapun, dengan waktu yang singkat, dengan tanpa mengenal siapa sebenarnya laki-laki itu, dan berakhir tragis, laki-laki itu pergi meninggalkannya tanpa pesan. Kejadian inilah yang semakin mendorongnya untuk masuk dunia pelacuran di Pattaya.

Kehidupannya sebagai seorang pelacur menjadikan ia selalu berpindah dari satu tempat ke tempat yang lain, akan tetapi rasa kehilangan itu selalu dirasakannya ke manapun ia pergi.

c. Kode Konotatif

Wanita dengan tato kupu-kupu di dadanya adalah seorang pelacur dari Jakarta yang hidup di Pattaya, Thailand. Ia melakukan itu tanpa pertimbangan dan perhitungan yang masak. Ia begitu saja menjalani kehidupannya sebagai pelacur. Gerak, ruang, dan waktu terjadinya peristiwa adalah sebagai berikut:

1) Gerak

Tingkah laku wanita itu terlihat dari interaksinya dengan tokoh lain atau tindakan yang dilakukan wanita itu sendiri. Hubungan dengan tokoh lain seperti dengan laki-laki Kariabia dan laki-laki yang bercinta dengannya. Tindakan yang dilakukannya sebagai rutinitas adalah berdiri di teras kondominiumnya, membuka kimono/pakaiannya dan menampakkan buah dadanya yang putih dan bertato kupu-kupu. Ia juga sendirian dalam berpetualang dari Jakarta ke Pattaya.

2) Ruang

Tempat terjadinya peristiwa-peristiwa itu adalah: di sebuah kondominium, di tempat tidur, di tepi bukit, dan di Pattaya.

3) Waktu

Waktu yang dipakai dalam cerpen itu adalah: waktu pagi, ketika wanita itu bangun dan melakukan aktivitas

rutinya, malam hari, ketika ia berada dalam suatu pesta dan bertemu dengan laki-laki Karibia, serta bercinta dengannya. Akan tetapi waktu pagi lebih dominan dalam cerpen ini.

Paduan gerak, waktu, dan ruang menghadirkan jalinan cerita yang monoton karena adanya aktivitas tertentu yang dilakukan berulang-ulang. Tetapi, kemonotonan ini dapat menunjukkan bahwa aktivitas itu dilakukan dengan intensitas yang tinggi.

d. Kode Simbolik

Simbol yang ada dalam cerpen ini adalah gambar kupu-kupu yang ditatokan di dada wanita itu. Kupu-kupu melambangkan sesuatu yang indah dan menyenangkan. Kupu-kupu dapat membuat hati banyak orang gembira bila ia menikmati keindahan kupu-kupu itu. Bila dikembangkan lebih lanjut, maka terdapatlah istilah kupu-kupu malam atau pelacur yang mendapat uang atau kepuasan dari orang yang berhubungan seks dengannya. Banyak hal yang menjadikan seseorang menjadi pelacur seperti alasan ekonomi, atau karena terdesak keadaan, atau sekadar mencari kepuasan belaka, atau karena sesuatu yang tidak jelas dan ia menjadi pelacur begitu saja.

Hal di atas terjadi dalam cerpen ini. Wanita itu mempunyai tato kupu-kupu dan ia menjadi pelacur profesi-

onal. Kupu-kupu yang menjelma dari gambar tatonya yang hilang terbakar menyimbolkan hilangnya harga diri wanita itu.

e. Kode Budaya

Ada petunjuk yang dapat memperlihatkan kenyataan yang ada dalam cerpen itu dengan kenyataan sebenarnya yaitu daerah Pattaya yang menjadi tempat tinggal wanita itu.

Pattaya merupakan sebuah kawasan wisata di Thailand yang dikunjungi banyak wisatawan dan sekaligus merupakan kawasan pelacuran tempat orang-orang dapat menyalurkan kebutuhan biologisnya dengan membaya pelacur-pelacur yang mereka pilih.

Kelima kode di atas, menunjukkan bahwa tokoh dapat menerima dirinya sepenuhnya. Penerimaan diri membuat dirinya tidak merasa canggung dalam menjalani kehidupannya. Akan tetapi, ia tidak memperhitungkan berbagai kemungkinan yang akan muncul bila ia mengambil suatu keputusan. Segala sesuatu terjadi begitu saja tanpa dapat diperkirakan sebelumnya. Dari urai tersebut, terkandung pesan pentingnya memperhitungkan semua keputusan yang akan diambil dan akibat-akibat yang akan muncul agar kita mempunyai kesiapan dalam mengantisipasi masalah-masalah yang muncul.

4.3. "Kejadian"

a. Kode Aksian

Aksian-aksian dalam cerpen ini adalah:

- 1) Dua orang, laki-laki dan perempuan, berada di tepi kolam dan berbincang-bincang.
- 2) Mereka berdekapan sambil memandang laut.
- 3) Seorang lelaki jongkok di pantai sambil memikirkan sesuatu.
- 4) Seorang pemburu datang di pantai dan mencari jejak beruang.
- 5) Orang-orang itu terkejut mendengar suara yang puitis yang muncul tiba-tiba dan mereka mencari sumber suara itu.
- 6) Tokoh 'aku' bercerita bahwa orang-orang 'ciptaanya' menantang dirinya.
- 7) Tokoh 'aku' merencanakan membunuh orang-orang itu.

Aksian-aksian ini terbagi dalam empat bagian sehingga seakan-akan peristiwanya terpisah tetapi itu merupakan serangkaian peristiwa yang ada hubungannya.

b. Kode Teka-teki

Pertanyaan mendasar yang dapat diajukan adalah mengapa tokoh 'aku' marah dan hendak membunuh tokoh-tokoh ciptaanya?

Tokoh 'aku' hendak membunuh tokoh-tokoh ciptaannya karena mereka tidak menjalankan fungsinya atau tugasnya sebagaimana diinginkan oleh tokoh 'aku'. Mereka tidak dapat menjalankan rencana tokoh 'aku':

Tokoh-tokoh yang kucipta bukan binatang pasir, namun sekarang mereka menggali pasir untuk mencari sumber suara seperti binatang pasir. Semuanya bisa merusak dan mengacaukan semua rencanaku. Mereka harus kubunuh (Ajidarma, 1996:25).

c. Kode Konotatif

1) Gerak

Interaksi antartokoh yang terjadi adalah antara tokoh perempuan dan laki-laki di "Kejadian I dan II" dan lakukan pemburu beruang di pantai.

2) Ruang

Tempat terjadinya peristiwa itu adalah di tepi kolam dan di tepi laut.

3) Waktu

Waktu terjadinya peristiwa itu adalah senja hari menjelang malam.

d. Kode Simbolik

Kode simbolik terlihat dengan pemilihan tempat dan waktu terjadinya peristiwa. Tempat di tepi laut yang sepi di waktu senja menggambarkan suasana yang sedih, suasana yang muram, dan ketidaktahuan sebagaimana dialami oleh tokoh-tokoh cerpen ini. Mereka tidak tahu apa yang

harus diperbuat dan bagaimana hubungan mereka satu dengan yang lain.

e. Kode Budaya

Kode budaya diperlihatkan dengan lakuan tokoh 'aku' yang hendak membunuh tokoh-tokoh ciptaannya dengan hanya mematahkan boneka dan tokoh-tokoh itu mati. Hal ini mirip dengan praktek *santet* atau *teluh* yang merupakan praktek mistik yang sesat (*black magic*) yang masih dipercaya oleh masyarakat Jawa khususnya, dan masyarakat Indonesia umumnya. Praktek ini akan mengganggu berlangsungnya tatanan kosmos dan akan mendapatkan hukum *karma* (Mulder, 1983).

Uraian kelima kode di atas, mengarahkan pemahaman kita bahwa tidak setiap usaha yang kita lakukan itu selalu berhasil. Hal ini tidak diantisipasi oleh tokoh 'aku', sang majikan, sehingga ia merasa kecewa dan marah atas kegagalan tersebut.

4.4 "Long Puh"

a. Kode Aksian

Kode aksian dalam "Long Puh" adalah:

- 1) Tokoh 'aku' mengalami demam karena penyakit malaria.
- 2) Tokoh 'aku' bermimpi tentang Dayak.
- 3) Ia berada dalam sebuah *lamin*, sebuah rumah tradisional suku Dayak.

4) Ia seakan tertarik oleh kekuatan gaib yang tidak dapat dilawannya.

Peristiwa-peristiwa yang ada dalam motif kenangan dan bayangan adalah:

- 1) Ia berada di kampung yang kotor di Dayak.
- 2) Ia melihat seorang menari dengan wajah yang mirip dengan seseorang yang dikenal tokoh.
- 3) Ia berada di tengah-tengah orang Dayak Kenyah Umak Bakung.
- 4) Tokoh 'aku' bercerita bahwa Long Puh telah menyeretnya.
- 5) Ia selalu terbayang wajah-wajah orang Dayak yang sedang melakukan upacara peperangan dan mengayau (pemenggalan kepala).
- 6) Ia masih demam ketika orang-orang Dayak menari di sekelilingnya.
- 7) Ia selalu terbayang Long Puh dengan kondisi alamnya ketika melakukan perjalanan.
- 8) Ia teringat tempat-tempat istimewa yang pernah ia kunjungi.
- 9) Ia berada di antara orang-orang Dayak yang bertato dan bertelinga panjang.
- 10) Ia teringat ketika ia berada di Luun, tempat pendulangan emas di tepi Sungai Musang.

- 11) Ia berjalan di dalam hutan, dan menyeberangi sungai.
- 12) Ia membayangkan semua benda dilapisi emas dan melihat orang Australia menemukan emas.

Tokoh 'aku' dalam keadaan antara sadar dan tidak sadar dalam mengalami peristiwa dan aktivitas-aktivitas tersebut sehingga lebih banyak aksian yang ada dalam motif, impian, kenangan, dan bayangan ketika ia menderita demam karena malaria. Aksian-aksian itu juga menunjukkan adanya suasana yang mistis dan gaib yang dialami tokoh sehingga ia sendiri tidak tahu apa yang sebenarnya terjadi dan dialaminya.

b. Kode Teka-teki

Kode teka-teki yang ada dalam cerpen ini adalah serangkaian pertanyaan ini: apa yang dialami tokoh 'aku'? Bagaimana ia dapat sampai di tempat itu? Apa tujuan ia datang ke tempat itu?

Tokoh 'aku' mengalami suatu peristiwa yang mencekam. Ia menderita demam karena penyakit malaria dan selalu dibayang-bayangi berbagai peristiwa yang telah terjadi padanya. Dia dibayang-bayangi oleh kelakuan orang-orang Dayak yang masih sangat asing bagi dia. Ia ikut upacara tradisional yang tidak dimengertinya. Ia harus melakukan perjalanan jauh dari Denpasar ke Dayak karena ketertarikannya.

Ia dapat sampai Long Puh karena sekan-akan ada kekuatan gaib yang menyeretnya. Ia meninggalkan keluarga dan semua keramaian kota untuk pergi ke pelosok Long Puh hanya untuk sesuatu yang masih samar. Kesamaran itu tidak membuat ia surut dalam melangkah, ia tetap melanjutkan tugasnya dengan baik, ia tetap mencari emas yang ia idamkan. Ia juga mendapat banyak pengalaman dari tradisi masyarakat Dayak.

d. Kode Simbolik

Cerita ini melambangkan adanya suatu perjuangan hidup. Tokoh 'aku' berusaha mendengarkan suara hatinya untuk pergi ke pelosok Long Puh. Ia tidak takut walau ia harus menderita malaria. Simbol ini dipertegas lagi dengan simbol-simbol alam seperti hutan, keham, jurang, dan arus sungai yang deras yang melambangkan perjuangan dan kerja keras.

