

HIPERREALITAS DALAM KUMPULAN *CERPEN SEPOTONG SENJA UNTUK PACARKU* KARYA SENO GUMIRA AJIDARMA KAJIAN ESTETIKA POSTMODEREN

Arisandi, Novan¹, Anshari², dan Hajrah³

1. *Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS, Universitas Negeri Makassar*
E-mail:
 2. *Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS, Universitas Negeri Makassar*
E-mail:
 3. *Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS, Universitas Negeri Makassar*
E-mail:
-

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan teks hiperrealitas yang terdapat dalam kumpulan *Cerpen Sepotong Senja Untuk Pacarku* karya Seno Gumira Ajidarma melalui kajian estetika postmoderen. Data penelitian ini diperoleh melalui metode studi pustaka. Data dalam penelitian ini adalah teks-teks, (baik berupa kata, frasa, atau pun klausa yang terdapat dalam Kumpulan *Cerpen Sepotong Senja Untuk Pacarku* Karya Seno Gumira Ajidarma. Sumber data dalam penelitian ini adalah *Sepotong Senja Untuk Pacarku* karya Seno Gumira Ajidarma, Tahun terbit cetakan pertama tahun 2002 dengan jumlah 222 halaman dan diterbitkan oleh Gramedia Pustaka Utama. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu teknik baca dan teknik catat. Penelitian ini mengambil sampel trilogi *Cerpen Sepotong Senja Untuk Pacarku*, sebagai objek penelitian.

Hasil penelitian ini adalah mengidentifikasi simulasi yang memproduksi hiperrealitas dalam trilogi cerpen *Sepotong Senja Untuk Pacarku* karya Seno Gumira Ajidarma yaitu mengklasifikasikan idiom-idiom estetika postmoderen yang terdapat pada ketiga cerita tersebut melalui dua pendekatan yaitu Modus Mainstream dan Modus Oposisional untuk memperoleh citra hiperrealitas. Penelitian ini memperoleh dua jenis citra yaitu citra fatamorgana dan citra mutan. Citra yang mengiring pembaca pada sebuah kenyataan yang mengalami penyimpangan, konsep yang sesungguhnya hanya ada secara ontologis di dalam pikiran dengan kenyataan yang melampaui kenyataan riil atau Hiperrealitas. Diharapkan agar penelitian selanjutnya dapat menemukan teks hiperrealitas pada cerpen-cerpen yang berbeda.

Kata kunci: Hiperrealitas, Simulasi, Estetika, dan Postmodern.

PENDAHULUAN

Karya sastra menampilkan realitas rekaan ditangan pengarang. Realitas yang diciptakan tersebut dijelaskan oleh Georg Lucas sebagai kenyataan yang dinarasikan melalui karya sastra, sementara Aurbach memandangnya sebagai “pelukisan” kenyataan. Kedua asumsi tersebut terkait kualitas sastra yang dikaitkan dengan estetika realistik yang dikandungnya. Jameson kemudian menengahi pertentangan estetika realistik antara Lucas dan Aurbach dengan mendefinisikan estetika realistik modern sebagai momen dalam sastra yang dapat membawa pembaca menemukan kenyataan atas dirinya baik dalam model suprahistoris maupun suprakultural.

Karya postmodern menawarkan irealisme sebagai sebuah realisme baru; menawarkan pembaca sebuah sistem keyakinan yang berangkat dari sesuatu yang tidak mungkin diyakini membuat realitas fiksi menjadi sebuah wacana nonfiksi demikian juga sebaliknya. Terhubungnya yang nyata dan tidak nyata, yang natural dan supranatural menimbulkan efek simulakra dan simulasi dengan istilah “Hiperrealitas” atau “Postrealitas. Melalui simulasi dan simulakra, realitas riil dihancurkan dan didekonstruksi secara sosial untuk mencapai postrealitas yaitu kondisi realitas menjadi terlampaui. Salah satu bentuk fundamental dari sastra postmodern adalah simulakra realitas dengan metode “insert” atau memasukkan figure dunia nyata kealam situasi fiksional yakni tercampurnya kenyataan dengan tatanan fiksi yang bebas seperti mimpi, halusinasi, ataupun khayalan-khayalan (Anwar, 2010).

Terkait dasar pemikiran tersebut peneliti mengambil objek cerpen dalam penelitian ini. Peneliti memilih trilogi cerpen dalam kumpulan cerpen *Seotong Senja Untuk Pacarku* Karya Seno Gumira Adjardma, yaitu *Seotong Senja Untuk Pacarku*, *Tukang Pos Dalam Amplop*, dan *Jawaban Alina*.