Perjuangan dan kerja keras tokoh 'aku' dilakukan untuk mendapatkan sesuatu yang berharga yang dalam cerpen ini dilambangkan dengan emas. Emas adalah logam mulia yang diminati banyak orang. Emas sebagai lambang dapat diartikan sebagai suatu kemuliaan dan kesempurnaan. Jadi, dapat dijelaskan bahwa tokoh 'aku' bekerja dan berjuang untuk memperoleh kemuliaan dan kesempurnaan dalam hidup dan ia mendapatkannya.



Proses ini tidaklah mudah. Ia harus berjuang secara fisik atau secara psikologis. Ia selalu dibayangi masa lalunya. Ini dilambangkan dengan pemilihan aksi-aksi dalam motif kenangan dan impian. Hal ini pula menunjukkan adanya keraguan pada saat seseorang akan atau sedang memulai usahanya.

d. Kode Konotatif

Tokoh 'aku' merupakan sosok manusia yang pantang menyerah dalam melakukan suatu perjuangan hidup. Hal ini tampak pada aktivitasnya menempuh perjalanan yang penuh rintangan dan berani meninggalkan kemewahannya untuk suatu yang sangat berharga bagi dirinya. Aktivitas tokoh itu terlihat dari gerak, ruang dan waktu yang dialaminya sebagai berikut:

1) Gerak

Gerak dalam cerpen ini terlihat pada hubungan tokoh 'aku' dengan tokoh-tokoh lain atau bagaimana ia berinteraksi dalam lingkungannya. Hubungan dan interaksi tampak pada hubungan tokoh 'aku' dengan orang-orang Dayak Kenyah Umak Bakung, tokoh 'aku' di upacara orang Dayak, tokoh 'aku' mengarungi sungai yang deras, tokoh 'aku' dengan orang Kenyah yang mengantarnya dengan perahu, tokoh 'aku' dengan Petajang dan isterinya, dan tokoh 'aku' dengan Paddock, orang yang menemaninya menyusuri sungai.

Gerak/aktivitas tokoh di atas membuktikan adanya intensitas lakuan yang tinggi dari tokoh. Selain itu, menunjukkan bahwa tokoh mengalami suatu perkembangan perwatakan yang disebabkan banyaknya interaksi yang terjadi terhadapnya.

2) Ruang

Ruang dalam cerpen ini dapat terlihat jelas seperti di sebuah *lamin*, tempat tokoh 'aku' mengalami peristiwa gaib, di sebuah perkampungan tempat terjadinya upacara adat yang diikutinya, dan Long Puh, sebuah kampung di hulu Sungai Atan yaitu tempat yang telah membayangi dan selalu ingin dikunjunginya.

Tempat lain terjadinya peristiwa-peristiwa itu adalah: Denpasar, Bali yaitu tempat pengembaraan tokoh 'aku' sebelum ke Long Puh, rumah Petajang tempat ia sakit dan mengalami demam, dan Luun, tempat orang-orang mendulang emas. Tempat-tempat di atas digambarkan penuh dengan kesulitan dan tantangan seperti arus sungai yang deras, jeram yang terjal dan udara yang dingin untuk mendukung bahwa perjuangan yang dilakukan tokoh sangat berat.

3) Waktu

Penanda waktu yang dipakai dalam cerpen ini terlihat dalam paparan berikut ini: Long Puh . . . itu memang sudah lama menyeretku, sejak dari Denpasar aku bagaikan

orang yang tersihir. . ., sehari semalam perjalanan dari Long Less, menjadi gema tak kunjung selesai menembus ruang waktuku, beberapa saat yang lalu aku masih tegak di Luun, hanya beberapa menit perjalanan perahu, dan berjam-jam aku tersesat dalam hutan.

Berdasarkan penanda waktu itu, dapatlah dikatakan bahwa perjuangan tokoh ditempuh dengan waktu yang lama, dari beberapa menit, beberapa saat, berjam-jam, semalam, sudah lama, dan tak kunjung selesai. Hal ini juga membuktikan bahwa tokoh tidak lagi mempersoalkan waktu dalam mencapai keinginannya.

e. Kode Budaya

Realitas budaya yang tampak dalam cerpen ini adalah budaya Dayak. Hal ini ditunjukkan dengan paparan berikut ini.

Lamin adalah rumah panjang tradisional suku-suku Dayak di Kalimantan. *Lamin* ini berfungsi sebagai pusat penyelenggaraan bentuk-bentuk kebudayaan seperti tarian, upacara tradisional, dan upacara ritual lainnya. Ini dipertegas oleh Frans L.S. Jakobus (1994:200) bahwa rumah panjang merupakan sarana penting untuk menjalani kehidupan masyarakat termasuk di dalamnya melestarikan warisan budaya yang terlihat dari bersatunya komunitas mereka dalam pelaksanaan upacara-upacara adat.

Selain lamin, bukti yang lainnya adalah tradisi mengayau (memenggal kepala) di Dayak pada waktu dulu. Mengayau adalah tradisi memenggal kepala pada waktu perang. Hal ini berkaitan dengan masih berlakunya tradisi berperang antarsuku di waktu lampau. Pemenggalan kepala juga dilakukan terhadap anggota keluarga yang sangat dicintai atau dihormati kemudian tengkoraknya digunakan sebagai bantal atau kalung. Namun, sekarang tradisi mengayau ini sudah tidak lagi dilakukan seiring dengan semakin beradabnya suku-suku terasing.

Petanda lain adalah *sampe*, *ta'a*, dan tato. *Sampe* adalah alat musik berbentuk kecapi yang sering dimainkan dalam upacara-upacara adat suku Dayak. *Ta'a* adalah pakaian tradisional wanita Dayak berupa rok atau pakaian bawah yang dipakai para wanita dalam keseharian. Tato penting bagi masyarakat Dayak karena tato mempunyai arti tertentu bergantung pada letak tato itu, apabila tato itu di tangan, hal itu menandakan bahwa orang itu keturunan seorang bangsawan, dan bila pada jari tangan laki-laki menandakan bahwa dia seorang satria pernah berperang.

Realitas budaya yang lain adalah penambangan emas. Kalimantan merupakan pulau yang mempunyai banyak tempat pendulangan emas. Hal ini banyak mengundang minat orang-

orang untuk menambang baik dari dalam negeri atau luar negeri.

Deskripsi cerita berdasarkan kelima kode tersebut memperjelas banyaknya pengalaman yang di dapat tokoh 'aku', baik pengalaman yang menyenangkan maupun yang menyedihkan bahkan pengalaman yang tidak dapat dipahaminya. Kekayaan pengalaman itu dipergunakan sebagai bekal dalam menjalani kehidupan sebagai imbal balik atas pengorbanan meninggalkan berbagai bentuk kesenangan dan simbol-simbol kemewahan yang ia miliki.

Dengan demikian, keberanian, ketangguhan, ketabahan, dan kerelaan berkorban merupakan nilai-nilai yang harus ada dalam suatu perjuangan agar mendapatkan hasil yang maksimal.

4.5 "Ada Kupu-Kupu Ada Tamu"

a. Kode Aksian

Kode aksian dalam cerpen ini adalah:

- 1) 'Aku' dan isterinya duduk di teras rumahnya ketika ada kupu-kupu lewat. Mereka percaya akan ada tamu yang datang.
- 2) Mereka memperbincangkan kupu-kupu yang baru lewat dan mengajukan dugaan masing-masing.

- 3) 'Aku' dan isterinya mempersiapkan segala sesuatu untuk tamu yang mereka percaya akan datang.
- 4) Mereka duduk ditepi sungai dan melihat kupu-kupu yang jelek sekali.
- 5) Mereka mengusir kupu-kupu itu keluar dari pekarangan.
- 6) Mereka menunggu kedatangan tamu itu.
- 7) Mereka kedatangan banyak kupu-kupu dan isteri 'aku' percaya bahwa malaikat maut yang datang.

Aksian-aksian di atas disusun dengan kronologis dengan penekanan pada reaksi-reaksi tokoh-tokohnya. Tokoh-tokoh itu menunjukkan reaksi masing-masing terhadap peristiwa yang dihadapinya. Tokoh aku cenderung khawatir dan menduga hal-hal yang negatif terhadap peristiwa yang dihadapi sedangkan isterinya lebih dapat menerima peristiwa itu sebagai simbol akan peristiwa yang lain. Aksi-aksi ini dibuat sedemikian rupa sehingga tampak adanya perubahan sikap dari tokoh-tokohnya, terutama tokoh 'aku'. Sikap heran, khawatir, takut, cemas, terlihat dengan jelas dari dugaan-dugaan yang dikatakannya.

b. Kode Teka-teki

Beberapa pertanyaan yang muncul dari cerpen itu adalah mengapa mereka yakin akan kedatangan tamu? Apa yang menyebabkan mereka gelisah dan khawatir bahkan takut akan datangnya tamu? Apa yang sebenarnya terjadi?

Jawaban atas pertanyaan-pertanyaan di atas kiranya dapat menjelaskan mengapa situasi itu terjadi. Mereka yakin akan kedatangan tamu karena mereka menangkap adanya perlambang akan datangnya tamu. Hal ini sering terjadi dalam kehidupan kita bahwa ada perlambang-perlambang tertentu yang mengisyaratkan akan terjadinya sesuatu. Hal inilah yang dihadapi tokoh-tokoh dalam cerpen ini, mereka menganggap kupu-kupu merupakan lambang akan datangnya tamu.

Kegelisahan, kekhawatiran, dan ketakutan itu muncul karena adanya ketidakpastian kejadian yang akan mereka hadapi. Perasaan tidak pasti itu membuat mereka merasa tidak aman dan memunculkan bermacam-macam praduga yang justru membuat mereka tidak dapat berpikir secara jernih atas kejadian yang akan terjadi.

Kondisi semacam ini dapat kita interpretasikan sebagai suatu wujud ketidaksiapan seseorang dalam menghadapi berbagai kemungkinan yang akan dialaminya, terlebih sesuatu yang di luar perkiraan dan perhitungan mereka sekaligus akan mengancam kenyamanan dan keselamatan mereka. Mereka kehilangan kepercayaan dirinya bahwa mereka sebenarnya dapat berpikir secara jernih dan dapat menganalisis perlambang-perlambang yang mereka dapati dan

itu terlambat disadari oleh tokoh 'aku' sampai kematiannya.

c. Kode Konotatif

Tokoh 'aku' diliputi oleh rasa khawatir dan penuh curiga. Hal ini akan mempengaruhi tingkah lakunya. Ia merasa tidak tenang dalam penantiannya, walaupun ia tetap pada keyakinannya bahwa tamu yang ditunggunya akan datang. Ia berusaha mempertahankan keyakinan itu. Gerak, waktu, dan ruang penantian itu adalah sebagai berikut:

1) Gerak

Interaksi tokoh 'aku' terjalin hanya dengan isterinya. Tokoh 'aku' berpikir ketika kupu-kupu lewat di depan rumahnya dan menghubungkan dengan akan datangnya tamu di rumahnya. Ia menduga tamu yang datang akan membawa keberuntungan tetapi itu ditentang oleh isterinya dan terjadi debat di antara mereka perihal kupu-kupu, tamu dan segala kemungkinan yang akan terjadi. Tokoh 'aku' selalu gelisah dan berusaha mempersiapkan segala sesuatunya dengan baik dan akhirnya tamu yang datang itu adalah malaikat maut yang menjemputnya.