Peneliti menganggap Seno dalam kepengarangannya menampilkan setidaknya empat teknik khas estetika postmodern, yaitu mikronaratif, pembangunan identitas karakter yang labil dan tidak koheren, teknik metafiksi yang di dalamnya terdapat penuturan fiksi yang bersifat sadar diri dan penggunaan citra dan cerita yang berasal dari khazanah sastra populer (Faruk, 2010) dari teks-teks tersebut peneliti mengambil hipotesa mengenai teks postmodern dalam cerpen Seno. Hiperrealitas yang diciptakan oleh Seno dalam karyanya menarik peneliti untuk menganalisis hiperrealitas dalam kumpulan cerpen “*Seotong Senja Untuk Pacarku*” melalui kajian estetika postmodern mengingat masih sedikit kajian terkait hiperrealitas atau postrealitas dalam karya sastra.

Penelitian ini perlu dilakukan dengan melihat masih sedikit penelitian terhadap karya sastra menggunakan kajian postmodern khususnya di FBS UNM, sementara postmodern telah banyak memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu sastra baik secara teoritik maupun karya sastra kontemporer indonesia sepanjang rentan waktu angkatan 45’ hingga pasca-reformasi sebab karya sastra postmodernis juga merupakan sebuah wacana kompleks yang penuh perdebatan problematik. (Anwar,2012:285)

Atas dasar pemikiran tersebut peneliti melihat keterkaitan teori dengan cerpen tersebut. Penelitian ini mencari kemungkinan potensi teks hiperrealitas melalui kata, frasa, kalimat (teks) dalam kumpulan cerpen *Seotong Senja Untuk Pacarku* karya Seno Gumira Adjardma untuk berusaha mengungkap realitas dunia kedua atau hiperrealitas dalam karya sastra melalui kajian estetika postmodern.

Adapun tujuan dalam penelitian ini untuk mendeskripsikan simulasi yang memproduksi hiperrealitas dalam trilogi cerpen *Seotong Senja Untuk Pacarku* karya Seno Gumira Adjardma.

METODE

Sastra dan Karya Sastra

Menurut Teeuw (1984: 23), kata sastra dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa sansekerta, akar kata “sas” dalam kata kerja turunan berarti mengarahkan, mengajar, memberi petunjuk atau intruksi. Akhiran “tra” dapat berarti alat untuk mengajar, buku petunjuk, buku intruksi atau pengajaran; misalnya silpa sastra, buku arsitektur, kamasastra, buku petunjuk, mengenai seni cinta. Awalan “su” berarti baik, indah sehingga sastra dapat dibandingkan dengan *belles-letter*. Kata *susastra* tampak tidak terdapat dalam bahasa Sansekerta dan Jawa kuno. Jadi sastra adalah ciptaan Jawa dan Melayu yang kemudian timbul. Menurut Ballads (Luxemburg, 1984:5), sastra merupakan sebuah ciptaan, sebuah kreasi, bukan pertama-tama sebuah imitasi. Sang seniman menciptakan sebuah dunia baru, meneruskan proses penciptaan di dalam semesta alam, bukan menyempurnakannya.

Menurut Arief Budiman (dalam Heryanto, 1985:95) sastra yang baik adalah sastra yang berarti bagi seseorang. Sastra yang baik adalah sastra yang punya arti bagi penikmatnya. Sastra sebagai cabang seni yang keduanya merupakan unsur kebudayaan, mempunyai usia yang cukup tua. Kehadirannya hampir sama dengan manusia karena ia diciptakan dan dinikmati manusia. Pada satu segi kesusastraan lebih mementingkan cara mengekspresikan suatu keadaan daripada keadaan itu sendiri, pada gilirannya sastra merekam jejak peradaban dimana karya sastra itu lahir. Kajian kesusastraan Indonesia menguatkan bahwa ada beberapa sastrawan dalam berkarya memperlihatkan hal yang berteman lingkungan (Juanda, 2016:92) Oleh sebab itu, dapat dikatakan bahwa kesusastraan merupakan bahasa yang mengacu kepada dirinya sendiri sehingga banyak melahirkan karya-karya yang tematik. Akan tetapi di segi lain kesusastraan yang tidak mengandung isi sering dianggap sebagai karya yang tidak bernilai (Atmazaki, 1990: 18). Berdasarkan

dari beberapa definisi sastra tersebut, dapat disimpulkan bahwa sastra adalah ungkapan atau luapan emosi jiwa seseorang yang menggunakan bahasa sebagai mediumnya.