2) Waktu

Waktu yang ditunjukkan dalam cerpen ini adalah waktu pagi ketika tokoh 'aku' dan isterinya duduk-duduk di teras rumahnya. Siang hari ketika tokoh 'aku' dan isteri-

nya makan siang. Waktu pagi sampai siang mereka gunakan untuk mempersiapkan segala sesuatunya untuk menyambut tamu yang akan datang.

3) Ruang

Ruang terjadinya aktivitas tokoh adalah di teras rumah, di tepi kolam, di tepi sungai, di dalam rumah, di ruang makan, di halaman rumah, dan di dapur.

Berdasarkan gerak, ruang, dan waktu dapat dikatakan bahwa tokoh 'aku' dan isterinya melakukan aktivitas terbatas di lingkungan rumahnya saja dan dalam waktu dari pagi, siang dan menjelang sore dengan berbagai aktivitas yang bermacam-macam sebagai reaksi adanya kupu-kupu yang datang di ruamhnya.

d. Kode Simbolik

Simbol yang menonjol di sini adalah kupu-kupu. Kupu-kupu diidentikkan dengan kebebasan dan keindahan. Keindahan dan kebebasan dalam cerpen ini dikontraskan dengan kekhawatiran dan rasa terbelenggu oleh berbagai prasangka yang justru tidak membebaskan mereka berpikir. Hal ini dapat diinterpretasikan pula bahwa lambang-lambang kesenangan lahiriah tidak menjamin rasa tenteram dan kebahagiaan bahkan dapat pula mendatangkan rasa was-was dan membuat orang tidak merasa bahagia.

e. Kode Budaya

Kupu-kupu, bagi orang Dayak mempunyai simbol akan datangnya seseorang dari jauh dalam keluarga. Bila kupu-kupu kecil yang masuk rumah berarti yang akan datang adalah tamu biasa, tetapi bila kupu-kupu besar dan bagus warnanya menandakan akan datangnya tamu terhormat. Akan tetapi, bila kupu-kupu itu berwarna loreng dan besar masuk ke rumah, hal itu menandakan akan ada kerabat dekat yang meninggal. Simbol ini dipakai dalam cerpen ini. Kupu-kupu bagus dan jelek silih berganti masuk rumah dan terakhir datanglah kupu-kupu yang jelek warnanya dan ini dapat diartikan membawa kematian bagi tokoh.

Penjabaran cerita melalui kelima kode di atas, mengarahkan pemahaman kita bahwa perasaan tidak aman, penuh ketidakpastian, dan penuh prasangka mempengaruhi pola perilaku dan pemikiran kita. Hal ini jelas terlihat dari sikap dan pemikiran tokoh 'aku' dan isterinya yang aneh, serba serampangan, dan tidak tenang dalam menghadapi kejadian yang di luar kehendaknya.

Dari peristiwa tersebut, dapat disimpulkan bahwa berpikir secara jernih mengenai suatu hal yang akan atau sedang terjadi sangat penting untuk menghindari perasaan tidak aman. Kepekaan menangkap dan mengartikan simbol-simbol dapat membantu terciptanya kondisi tersebut.

4.6 "Rembulan Terapung di Kolam Renang"

a. Kode Aksian

- 1) Tokoh 'aku' memandang rembulan yang bergoyang di kolam renangnya.
- 2) Tokoh 'aku' ingin tahu apa yang menyebabkan rembulan itu mengambang di kolam renangnya.
- 3) Tokoh 'aku' menceritakan/memaparkan hasil perjuangannya dari tukang semir hingga menjadi taipan besar:
 - a) Ia telah mengambil banyak tanah untuk usaha bisnisnya.
 - b) Ia diprotes oleh orang-orang yang merasa dirugikan dengan usahanya itu.
 - c) Ia berusaha memanfaatkan kesempatan untuk kolusi, menghindari pajak, dan menipu.
 - d) Ia menebang banyak pohon dan hasil hutan lainnya untuk kepentingan eksportnya.
- 4) Orang-orang berbondong-bondong menuju rumah tokoh 'aku'.
- 5) Tokoh 'aku' bersiap diri menerima orang-orang itu dengan membuka jalan dan rintangan di rumahnya untuk mereka.
- 6) Orang-orang itu masuk ke rumah tokoh 'aku' dan merusakkan semua barang yang ada.

b. Kode Teka-teki

Pertanyaan mendasar yang dapat diajukan dalam memahami cerpen ini adalah mengapa tokoh 'aku' merasa gelisah dan khawatir? Mengapa orang-orang merasa cemburu dengan kekayaan tokoh 'aku'? Jawaban dari dua pertanyaan dasar itu dapatlah kiranya memudahkan kita mencari isi cerpen ini.

Tokoh aku merasa tidak tenang karena ia mempunyai kekayaan dan kemewahan yang tidak dipunyai orang kebanyakan. Ia berhasil mendapatkan banyak tanah rakyat yang dihargai dengan rendah untuk mendirikan bangunan-bangunan untuk kepentingan bisnisnya. Tokoh 'aku' selalu dibayangi ketakutan dan direbutnya semua kekayaan itu oleh orang-orang yang telah dirugikannya. Kondisi seperti itulah yang menyebabkan orang menjadi marah. Selain itu, orang-orang juga tahu bahwa cara tokoh 'aku' mendapatkan kekayaan dan semua fasilitas itu tidak selalu melewati jalur yang benar, sering ia melakukan kolusi dan penipuan. Satu-satunya jalan orang-orang itu membalas dendam adalah menghancurkan simbol-simbol kekayaan dan kemewahan yang dimiliki tokoh 'aku'.

c. Kode Konotatif

Peristiwa-peristiwa dalam kode aksian tersebut terjalin dalam kesatuan gerak, ruang, dan waktu berikut ini:

1) Gerak

Gerak di dalam cerpen ini tidaklah begitu banyak karena cerpen ini cenderung monolog tokoh 'aku' tentang usahanya mendapat kekayaan. Hanya di bagian akhir ada interaksi pasif dengan orang-orang yang masuk ke dalam rumahnya untuk mengambil dan merusakkan barang-barangnya.

2) Ruang

Tempat terjadinya peristiwa adalah di tepi kolam renang, tempat tokoh 'aku' bersantai dan melihat bayangan bulan, rumah tokoh 'aku' tempat ia tinggal dengan segala kemewahannya.

3) Waktu

Waktu terjadinya aktivitas itu adalah pagi, siang sampai malam.

Deskripsi gerak, ruang, dan waktu memang tidak begitu menonjol, tetapi penokohan mendapat penekanan. Tokoh 'aku' di deskripsikan sebagai seorang yang mempunyai semangat kerja yang tinggi. Hal ini dibuktikan dengan berhasilnya ia menjadi konglomerat sukses walau dulunya hanyalah seorang tukang semir. Akan tetapi, sifat licik

dan curang juga terlihat dalam diri tokoh yang dibuktikan dengan didapatnya segala kemudahan dan fasilitas dengan kolusi dan menggelapkan pajak.

d. Kode Simbolik

Tindakan tokoh 'aku' dalam menguasai tanah untuk berbagai kepentingan dan menumpuk kekayaan melambangkan keserakahan seseorang akan harta benda. Keserakahan itu pun diperoleh dengan mengorbankan kepentingan orang banyak dan merugikan kepentingan-kepentingan mereka. Hal tersebut juga melambangkan adanya perbedaan mencolok antara orang yang kaya dengan orang miskin. Orang-orang kaya berusaha menambah kekayaan mereka dengan memanfaatkan kelemahan dan keluguan orang-orang miskin.

Bulan, dalam cerpen ini, melambangkan suatu cita-cita yang ingin dicapai. Bulan itu jatuh di kolam renang tokoh 'aku' dan ingin pula memilikinya demikian pula dengan orang-orang yang datang ke rumahnya. Mereka memperebutkan bulan.

Apabila kondisi ini diinterpretasikan secara bebas, dapat dikatakan bahwa setiap orang mempunyai keinginan dan cita-cita untuk mendapatkan sesuatu yang membuat mereka semakin maju. Dalam kondisi ini, muncullah persaingan di antara mereka. Mereka berusaha mendapatkan keinginan itu dengan berbagai cara. Ada yang menempuh

jalan yang wajar dengan bekerja keras, berhemat, dan dapat memanfaatkan peluang untuk inovasi, tetapi tidak jarang pula mereka menempuh jalan pintas dengan memanfaatkan kelemahan yang tidak baik seperti kolusi, menghindari pajak, melakukan penipuan dan menyuap pihak lain.

e. Kode Budaya

Apabila cerpen ini kita kembalikan kepada realitas budaya akan tampak adanya kesesuaiannya. Orang-orang bersaing untuk kepentingan ekonomi mereka. Mereka berusaha mencari peluang-peluang untuk menjalankan usahanya untuk mendapatkan keuntungan. Usaha itu disertai pula dengan persaingan dan bagi mereka yang kreatif akan lebih unggul dari pada yang lain. Akan tetapi, persaingan dengan cara yang tidak wajar pun sering terjadi dengan saling menjatuhkan dan saling menghancurkan pihak lain.

Praktek-praktek persaingan seperti itulah yang sering mengundang reaksi berbagai pihak, LSM misalnya. LSM sebagai lembaga nonpemerintah mencoba menampung aspirasi masyarakat dalam berbagai bidang. Mereka memperjuangkan kepentingan orang-orang yang merasa dirugikan dengan praktek-praktek persaingan usaha yang dilakukan kelompok-kelompok yang semata-mata mencari

keuntungan sebanyak-banyaknya tanpa memikirkan tindakan tersebut merugikan orang banyak.

Hal-hal itulah yang sedang terjadi di sekitar kita dalam era globalisasi sekarang ini. Mereka berpacu dalam usaha mereka masing-masing dengan memanfaatkan peluang pasar bebas yang memungkinkan mereka menciptakan kondisi kompetitif. Barang siapa yang kuat dan kreatif merekalah yang menang.

Berdasarkan analisis dengan kelima kode tersebut, dapat disimpulkan bahwa manusia hendaknya memperhatikan orang lain dan lingkungan dalam memperjuangkan kehidupannya. Hal ini akan menciptakan hubungan kerjasama yang harmonis dan terhindar dari prasangka-prasangka atau perbuatan-perbuatan yang merugikan kita.

4.7. "Sukab Menggiring Bola"

a. Kode Aksian

Perilaku-perilaku tokoh tersusun sebagai berikut:

- 1) Sukab menggiring bola di lapangan rumput dengan cepat dan lincah.
- 2) Sukab telah memasukkan bola ke banyak gawang.
- 3) Sukab menggiring bola melewati banyak tempat dan diikuti helikopter yang mengabadikan peristiwa itu.

- 4) Sukab disambut oleh banyak pemain, tetapi ia selalu berhasil mengalahkan mereka.
- 5) Sukab diberitakan di televisi.
- 6) Sukab sampai di dataran serba putih.
- 7) Sukab bersiap mencetak gol ke lubang ozon yang terbuka.