Prosa Cerpen (Cerita Pendek)

Definisi sastra dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa Sansekerta. Akar katanya *Cas* yang berarti memberi petunjuk, mengarahkan, mengajar. Akhiran *-tra* biasanya menunjukkan alat, sarana. Oleh karena itu, sastra dapat diartikan sebagai alat untuk mengajar, buku petunjuk, buku instruksi atau pengajaran. Kata *susastra* adalah kata ciptaan Jawa dan Melayu. Kata itu mengandung arti pustaka, buku atau naskah. Dalam bahasa-bahasa Barat, kata sastra itu diperikan sebagai *literature* (Inggris), *literatur* (Jerman), *literature* (Prancis). Semua kata itu berasal dari bahasa Yunani *litteratura*. Artinya huruf, tulisan. Kata itu pertama sekali digunakan untuk tata bahasa dan puisi. Cerpen sendiri merupakan karya prosa yang panjang ceritanya lebih pendek dari pada novel (Purba, 2010: 2).

Setiap definisi sastra terikat pada waktu dan budaya, Manusia lahir tanpa kekosongan budaya, yaitu manusia yang dilahirkan di dunia ini dalam sebuah keluarga atau masyarakat tempat dilahirkan, masyarakat tersebut menganut budaya tertentu (Juanda, 2010:1) oleh sebab itu sastra adalah hasil kebudayaan. Cerpen biasanya merupakan gambaran hidup sang pengarang atau sebuah cerita yang menyangkut kehidupan manusia lain, yang di tuangkan dalam sebuah tulisan namun tidak sedikit juga ide cerita berasal dari kisah fiksi belaka. Cerita yang diangkat berdasarkan kisah nyata maupun fiksi biasanya terkandung amanat atau pesan dan makna filosofis yang ingin disampaikan pengarang, sementara gaya kepenulisan bergantung pengarang itu sendiri sebagai ciri khas kepengarangan. Menurut Luxemburg (1991: 21-22) suatu teks disebut sastra oleh pembaca dipengaruhi 6 faktor, yaitu (1) kemampuan pengamatan atas penggunaan bahasa yang khusus bergantung pada pengetahuan bahasa serta pengalaman sastra

Si pembaca, (2) fiksionalitas atau rekaan, (3) memberi wawasan yang lebih umum tentang masalah manusiawi, sosial, ataupun intelektual, (4) dapat dibaca pada berbagai tataran, (5) ada ketegangan antara kreativitas dan tradisi, dan (6) disusun khusus untuk tujuan komunikasi langsung atau praktis.

Di Indonesia, cerpen mulai berkembang pada era Pujangga Baru (tahun 1930-an) dan berkembang pesat tahun 45. Tokoh-tokoh penulis cerpen di Indonesia antara lain Sitor Situmorang, Asrul Sani, Iwan Simatupang, Budi Darma, WS Rendra, Umar Kayam, Subagio Sastrowardoyo (Laksana:2013).

Sastra Postmodern

Istilah posmodern menurut Sarup (dalam Endraswara, 2016) memang berawal dari sebuah gerakan seni dan budaya, termasuk sastra. Kaum posmodern yang dipelopori Lyotard dalam bukunya *The postmodern Condetion*, telah menentang mitos-mitos posmodern. Sikap posmodern adalah sebuah reaksi melawan modernisme. Dalam artian mendudukan persoalan pemaknaan sastra pada proporsi yang adil. Munculnya postmodern telah ada sejak awal tahun 1990. (Aziz, 1996:11) postmodern itu harus dilihat dari dua hal yaitu 1.) Postmodern dipandang sebagai keadaan sejarah setelah zaman modern 2.) Posmodernisme dipandang sebagai gerakan intelektual yang mencoba mengugat bahkan mengkonstruksi pemikiran sebelumnya yang berkembang diberbagai pemikiran modern (Muhadjir, 2000:236) bahwa benang merah pola pikir modern antara lain(1) yang rasionalistik (2) fungsionalis, (3) interpretif (4) yang teori kritis, yaitu dominannya rasionalitas sudah layak direnungkan ulang. Sentuhan estetis sangat diperlukan sekali dalam memahami sastra maka tata pikir posmo adalah paham yang bercirikan : (1) kontradiksi (2) kontroversi (3) paradoks (4) dan dilematis. Postmodern tidak menolak mentah-mentah rasionalitas melainkan lebih menekankan pada pencarian rasional aktif kreatif.