Aksian-aksian itu disusun secara kronologis untuk menunjukkan intensitas lakuan yang dijalani tokoh dan sekaligus menunjukkan adanya awal lakuan sampai pada akhirnya.

b. Kode Teka-teki

Pertanyaan-pertanyaan yang dapat muncul dari aksian-aksian tokoh Sukab ini adalah: siapa Sukab dan apa yang dilakukannya? Apa tujuan Sukab melakukan itu? Bagaimana Sukab melakukannya?

Sukab adalah pemain sepak bola dari Indonesia bernomor punggung 0 yang mempunyai kemampuan dan keahlian memainkan bola melebihi pemain-pemain terbaik dunia. Ia menggiring bola dan mencetak banyak gol ke gawang-gawang yang dijaga kiper pilihan. Tujuan yang hendak dicapai adalah menjebolkan gawang yang dijaga kiper terhebat di dunia dan membuat gol terindah di dunia sekalipun ia harus mencarinya di ujung dunia, dan tujuan akhirnya adalah mencetak gol ke lubang ozon yang terbuka. Ia

melakukan itu semua dengan penuh perjuangan dalam menghadapi dan mengalahkan pemain yang ingin menghambat tujuannya. Ia harus melewati padang rumput, jalan raya, lautan, padang gurun, hamparan es dan harus melawan panas matahari.

c. Kode Konotatif

1) Gerak

Gerak tokoh terlihat dalam usahanya mencetak gol. Ia berhadapan dengan lawan-lawannya, melewati tempat-tempat sulit, melawan kondisi cuaca yang tidak baik. Ia juga disambut orang banyak, disiarkan di televisi dan mencetak gol.

2) Ruang

Tempat-tempat yang dilewati Sukab adalah lapangan rumput, jalan-jalan tol, padang gurun, lautan, jembatan layang, di pantai, di lautan, dan di gunung es.

3) Waktu

Waktu yang ada di dalam cerpen ini adalah waktu pagi, siang, dan malam.

Waktu dan ruang yang ditempuh dan dilewati tokoh tak terkirakan karena lama dan jauhnya perjalanan yang dilakukan Sukab. Waktu dan ruang dapat diketahui dari kutipan berikut ini:

Tujuh senja dan tujuh lautan telah dilewatinya. . Sampai di manakah lajunya akan berhenti? Bila malam tiba Sukab melaju tanpa henti. Ia melaju di padang pasir dan siraman bulan sendirian. Dalam embusan badai pasir, Sukab tetap berlari menggiring bola. Ketika Bumi telah dikelilinginya maka Sukab mengulanginya lagi, lagi, dan lagi (Ajidarma, 1996:51).

Kutipan di atas juga menunjukkan perwatakan tokoh yang tidak pantang menyerah dalam mencapai tujuannya. Ia berani menghadapi hambatan apapun. Ia tetap berpegang pada tujuan awalnya yang ia yakini dapat dicapainya.

d. Kode Simbolik

Secara simbolik cerpen ini menggambarkan keinginan manusia yang selalu ingin memenuhi keinginan hidupnya. Bila keinginan itu sudah terpenuhi akan muncul keinginan yang lain dan demikian seterusnya. Manusia tidak mudah puas dengan sesuatu yang telah dicapainya untuk waktu yang lama, begitu kepuasan telah diraihinya ia ingin memuaskan kebutuhan yang lain dan tidak akan ada habisnya.

e. Kode Budaya

Apabila cerpen itu kita masukkan dalam konteks kehidupan sekarang, jelas bahwa manusia selalu ingin memenuhi kebutuhannya sendiri secara ambisius. Akan tetapi, sering pula terjadi mereka lupa bahwa di sekitar mereka masih banyak kondisi yang sangat menyedihkan,

bangsa-bangsa yang berperang yang memakan banyak korban, kekejaman, serta kerusakan lingkungan.

Kesungguhan, keuletan, semangat hidup dan motivasi yang tinggi terlihat dalam diri tokoh lewat analisis kode-kode di atas. Nilai-nilai itulah yang menjadikannya tetap bertahan dalam perjuangannya. Hal ini dapat dijadikan acuan bagi kita untuk menjalani kehidupan yang semakin bergam ini. Lewat tokoh Sukab ini, kita diajak untuk selalu mengusahakan yang terbaik dengan menerapkan nilai-nilai di atas.

4.8. "Panji Tengkorak Menyeret Peti"

a. Kode Aksian

Peristiwa-peristiwa yang dialami tokoh 'aku' dalam cerpen ini adalah:

- 1) Mariani dan para pendekar disandera oleh Nesia.
- 2) Panji Tengkorak berjanji menuruti perintah Nesia.
- 3) Panji Tengkorak membuka topeng dan Nesia jatuh cinta padanya.
- 4) Nesia meracuni Mariani, gadis yang dicintai oleh Panji Tengkorak.
- 5) Panji Tengkorak berusaha memperoleh obat penawar racun untuk membebaskan Mariani.
- 6) Muri, guru silat Mariani, bertempur melawan Nesia.

- 7) Nesia mati karena ilmu tenaga dalamnya sendiri, tetapi sebelum mati ia meminta Panji Tengkorak menikahnya dan membawa jenazahnya kemanapun Panji Tengkorak pergi.
- 8) Panji Tengkorak teringat orang-orang yang dekat dengannya.
- 9) Panji Tengkorak terpaksa bertempur dan membunuh para pendekar yang menginginkan gelar pendekar nomor satu.
- 10) Panji Tengkorak menyeret-nyeret peti jenazah Nesia ke mana-mana.

Selain kesepuluh peristiwa itu, ada beberapa peristiwa yang terjadi ketika Panji Tengkorak teringat orang-orang yang dekat dengannya yaitu:

- 1) Panji Tengkorak teringat Murni. Ia adalah calon isterinya yang mati sebelum dinikahnya.
- 2) Panji Tengkorak teringat Nagamas. Ia adalah guru silatnya yang mati karena ilmunya sendiri.
- 3) Panji Tengkorak teringat Harimau Tua Bertangan Sakti yang telah mewarisinya ilmu latihan 100 tahun dan menitipkan Andini yang cantik.
- 4) Andini mati dibunuh Kebobeok.
- 5) Panji Tengkorak teringat pesan Nesia sebelum ia meninggal untuk mencintainya setulus hati dan membawa mayatnya ke manapun Panji Tengkorak pergi.

- 6) Panji Tengkorak teringat Murni yang terbunuh ketika seorang perampok ingin merebut kitab ilmu-ilmu sakti.
- 7) Panji Tengkorak menggali kubur Murni dan mengambil tengkoraknya untuk dibuat topeng.

b. Kode Teka-teki

Beberapa pertanyaan yang dapat diajukan untuk memahami cerpen ini adalah bagaimana Panji Tengkorak menjalani kehidupannya? Mengapa ia melakukan hal itu?

Panji Tengkorak menjalani kehidupannya dengan kekecewaan dan petualangan tanpa tujuan yang pasti. Ia harus menjalani peristiwa-peristiwa tragis yang membuatnya semakin menyalahkan dirinya. Kematian sahabat-sahabatnya, kematian orang-orang yang dicintainya membuat ia putus asa dan hanya mengembara tanpa tujuan pasti.

Panji tengkorak seperti orang gila selalu menyeret-seret peti jenazah ke mana pun ia pergi. Ia selalu menjadi bahan ejekan orang-orang yang dilewatinya dan sekaligus menjadi musuh-musuh bagi pendekar-pendekar yang ingin mengalahkannya sehingga penduduk desa selalu mengusirnya setiap kali ingin singgah karena mereka takut terjadi huru-hara.

Mengapa hal-hal itu terjadi pada Panji Tengkorak? Semua peristiwa itu terjadi karena masalah cinta. Panji

tengkorak, sebagai pendekar nomor satu, banyak dikagumi dan dicintai wanita-wanita cantik. Namun, hanya Murni dan Mariani yang dicintainya. Murni meninggal sebelum menikah dengan Panji. Mariani, wanita sederhana yang sangat dicintainya, adalah harapan Panji untuk memperisterinya. Akan tetapi, keduanya tidak pernah bersatu karena ada Nesia yang membabi buta mencintai Panji Tengkorak. Nesia meracuni Mariani dan memaksa Panji Tengkorak untuk tunduk semua perintah Nesia termasuk membawa jenazahnya ke mana-mana selama Panji Tengkorak mengembara.

c. Kode Konotasi

Tokoh Panji mengalami konflik batin yang sangat berat. Rasa bersalah karena tidak dapat menyelamatkan orang-orang yang dicintainya semakin mempertajam konflik ini dan sebagai pelariannya adalah mengembara tanpa tujuan pasti sambil menyeret-nyeret peti jenazah Nesia. Aktivitas, ruang, dan waktu pengembaraan itu sebagai berikut:

1) Gerak

Gerak tokoh terlihat dari interaksinya dengan tokoh-tokoh lainnya yaitu interaksi Panji Tengkorak dengan Nesia yang sangat mencintainya, dengan Mariani yang sangat dicintainya, dengan Muri, dengan Murni, dan dengan gurunya. Interaksi juga terjadi dengan Andini, Dewi

Bunga, para pendekar yang ingin mengalahkannya, dan dengan para penduduk yang menolak kedatangannya.

2) Ruang

Tempat terjadinya peristiwa-peristiwa dalam cerpen ini adalah Pulau Tiga Iblis yaitu tempat Mariani dan para pendekar disandera oleh Nesia, Perguruan Teratai Merah, di kuburan ketika Panji Tengkorak membongkar makam Murni dan mendapatkan Tengkorak untuk topeng, Alas Purba yaitu tempat tinggal Andini, di padang pasir, padang rumput, dan desa-desa tempat Panji Tengkorak mengembara.

3) Waktu

Penanda waktu yang dapat ditemukan dalam cerpen ini adalah: langit ungu muda (senja), langit semburat keemasan(senja), selama 20 tahun hidupnya, di musim kemarau, di musim hujan, dan di bawah cahaya rembulan.

d. Kode Simbolik

Secara simbolik cerpen ini menunjukkan betapa kuatnya cinta yang dimiliki oleh seseorang. Dengan cinta, ia dapat melakukan hal-hal yang luar biasa. Sebagaimana dalam cerpen ini, Nesia yang telah membabi buta mencintai Panji Tengkorak melakukan apa saja untuk mendapatkannya. Nesia meracuni saingannya, Mariani, dan melawan sejumlah sahabat Panji hanya untuk meluluhkan Panji Tengkorak dan

mendapatkan cintanya. Ini membuktikan bahwa cinta dapat mengalahkan rasa lainnya termasuk rasa kemanusiaan.

Peti mati yang diseret Panji Tengkorak melambangkan bahwa kematian tidak dapat menghapuskan rasa cinta. Panji Tengkorak membawa peti itu ke mana saja sebagai bukti kesetiaan atas permintaan Nesia yang telah meninggal. Jadi, secara jelas cerpen ini melambangkan kekuatan cinta yang mengalahkan kekuatan dan kesaktian manusia, sesakti apapun manusia tanpa cinta ia tidak berarti apa-apa.

e. Kode Budaya

Kode budaya tidak begitu tampak dalam cerpen ini hanya saja kita dapat merasakan kisah ini sebagai sesuatu yang sering kita dengar dan lihat dalam kehidupan sehari-hari kita bahwa cinta itu memang mempunyai kekuatan yang sangat besar.

Deskripsi cerita dengan lima kode di atas memperlihatkan kekecewaan dan kesedihan tokoh atas kegagalan cinta dan meninggalnya orang-orang yang dicintainya. Kekecewaan dan kesedihan itu menjadikan hidupnya tidak terarah. Ia hanya menuruti emosi perasaannya. Emosi yang tidak terkendali menjadikan kehidupan tidak menentu dan tidak dapat memilih jalan keluar yang terbaik.



4.9 "Di Tepi Sungai Parfum"

a. Kode Aksian

Aksian-aksian yang ada di dalam cerpen ini adalah:

- 1) Tokoh 'aku' sampai di tepi sungai Parfum dan melihat perahu yang menembus cahaya serta mendengar suara kecapi dan suling yang merdu.
- 2) Tokoh 'aku' berdiri di tepi sungai dan merasakan panasnya matahari dan sakit kakinya yang pecah karena perjalanan jauh.
- 3) Tokoh 'aku' duduk di bawah pohon dan makan bekal yang dibawanya.
- 4) Tokoh 'aku' tertidur di bawah pohon dan bermimpi tentang Maneka, wanita yang dicintainya.
- 5) Tokoh 'aku' teringat peristiwa-peristiwa selama perjalanan.
- 6) Tokoh 'aku' melihat wanita Vietnam yang sedang mendayung perahu untuk mengantarkan siapa saja yang akan menyeberang ke dunia maya.
- 7) Tokoh 'aku' tertidur/terlena dengan suara kecapi, seruling, nyanyian, dan pujian, serta melihat seorang penari.
- 8) Tokoh 'aku' pulang.

Motif impian (aksian nomor 4) terdiri dari lakuan-lakuan berikut ini:

- 1) Tokoh 'aku' bercakap-cakap dengan Maneka.
- 2) Maneka berjanji tetap bekerja di sawah, mengusir burung, dan akan membakar hio setiap hari.
- 3) Maneka berjanji akan menggambari bukit untuk mengingat tokoh 'aku'.

Motif kenangan tokoh 'aku' selama perjalanan terdiri dari lakuan-lakuan berikut ini:

- 1) Tokoh 'aku' membayangkan Maneka yang sedang bekerja di sawah, meniup seruling, dan membakar hio mengarah ke delapan penjuru.
- 2) Tokoh 'aku' berusaha melupakan bayangan Maneka karena dengan mengingatnya ia merasa ingin berhenti tetapi ia tetap saja tidak dapat melupakan Maneka.
- 3) Tokoh 'aku' seakan melihat 2000 gambar wanita yang di buat oleh Maneka dengan bergelantungan di tebing.
- 4) Tokoh 'aku' menyadari bahwa Maneka adalah wanita yang hebat, penuh semangat hidup, dan kritis.
- 5) Tokoh 'aku' mempertanyakan kembali arti perjalanannya.
- 6) Tokoh 'aku' teringat pada binatang-binatang yang telah menemaninya dalam perjalanan.
- 7) Tokoh 'aku' teringat kembali dengan Maneka.

b. Kode Teka-teki

Beberapa pertanyaan yang dapat dimunculkan untuk memahami cerpen ini adalah : apa alasan tokoh 'aku' mengembara? Apa yang dialaminya selama pengembaraan itu?

Pengembaraan yang dilakukan tokoh 'aku' bertujuan mencapai sungai Parfum dan menyeberanginya karena di seberang sungai itulah semua impian akan tercapai. Akan tetapi, alasan dasar yang mendorong tokoh 'aku' ke tujuan itu sebenarnya tidak jelas. Hal ini terbukti dengan adanya keraguan ketika ia sudah berada di tepi sungai. Ia ragu untuk menyeberang atau lebih tepat dikatakan berpikir kembali untuk menyeberang karena begitu ia menyeberang ke dunia maya ia tidak dapat kembali lagi ke dunia nyata. Ketidakjelasan itu didukung pula oleh kebingungan tokoh aku untuk memberi makna perjalanan yang telah ia alami. Jadi, tokoh 'aku' hanya sekadar melakukan pengembaraan dan menerima segala pengalaman begitu saja.

Pengalaman-pengalaman yang di dapat selama perjalanan cukup banyak diantaranya, keraguan meneruskan perjalanan, kenangan-kenangan kepada Maneka, kesadaran banyaknya permasalahan hidup yang harus dihadapi oleh seseorang, dan bermacam kebijaksanaan, dan yang paling mengesan adalah seindah apapun suatu impian masih kalah

dengan kenyataan yang harus dihadapi, sepahit apapun kenyataan itu.

c. Kode Konotatif

Tokoh 'aku' digambarkan sebagai seorang pengembaraan yang mempunyai tekad dan motivasi yang kuat. Hal ini terbukti dengan dijalannya perjalan jauh dan lama tersebut walau tidak berbekal alasan, dan tujuan yang pasti dalam melakukan perjalanan itu. Apabila ia tidak mempunyai tekad dan motivasi yang kuat dapat dipastikan ia akan putus asa dan tidak akan menyelesaikan perjalanan tersebut. Akan tetapi, tekad dan motivasi itupun sering goyah dengan adanya keraguan dan kenangan-kenangan yang dialaminya walau pada akhirnya ia tetap melakukan pengembaraan itu.

Pengembaraan yang dilakukan itu terdiri dari beberapa peristiwa interaktif dalam suatu ruang dan waktu tertentu yaitu:

1) Gerak

Interaksi yang terjadi adalah tokoh 'aku' dengan Maneka yang terjadi sebelum tokoh aku melakukan pengembaraan dan selalu terbayang selama pengembaraan itu.

2) Ruang

Tempat terjadinya peristiwa yang dialami tokoh dalam cerpen ini adalah : di tepi sungai Parfum, di bawah pohon, di sawah, di bukit, di tebing, di desa, di gurun pasir, di tengah laut, dan di hutan .

3) Waktu

Pananda waktu yang ada dalam cerpen ini adalah waktu siang, 3000 tahun, matahari condong ke barat, hari yang ke-1000, sepuluh tahun yang pertama, tujuh tahun, 125 tahun, 142 tahun, dan waktu malam.

Jadi, tempat dan waktu yang dipilih sangat imajinatif yang terbukti dengan adanya dunia maya di seberang sungai Parfum yang menjadi tujuan tokoh 'aku'. Juga waktu 3000 tahun, 142 tahun, dan 125 tahun. Penanda waktu ini serasa mustahil terjadi dalam hidup seseorang karena orang tidak dapat hidup sampai 3000 tahun. Akan tetapi ini dapat diinterpretasikan sebagai waktu yang sangat lama yang diperlukan dalam suatu pengembaraan hidup.

d. Kode Simbolik

Simbol yang jelas terlihat dalam cerpen ini adalah simbol-simbol keindahan, kebahagiaan, dan kesenangan yang selalu membayangi perjalanan tokoh 'aku'. Penanda yang ada seperti bunyi kecapi yang merdu, suara seruling yang

mendayu, wanita cantik, nyanyian yang puitis, dan bunga-bunga yang indah. Namun selain itu suasana sentimentil, keraguan, dan ketidakjelasan juga membayangi rasa-rasa itu. Dunia maya yang hendak dituju melambangkan ketidakjelasan dan kekaburan tujuan, serta sesuatu yang hanya dapat dibayangkan saja.

Secara keseluruhan, cerita ini merupakan simbol perjuangan hidup yang mengalahkan impian-impian dan kekaburan hidup walau impian-impian itu terasa menyenangkan.

e. Kode Budaya

Cerpen ini selain menggambarkan perjuangan hidup yang mengalahkan impian-impian, juga menunjukkan adanya kekurangan dalam kenyataan hidup. Kritik terhadap kekurangan itu disampaikan lewat gambar-gambar Maneka seperti tampak pada kutipan berikut:

Ia bisa menggambarkan jerit kesakitan, darah yang mengalir, dan kesepian orang-orang yang dipenjara dengan menyedihkan. Bahkan Maneka bisa menggambarkan adegan-adegan peradilan yang berat sebelah, desing peluru yang menyambar rakyat tak berdosa, dan pidato-pidato omong kosong para pemimpin yang diumbar dari mimbar dalam stasiun televisi (Ajidarma, 1996:65).

Melalui kode-kode di atas, terlihat adanya banyak aktivitas, tekad dan motivasi, medan yang berat, waktu yang lama, simbol-simbol keindahan, kebahagiaan, impian,

serta kondisi-kondisi sosial yang belum baik. Itulah gambaran kenyataan hidup yang dialami tokoh 'aku'. Kehidupan yang harus dijalani dengan rasa hidup dan keberanian mengambil keputusan agar tidak terombang-ambing oleh ketidakpastian dan keraguan.

4.10 "Menari di Atas Gong"

a. Kode Aksian

Aksian-aksian cerpen ini adalah:

- 1) Tokoh 'aku' bercerita tentang Maneka yang buta sejak dilahirkan tetapi ia pandai menari.
- 2) Maneka membawa orang-orang berpetualang ke alam imajinatif.
- 3) Maneka menarikan kehidupan lewat gerak-gerak tariannya.
- 4) Maneka menari di atas gong tanpa berhenti.
- 5) Maneka menarikan tarian burung enggang.
- 6) Tokoh 'aku' didatangi penari dari benua seberang untuk bertanya cara menari seperti yang dilakukan Maneka.

b. Kode Teka-teki

Pertanyaan-pertanyaan yang muncul untuk memahami cerpen ini adalah siapa Maneka dan untuk apa ia menari?

Maneka adalah seorang penari buta yang selalu menari di atas gong tanpa berhenti walau tanpa iringan musik. Ia

selalu menarik tarian burung enggang yang begitu indah sehingga orang-orang yang melihat seakan-akan ikut terbang merasakan kepuasan batin.

Apa tujuannya menari? Ia menari untuk membawa orang-orang yang menikmati tariannya pada suatu pengertian tentang kehidupan yang mereka jalani. Maneka menari untuk suatu pembersihan jiwa orang-orang yang memahmi gerakan-gerakannya. Bila Maneka menari, orang-orang merasa jiwanya bebas dari belenggu masalah hidup. Mereka seakan melihat pengetahuan yang belum pernah diketahunya. Itulah misi yang dilakukan Maneka lewat tariannya.

c. Kode Konotatif

1) Gerak

Gerak dalam cerpen ini terlihat jelas dengan interaksi tokoh Maneka dengan orang-orang yang menikmati tariannya dan terlihat juga ketika Maneka melakukan gerakan-gerakan tariannya yang membuat orang-orang sekan dibawa ke dunia lain.

2) Ruang

Tempat terjadinya peristiwa dalam cerpen ini adalah sebuah *lamin*, yaitu rumah panjang tradisional suku Dayak, di tengah hutan, bulan di langit keempat, di angkasa, di padang rumput, kota-kota kumuh, di atas lautan, di Sungai

Ihang Sapi, di sebuah pondok, di seberang langit dan di tepi Sungai Kayan.

Tempat yang dipilih merupakan perpaduan tempat-tempat konkret dan tempat-tempat imajinatif yang menunjukkan adanya kepercayaan akan dunia lain yang maya seperti langit tingkat keempat, dan bulan di langit keempat.

3) Waktu

Penanda waktu yang ada dalam cerpen ini antara lain: ketika fajar merekah, waktu berlalu begitu cepat, semalam suntuk, malam hari, bertahun-tahun, dan waktu senja.

d. Kode Simbolik

Simbol-simbol yang ada dalam cerpen ini adalah kebutaan Maneka yang menyimbolkan tidak terpengaruhnya Maneka terhadap hal-hal inderawi tetapi lebih menekankan pengolahan pengalaman batin. Dengan kebutaan itu, orang dapat berpikir secara objektif dan jernih tentang sesuatu.

Simbol lain adalah burung enggang, yang gerakannya ditarikan Maneka. Burung enggang merupakan lambang kebebasan jiwa. Maneka menarik gerakan burung enggang berarti ia menarik kebebasan jiwa tanpa terbelenggu oleh hal-hal material.

e. Kode Budaya

Apabila kita kembalikan pada realitas sosial budaya, maka tercerminlah budaya Dayak. Ini terbukti dengan penanda *lamin*, tarian burung enggang, dan gong. *Lamin* merupakan pusat terjadinya peristiwa kebudayaan suku Dayak di Kalimantan. Burung enggang, bagi masyarakat Dayak dipercaya sebagai simbol kebebasan jiwa dan gong merupakan alat musik dominan masyarakat suku Dayak (Florus, 1994).

Kebutaan mata tidak menghalangi tokoh Maneka untuk menjalani panggilan hidup dalam komunitasnya. Kepekaan batinnya menggantikan fungsi matanya yang buta untuk melihat dan merasakan masalah-masalah kehidupan. Dengan kepekaan terhadap berbagai hal dalam komunitasnya itulah ia dapat menjalankan misi yang dirasakan oleh orang-orang di lingkungannya. Mereka merasa bahwa tarian Maneka dapat membebaskan jiwa mereka dari belenggu persoalan hidup. Itulah hal-hal yang dapat diungkap dari cerpen ini dengan menggunakan lima kode dalam analisisnya.

4. 11 "Perahu Yang Muncul dari Balik Kabut"

a. Kode Aksian

Aksian-aksian tokoh cerpen ini ialah:

- 1) Setiap tanggal 0 bulan Teratai tahun Rembulan seorang wanita cantik berkimono indah dan seorang laki-laki selalu naik perahu dan melewati tempat khusus.
- 2) Orang-orang sudah datang di tepi sungai untuk menanti datangnya perahu dan mempersiapkan segala sesuatunya.
- 3) Orang-orang menunggu untuk melihat wanita dan laki-laki yang ada si dalam perahu.
- 4) Orang-orang menyiapkan nyanyian untuk menyambut kedatangan perahu itu.
- 5) Orang-orang membicarakan kupu-kupu yang selalu mengiringi kemunculan perahu.
- 6) Orang-orang menanti perahu di atas tebing sambil membayangkan kejadian yang akan mereka alami dengan penuh harapan dan keyakinan.

Keenam aksian di atas dikembangkan oleh pengarang dengan deskripsi-deskripsi alam tempat orang-orang menunggu, deskripsi perahu beserta wanita dan laki-laki di dalamnya, deskripsi wanita berkimono prada emas, deskripsi laki-laki pemetik kecapi, dan deskripsi kemungkinan-kemungkinan yang bertolak belakang dengan harapan-harapan orang-orang yang menunggu kemunculan perahu itu.

b. Kode Teka-teki

Pertanyaan yang dapat membantu pemahaman cerpen ini adalah mengapa orang-orang itu dapat bertahan dalam penantian yang lama dan tidak pasti itu?

Orang-orang itu dapat bertahan dalam penantian karena mereka mempunyai harapan dan keyakinan bahwa perahu yang mereka tunggu-tunggu pasti lewat di hadapan mereka. Mereka yakin bahwa mereka dapat menjalankan ritualnya yaitu melakukan penyambutan dengan menyanyikan puji-pujian bersama-sama dan menyaksikan tarian dan mendengarkan petikan kecapi yang merdu.

Nilai-nilai yang didapat dari penantian itu adalah kesabaran yang dilandasi pengharapan dan keyakinan tercapainya tujuan mereka. Selain itu, mereka merasa sebagai suatu kesatuan yang dilandasi ikatan batin di antara orang-orang yang menunggu itu. Hal ini dibuktikan oleh mereka dengan terciptanya paduan suara yang merdu, tanpa kebersamaan dan ikatan batin, niscaya hal itu tidak akan terwujud.

c. Kode Konotatif

Orang-orang yang menunggu perahu dideskripsikan sebagai sekelompok orang yang penuh kesabaran, keyakinan, dan pengharapan. Hal ini terbukti dengan tetap ditunggunya perahu yang kemunculannya tidak pasti. Mereka

percaya pada saat tertentu perahu itu akan datang. Gerak, ruang, dan waktu penantian itu adalah:

1) Gerak

Gerak itu terlihat ketika orang-orang mulai berdatangan dari berbagai tempat dan menanti datangnya perahu di tepi sungai dan naik ke atas tebing. Mereka membuat persiapan-persiapan untuk kepentingan itu.

2) Ruang

Tempat terjadinya aktivitas itu adalah di tepi sungai, di atas tebing, di buritan kapal, dan di kelokan sebelah utara. Tempat terjadinya peristiwa ini memang terbatas untuk menekankan terpusatnya peristiwa yang berlangsung.

3) Waktu

Penanda waktu yang digunakan dalam cerpen ini adalah tanggal 0 bulan Teratai tahun Rembulan yaitu waktu yang dinanti-nantikan orang-orang akan datangnya perahu, dan waktu pagi ketika orang-orang melihat keindahan alam di sekitar sungai.

d. Kode Simbolik

Simbol yang dipakai terlihat dari pemilihan waktu pagi yaitu waktu yang dinantikan orang untuk memulai kehidupan baru, waktu yang digunakan sebagai awal pencapaian harapan-harapan baru. Simbol lain adalah

perahu. Perahu yang mengarungi sungai di cerpen ini menggambarkan kehidupan yang selalu mengalir, kehidupan baru yang selalu dinantikan orang-orang dengan penuh perjuangan yang dalam cerpen ini dilambangkan dengan tebing-tebing tempat orang-orang menunggu dengan penuh keyakinan.

e. Kode Budaya

Realitas budaya yang terlihat adalah perjuangan orang akan sesuatu yang diinginkan yang dilakukan dengan penuh kesabaran, keyakinan, dan harapan.

Berdasarkan analisis dengan kode-kode di atas dapat disimpulkan bahwa seluruh rangkaian aktivitas tokoh dalam waktu dan ruang yang lama dan sulit serta diliputi oleh berbagai pertanyaan itu didasari dengan suatu keyakinan dan harapan yang besar terhadap keberhasilan dan kebermaknaan hidup yang dijalaninya.

4.12 "Ratri & Burung Bangau"

a. Kode Aksian

Aksian-aksian yang ada dalam cerpen ini adalah sebagai berikut:

- 1) Ratri mendapat bayi yang dibawa burung bangau.
- 2) Ratri bercerita tentang bayi itu kepada orang-orang tetapi mereka tidak percaya.

- 3) Ratri berusaha meyakinkan orang-orang itu bahwa bayi itu benar-benar dibawa oleh burung bangau.
- 4) Ratri bercerita tentang komodo kencana.
- 5) Ratri melamun dan mengasingkan diri di atas bukit.
- 6) Ratri membayangkan burung-burung bangau yang terbang membawa bayi dan meletakkannya di berbagai tempat.
- 7) Ayah dan ibu ratri teringat peristiwa enam belas tahun silam ketika mereka juga mendapat bayi yang dibawa burung bangau.

b. Kode Teka-teki

Pertanyaan-pertanyaan yang dapat diajukan untuk memahami cerpen ini adalah kejadian istimewa apa yang dialami oleh Ratri? Bagaimana sikap orang-orang di sekitarnya?

Ratri mengalami kejadian aneh yaitu mendapat seorang bayi yang dibawa oleh burung bangau. Kejadian ini belum dimengerti dengan jelas. Ia masih bingung dan diliputi berbagai pertanyaan yang tidak diketahui jawabannya.

Orang-orang tidak percaya dengan cerita dan kejadian yang dialami Ratri karena ini merupakan hal yang aneh. Ratri berusaha menjelaskan kepada mereka tetapi sia-sia bahkan Ratri justru merasa bosan/jenuh menghadapi ini semua. Ia kemudian sering menjauh dari orang-orang itu.

c. Kode Konotatif

Deskripsi tokoh dalam cerpen ini terlihat jelas. Tokoh dideskripsikan sebagai seorang gadis yang cerdas, rajin, dan mudah mengingat sesuatu tetapi tubuhnya lemah dan mempunyai kebiasaan melamun.

Deskripsi gerak, ruang, dan waktu yang dialami tokoh Ratri adalah:

1) Gerak

Gerak yang dapat diamati adalah interaksi Ratri dengan para tetangganya, Ratri dengan ibunya, Ratri dengan gurunya, dan ibu Ratri dengan para tetangganya. Interaksi yang terjadi berpusat pada masalah bayi yang dibawa burung bangau dan keanehan-keanehan Ratri.

2) Ruang

Tempat terjadinya peristiwa-peristiwa itu adalah: di padang rumput di luar desa, tempat Ratri sering menyendiri untuk menghindari pertanyaan-pertanyaan tetangganya, di rumah Ratri, di sekolah, di bukit dan di tepi jurang tempat Ratri menghilangkan kejenuhan.

3) Waktu

Penanda waktu yang terlihat adalah waktu siang, senja dan malam, dan enam belas tahun silam.

d. Kode Simbolik

Simbol yang menonjol yang ada dalam cerpen ini adalah burung bangau. Burung bangau sebagai salah satu jenis binatang yang hidup di darat dan udara, bagi kelompok masyarakat suku Kenyah di Kalimantan, dipercaya sebagai mitos penciptaan, asal datangnya makhluk hidup sebagaimana ditulis oleh Ukur(1994:10-11) bahwa mite-mite yang ada memperlihatkan persamaan bahwa proses penciptaan terjadi lewat perkawinan kosmis. Prinsip maskulin selalu didampingi oleh prinsip feminim yang dilambangkan dengan wujud burung, pohon ataupun bulan.

e. Kode Budaya

Realitas budaya yang ditampilkan dalam cerpen ini adalah adanya pemikiran tradisional yang masih dianut oleh masyarakat kita. Pemikiran tradisional itu sering berbenturan dengan pemikiran modern. Sebagai contoh adalah hadirnya bayi di rumah Ratri yang menurut Ratri adalah kiriman dari burung bangau tetapi hal itu ditolak oleh masyarakat desa yang masih percaya bahwa bayi itu adalah hasil hubungan cinta kasih suami-isteri dalam proses yang wajar. Bila keadaan ini kita analisis agak luas, dapat juga bahwa kehadiran seorang bayi itu karena rekayasa genetiika modern seperti bayi tabung, tetapi bagi masyarakat yang terdisional, hal itu masih jauh dari

pemikirannya.

Kutipan berikut ini menunjukkan masih adanya pemikiran tradisional yang masih dianut oleh sekelompok masyarakat:

Orang-orang desa, bahkan juga orang-orang kota sebenarnya banyak juga yang percaya pada soal-soal yang tidak masuk akal. Misalnya saja banyak yang percaya bahwa kekayaan bisa didapat dengan memelihara kura-kura dan kecantikan dengan cara mandi di sungai pada pukul 24.00. Ada juga yang percaya bahwa keselamatan hidup dijamin dengan menyimpan keris, kekuasaan bisa dipertahankan dengan membeli 40 rumah di sudut jalan, dan kekuasaan akan langgeng kalau mengenakan cincin batu merah delima (Ajidarma, 1996: 94).

Kesimpulan yang dapat diambil dari analisis di atas adalah adanya konflik antara tokoh Ratri dengan orang-orang di sekitarnya dan konflik itu menyebabkan Ratri merasa jenuh. Kejenuhan itu dapat diatasinya dengan menjauh dari keramaian dan merenungkan banyak hal. Ini mengandung amanat bahwa kejenuhan dapat mengganggu aktivitas kita, terlebih itu diakibatkan oleh konflik dengan pihak-pihak lain. Untuk mengatasinya, orang perlu berpikir secara jernih dan mampu mawas diri.

4.13. "Tempat Yang Terindah untuk Mati"

a. Kode Aksian

Aksian-aksian yang dilakukan tokoh cerpen ini adalah:

- 1) 10.000 pasukan berkuda meninggalkan kampung halamannya untuk mengembara.
- 2) 10.000 pasukan berkuda keluar dari hutan setelah berminggu-minggu melakukan perjalanan jauh di hutan penuh semak dan jurang serta tebing di kanan-kirinya.
- 3) Mereka memacu kudanya di padang stepa dengan sangat gembiranya.
- 4) Mereka sampai disuatu tempat bernama Lembah Sepuluh Rembulan dan berkemah untuk menunggu saudara-saudara mereka.
- 5) Seorang dari mereka meniup seruling yang seakan menceritakan kembali kisah perjalanannya.
- 6) Mereka teringat akan kampung halamannya yang telah ditinggalkan.
- 7) Saudara-saudara mereka yang telah lama ditunggu akhirnya datang di Lembah Sepuluh Rembulan dan disambut dengan penuh kegembiraan.
- 8) Mereka mulai mempersiapkan tempat bagi orang-orang tua dan anak-anak.
- 9) Mereka meninggalkan lembah itu untuk melanjutkan perjalanan.
- 10) Mereka mengembara melewati gurun, ngarai, menembus badai, dan menyeberangi sungai.

11) Mereka, 109.999 anak cahaya, mencapai tujuannya yaitu tempat yang terindah untuk mati.

b. Kode Teka-teki

Pertanyaan-pertanyaan yang dapat diajukan untuk memahami cerpen ini antara lain, apa latar belakang pengembaraan tokoh? Mengapa mereka dapat bertahan dalam pengembaraan itu? Apa tujuan akhir perjalanan itu?

Mereka, 110.000 orang pengembara bertekad mengembara meninggalkan kampung halamannya karena mereka merasa terpanggil, lewat mimpi-mimpi, untuk mengembara dan peristiwa ini merupakan tradisi turun-temurun.

Pengembaraan yang berat dan jauh tidak menggoyahkan tekad mereka karena mereka mempunyai keyakinan dan harapan untuk mendapatkan suatu akhir dari seluruh pengembaraan itu. Keyakinan dan harapan itulah yang menjadikan mereka tabah dan kuat dalam menghadapi ganasnya alam yang mereka lalui.

Kami melangkah, manapak pelan, terus-menerus, berjalan dengan kepastian bahwa jalan cahaya itu akan kami temukan. Setelah bertahun-tahun menempuh perjalanan yang serasa alangkah panjang dari benua ke benua, kami kemudian merasa terbimbing oleh tanda-tanda cahaya dalam jiwa kami yang penuh dengan keyakinan (Ajidarma, 1996:112-113).

Tujuan akhir yang mereka cita-citakan adalah dunia yang penuh kebahagiaan abadi, penuh dengan cahaya kasih, yaitu dunia kematian seperti kutipan berikut ini:

Semua orang yang pergi mendahului mati dalam pelukan cahaya. Mata mereka mengatakannya. Mereka yang mati dalam perjalanan ini sebenarnya mati dalam kebahagiaan. Arwah mereka membumbung menyusuri cahaya, menuju sebuah dunia di alam sana dan hanya bisa dihayati setelah kematian. Itulah duni ayang kami rindukan, dunia yang kami impikan dari abad ke abad, dari dongeng ke dongeng, dari segala keinginan dan kehendak yang sejak lama terlukis di gua-gua leluhur kami yang begitu gelap di mana mereka merindukan cahaya keabadian (Ajidarma, 1996:112).

c. Kode Konotatif

Deskripsi mengenai tokoh dalam cerpen ini cukup jelas bahwa mereka merupakan sekelompok orang yang mempunyai ketangguhan dan ketabahan dalam melakukan perjalanan yang jauh dan sangat berat. Mereka tidak takut menghadapi rintangan apapun, yang ada dalam pikiran mereka adalah tempat yang penuh keabadian. Gerak, ruang, dan waktu cerita ini adalah:

1) Gerak

Gerak yang terlihat adalah hubungan interaksi semua anggota kelompok pasukan berkuda sehingga mereka dapat melakukan perjalanan itu bersama-sama.

2) Ruang

Tempat-tempat terjadinya hubungan interaksi itu adalah di hutan belantara, di padang stepa, di lembah-

lembah, di gurun pasir, di tepi sungai, dan lereng-lereng gunung.

3) Waktu

Penanda waktu yang terlihat adalah berminggu, minggu, berbulan-bulan, berjam-jam, bertahun-tahun, sepanjang musim dingin, setahun kemudian, waktu pagi, siang, senja, dan malam hari.

d. Kode Simbolik

Kode simbolik dalam cerpen ini tampak dalam pemilihan latar alam yang sulit ditempuh sebagai lambang beratnya perjuangan yang dilakukan pasukan berkuda itu. Lambang lain adalah kuda yang menyertai mereka selama perjalanan. Kuda adalah binatang yang kuat dan tangguh dalam medan seberat apapun. Ini melambangkan kekuatan dan ketangguhan sekelompok orang itu dalam menjalani pengembaraannya.

Cahaya dalam cerpen ini mempunyai lambang terang, cerah, dan kemuliaan. Mereka dapat mencapai jalan cahaya berarti mereka telah mendapatkan kemuliaan abadi yang telah mereka cita-citakan.

e. Kode Budaya

Budaya yang tercermin dalam cerpen ini adalah budaya nomaden yaitu budaya berpindah dari satu tempat ke tempat yang lain yang sudah dilakukan oleh nenek moyang kita

dahulu. Mereka tidak menetap di rumah yang permanen. Gua dan tempat-tempat terlindung digunakan oleh mereka untuk tempat tinggal beberapa waktu. Di gua-gua itu pula mereka meninggalkan hasil budaya seperti lukisan sederhana atau benda-benda yang dipergunakan oleh mereka dalam kehidupan sehari-hari. Budaya nomaden ini lama-kelamaan ditinggalkan dan berganti dengan budaya hidup menetap dan membentuk komunitas yang permanen.

Pengembaraan penuh perjuangan cukup jelas tergambar dalam analisis di atas. Semangat kebersamaan dan kerukunan selalu menyertai mereka dalam pengembaraan tersebut. Semangat itu pula yang mendasari mereka sejak meninggalkan kampung halamannya untuk bertemu dengan kelompok suku mereka yang sudah terpisah cukup lama. Tanpa semangat itu niscaya pertemuannya dengan saudara-saudaranya itu tidak akan tercapai dan mereka tidak dapat menemukan tempat terindah untuk mati yang mereka impikan bersama.

BAB V

K E S I M P U L A N

1. KESIMPULAN

Berdasarkan deskripsi ketiga belas cerita pendek menurut struktur, perjuangan hidup dan kode aksian, kode teka-teki, kode konotatif, kode simbolik, serta kode budaya dapat kesimpulan beberapa hal berikut ini:

Alur yang dipergunakan dalam sebagian besar cerita pendek dalam kumpulan ini adalah alur maju tetapi tidak murni, dalam arti pada tahap-tahap tertentu terjadi cerita kilas balik dalam motif bayangan dan impian. Hal ini menunjukkan adanya dinamika hidup.

Tokoh-tokoh dideskripsikan sebagai orang atau kelompok yang mempunyai semangat hidup yang menyala-nyala. Hal ini terbukti dengan keberanian tokoh-tokohnya dalam menjalani perjuangan hidup masing-masing dengan cara mereka sendiri-sendiri walau dalam perjuangan itupun mereka sering mengalami keraguan, ketakutan, dan keputusasaan tetapi mereka selalu berusaha menghilangkan semua itu demi tercapainya harapan yang dicita-citakan.

Latar yang dipilih sangat mendukung penggambaran perjuangan hidup yang dilakukan tokoh-tokoh. Latar alam yang berat dan sulit ditempuh, waktu yang lama, dan latar sosial yang beragam menunjukkan betapa tokoh harus benar-benar berjuang untuk suatu tujuan yang diharapkannya.

Perjuangan hidup para tokoh digambarkan sebagai sebuah perjalanan sulit, jauh, dan aneh. Tidak jarang tokoh-tokoh tidak mengetahui tujuan awal perjalanan itu bahkan ada juga yang tidak tahu tujuan akhir dari perjuangan itu sendiri. Tokoh-tokoh dalam cerpen "Negeri Kabut", "Seorang Wanita dengan Tato Kupu-Kupu di Dadanya", dan "Panji Tengkorak Menyeret Peti" adalah tokoh-tokoh yang tidak tahu tujuan awal perjuangan itu walaupun tokoh-tokoh itu mencapai hasil yang diinginkan kecuali tokoh Panji Tengkorak dalam "Panji Tengkorak Menyeret Peti".

Perjuangan yang dilakukan tokoh-tokoh pun dibayangi adanya keraguan. Mereka merasa ragu untuk menyelesaikan perjuangan itu sampai selesai. Tokoh-tokoh dalam cerpen "Negeri Kabut", "Seorang Wanita dengan Tato Kupu-Kupu di Dadanya", "Long Puh", "Ada Kupu-Kupu, Ada Tamu", "Panji



Tengkorak Menyeret Peti", "Di Tepi Sungai Parfum", "Ratri & Burung Bangau", dan "Tempat yang Terindah untuk Mati" mengalami keraguan ketika mereka menjalani proses perjuangan hidup.

Selama dalam perjuangan hidup itu mereka mendapat pengalaman hidup yang sangat berharga dan itu memperdalam pemahaman mereka atas kehidupan itu sendiri walau beberapa di antara tokoh-tokoh itu tidak atau belum mencapai tujuan akhirnya seperti dalam cerpen "Kejadian", "Ada Kupu-Kupu, Ada Tamu", "Rembulan Terapung di Kolam Renang", "Panji Tengkorak Menyeret Peti", "Di Tepi Sungai Parfum", dan "Perahu yang Muncul dari Balik Kabut". Fenomena ini menunjukkan bahwa suatu perjuangan hidup itu tidaklah mudah dan tidak selalu berhasil mencapai sesuatu yang diharapkan walau kita sudah berusaha sekuat kemampuan kita.

Amanat yang ada dalam kumpulan cerpen ini adalah suatu perjuangan hidup membutuhkan keberanian dan ketabahan yang dilandasi dengan keyakinan akan kemampuan diri kita dan harapan yang kuat demi tercapainya tujuan dan cita-cita perjuangan itu sendiri. Selain itu, refleksi, kontemplasi dan koreksi perlu dilakukan untuk

memperhitungkan langkah dan keputusan yang sudah, sedang dan akan kita tentukan demi kemajuan dan keberhasilan hidup kita.

Amanat lain yang terkandung dalam cerpen-cerpen di kumpulan ini adalah perlunya kepekaan diri terhadap orang lain dan lingkungan agar kita dapat menciptakan suasana kebersamaan dan keharmonisan demi perkembangan hidup.

Makna yang dapat diambil dari perjuangan hidup yang dilakukan tokoh-tokoh dalam kumpulan cerpen ini dapat dirumuskan sebagai upaya pencarian diri atau aktualisasi diri untuk mencapai suatu pemahaman atas dirinya dan kehidupan. Pencarian diri itu dilakukan dengan cara mereka masing-masing sesuai dengan potensi yang ada. Pemenuhan aktualisasi diri itu dilakukan dengan mengalahkan kebutuhan-kebutuhan lain yang bersifat fisik dan dijiwai oleh kerelaan berkorban atas berbagai kemewahan dan kesenangan duniawi.

2. IMPLIKASI

Hasil penelitian terhadap kumpulan cerpen "Negeri Kabut" ini dapat dipergunakan sebagai salah satu pembanding atas penelitian karya-karya lain dari Seno

Gumiro Ajidarma sehingga khazanah penelitian atas karya-karyanya semakin lengkap. Penelitian ini juga dapat merupakan bukti bahwa teori analisis berdasarkan kode-kode aksian, teka-teki, konotatif, simbolik, dan budaya dapat diterapkan dalam memahami makna cerita pendek dan atau kumpulan cerita pendek.

Selain itu, hasil penelitian ini dapat dipergunakan sebagai salah satu bahan pembelajaran sastra di SMU. Pembelajaran sastra di SMU diarahkan pada kemampuan apresiasi sastra. Siswa dihadapkan secara langsung dengan karya sastra dan membuat apresiasi atas karya sastra tersebut. Sehubungan dengan itu, pada bagian ini, penulis mengajukan suatu alternatif pembelajaran cerita pendek dengan bahan kumpulan cerita pendek "Negeri Kabut".

Teori yang dapat dipakai dalam pembelajaran cerpen-cerpen ini adalah teori yang diungkapkan oleh Sumarjo(1986) dengan tiga langkah apresiasinya yaitu siswa diarahkan pada pemahaman masalah-masalah dalam karya sastra dan mengamati cara-cara penyelesaian masalah tersebut oleh tokoh-tokohnya. Langkah kedua, siswa diarahkan pada cara-cara penyajian pengalaman tokoh dengan penekanan pada pemahaman lambang-lambang yang

dipakai dalam cerita. Langkah ketiga, siswa diarahkan pada pemahaman hubungan pengalaman yang didapat dari karya sastra dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari.

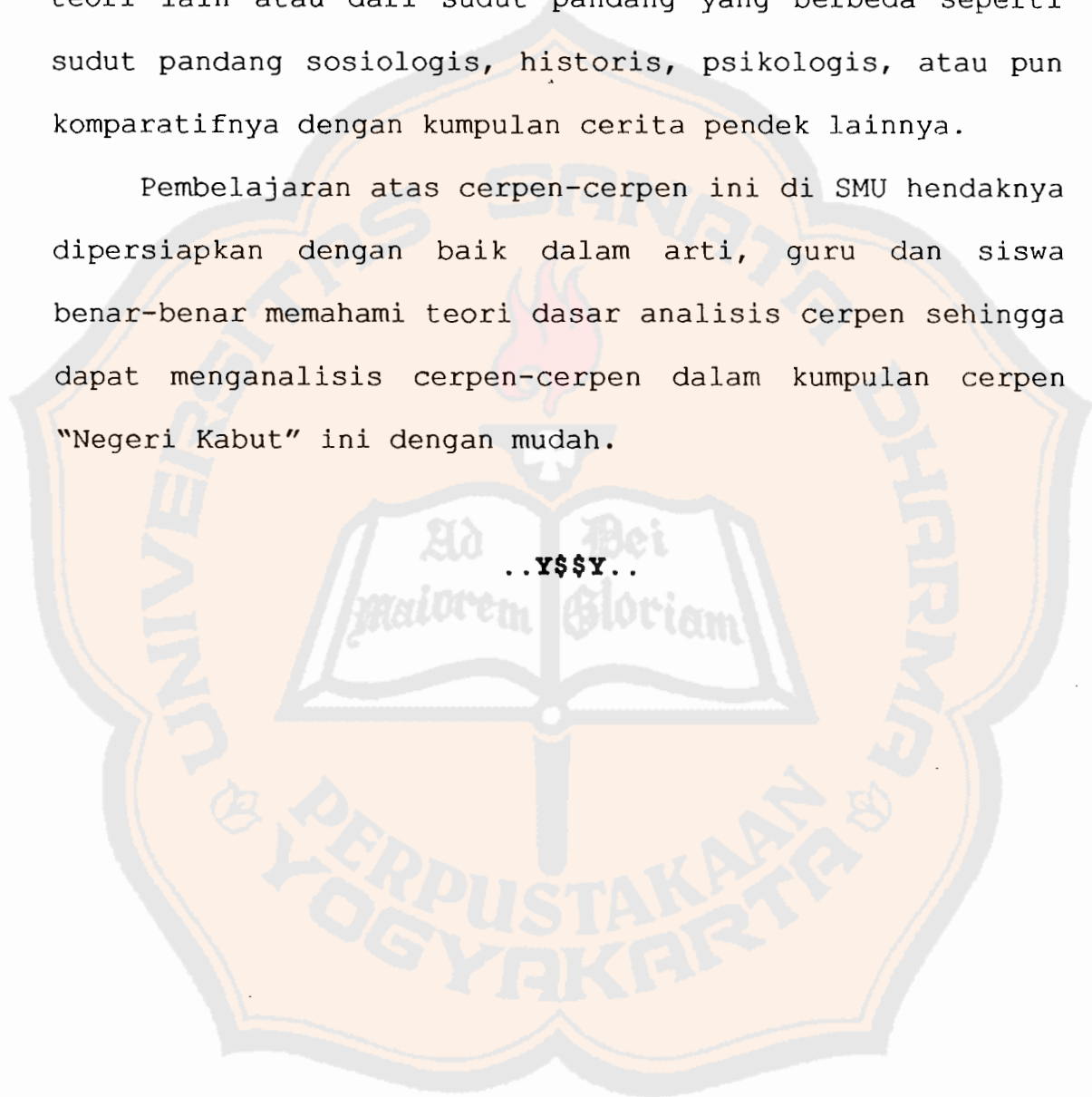
Sebagai persiapan pembelajarannya, guru dapat membagi siswa menjadi tiga belas kelompok dan tiap-tiap kelompok mempunyai tugas mengapresiasi satu cerpen berdasarkan ketiga langkah apresiasi di atas atau dapat dimulai dengan mencari unsur-unsur instrinsiknya terlebih dahulu untuk mempermudah langkah-langkah selanjutnya. Setelah siswa selesai bekerja di kelompok kecil, dilanjutkan dengan diskusi kelompok besar atau diskusi kelas berupa pelaporan atas apresiasi masing-masing cerpen. Dengan diskusi ini, siswa diharapkan dapat memperoleh gambaran yang lengkap mengenai masalah dan penyelesaiannya oleh tokoh-tokoh dan memahami cerpen-cerpen tersebut secara komprehensif. Tahap ini dapat digunakan pula sebagai tahap evaluasi.

3. SARAN

Penelitian terhadap kumpulan cerita pendek "Negeri Kabut" ini belumlah lengkap karena baru menggunakan satu

teori saja sehingga masih sangat terbuka untuk meneliti kumpulan cerita pendek "Negeri Kabut" ini dengan teori-teori lain atau dari sudut pandang yang berbeda seperti sudut pandang sosiologis, historis, psikologis, atau pun komparatifnya dengan kumpulan cerita pendek lainnya.

Pembelajaran atas cerpen-cerpen ini di SMU hendaknya dipersiapkan dengan baik dalam arti, guru dan siswa benar-benar memahami teori dasar analisis cerpen sehingga dapat menganalisis cerpen-cerpen dalam kumpulan cerpen "Negeri Kabut" ini dengan mudah.



DAFTAR PUSTAKA

- Ajidarma, Seno Gumiro. 1996. **Negeri Kabut**. Jakarta: Grasindo.
- _____. 1997. **Ketika Jurnalisme Dibungkam Sastra Harus Bicara**. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.
- Darmanto, Andreas. 1997. " **Seno dan Cerpen yang "Ingin Ditulis" "**. Dalam *Kolong Budaya* No.I Th 1997.
- Frans.L, S. Jacobus E. dan Concordius Kayan. 1994. "**Rumah Panjang Sebagai Pusat Kebudayaan Dayak**" dalam **Kebudayaan Dayak: Aktualisasi dan Transformasi**. Ed. Paulus Florus dkk. Jakarta: LP3S-Institute of Dayakology Research and Development dan Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Goble, Frank.G. 1993. **Mazhab Ketiga: Psikologi Humanistik Abraham Maslow**. Diterjemahkan oleh A. Supratikya. Yogyakarta: Kanisius.
- Hakim, M.Arif. 1997. " **Eksotisme Cinta, Ziarah Hidup dan Keperihan**". Dalam *Republika*, Minggu 2 Maret 1997.
- Jatman, Darmanto. 1997. **Psikologi Jawa**. Yogyakarta : Bentang Budaya.
- Keraf, Gorys.1981. **Eksposisi dan Deskripsi**. Flores: Nusa Indah dan Yayasan Kanisius.

- Lim, Billi. P.S. 1998. **Berani Gagal**. Terjemahan dari **Dare to Fail** oleh Drs. Suharsono. Jakarta: Pustaka Delaprasta.
- Luxemburg, Jan van. 1984. **Pengantar Ilmu Sastra**. Diindonesiakan oleh Dick Hartoko. Jakarta : Gramedia
- Madjid, Nurcholish. 1992. **Islam, Doktrin, dan Peradaban: Sebuah Telaah Kritis tentang Masalah Keimanan, Kemanusiaan, dan Kemodernan**. Jakarta: Yayasan Wakaf Paramadina.
- Mulder, Niels. 1983. **Kebatinan dan Hidup Sehari-hari Orang Jawa: kelangsungan dan perubahan kulturil**. Jakarta: Gramedia.
- Pradopo, Rachmat Djoko. 1995. **Beberapa Teori Sastra, Metode Kritik Sastra, dan Penerapannya**. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Priyakala, Anto S. 1997. "**Fenomena Seno Gumiro Ajidarma**". Dalam *Suara Merdeka*, 16 Februari 1997.
- Santosa, Puji. 1993. **Ancangan Semiotika dan Pengkajian Susastra**. Bandung: Angkasa.
- Selde, Raman. 1993. **Panduan Pembaca Teori Sastra Masa Kini**. Penerjemah Dr. Rachmat Djoko Pradopo. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Sujiman, Panuti dan Aart van Zoest. 1996. Penyunting. **Serba-Serbi Semiotika**. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sumardjo, Jakob dan Saini K.M. 1986. **Apresiasi Kesusastraan**. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Teeuw, A. 1984. **Sastra dan Ilmu Sastra: Pengantar Teori Sastra**. Jakarta : Pustaka Jaya.

Ukur, Fridolin . 1994. "**Makna Religi dari Alam Sekitar Dalam Kebudayaan Dayak**". Dalam **Kebudayaan Dayak: Aktualisasi dan Transformasi**. Ed. Paulus Florus dkk. Jakarta: LP3S-Institute of Dayakology Research and Development dan Gramedia Widiasarana Indonesia.

Welek, Rene dan Austin Waren. 1993. **Teori Kesusastraan**. Diindonesiakan Melani Budianta. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