Posmoderen adalah campuran antara macam-macam tradisi dan masa lalu. Salah satu teknik melirik campuran yang digunakan posmodernisme yang anti-anti pusat adalah dua strategi (1) “*collage*” dan “*bircolage*”. *Collage* menawarkan suatu cara alamiah untuk mencampurkan bahan-bahan yang saling bertentangan. *Bricolage*, yaitu: penyusunan kembali berbagai objek untuk menyamarkan pesan ironis bagi situasi masa kini. Menurut Pauline Rosenau (1992) dalam (Endraswara, 2016:25)

Posmodern secara gamblang dalam istilah yang berlawanan antara lain: (1) posmodernisme merupakan kritik atas masyarakat modern dan kegagalannya memenuhi janji-janjinya. Posmodern cenderung mengkritik segala sesuatu yang diasosiasikan dengan modernitas. (2) teoritisi posmodern cenderung menolak apa yang biasanya dikenal dengan pandangan dunia (*world view*), metanarasi, totalitas, sebagainya. (3) pemikir posmodern cenderung mengembor-gemborkan fenomena besar seperti emosi, perasaan, intuisi, refleksi, spekulasi, pengalaman mistik, pengalaman personal, kebiasaan, kekerasan, metafisika, tradisi, kosmologi, magis, mitos, sentimen, keagamaan dan pengalaman mistik. (4) teoritisi posmodern menolak kecenderungan modern yang meletakkan batas-batas antara hal-hal tertentu seperti disiplin akademis, budaya dan kehidupan, fiksi, dan teori, image san realitas. (5) banyak posmodernis menolak gaya diskursus akademis modern yang teliiti dan bernalar (Endraswara, 2016 :26)

Woods (1999) dalam bukunya *Beginning Postmodernism* mengidentifikasi delapan ciri utama sastra postmodern. Pertama, teks-teks posmodern memiliki satu “keasyikan dengan kelangsungan sistem representasi” artinya, teks-teks tersebut menunjukkan satu ketidakpercayaan atas kemampuan mereka untuk mengacu pada dunia nyata. Kedua, satu subjek teks bisa jadi plural; narator bukanlah satu pengarang yang

stabil, terpercaya dan tak kasat mata. Ketiga “narasi (...)menggandakan persangkaanya” teks-teks mengindikasikan inkoherensidan absurditas struktural mereka sendiri”. Artinya, satu teks mungkin menegaskan dua pernyataan yang saling mengingkari. Keempat, narasi “ secara sadar menyiggung tiruannya sendiri”. Artinya tekstual teks memiliki makna refrensial diluar bentuknya. Kelima, sebuah “ interogasi atas basis ontologis hubungan antara narasi dan subjektivitas”. Tiga yang terakhir memiliki kesamaan menyikapibatas batas antar budaya tinggidan budaya rendah, mengeksplorasi cara – cara konstruksi narasi memahami sejarah dan “ penggantian realitas oleh representasinya (...)melalui penggunaan (...)fiksi historis sebagai fakta (Fuller, 2011:40)

Hiperrealitas

Baudrillard (12:1981). “Ketika yang nyata tidak lagi seperti adanya; nostalgia menemukan maknanya yang sempurna” Begitulah sebuah realitas digambarkan oleh jean sebagai suatu tanda yang tidak lagi merefleksikan realitas; representasi tidaklagi berkaitan dengan kebenaran; informasi tidak lagi mengandung objektivitas pengetahua, artinya dunia dibangun oleh berbagai bentuk distorsi realitas, permainan bebas tanda, penyimpangan makna, dan kesemuan makna (Piliang,2009:53).

Dunia realitas baru tersebut melukiskan sebua metamorfosis yang dialami oleh manusia, dimana realitas tersebut bergerak ke arah postrealitas dalam artian melampaui realitas (*hyper-reality*). hiperealitas merupakan sebuah kondisi dimana prinsip-prinsip realitas itu melampaui dirinya sendiri, dalam pengertian diambil alih oleh substitusi-subtitusinya, yang diciptakan secara artifisial, lewat bantuan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni mutakhir, yang telah menghancurkan asumsi-asumsi konvensional tentang apa yang disebut dengan nyata (Piliang, 2009:54).

Hiperrealitas dapat dijelaskan sebagai sebuah kondisi matinya realitas artinya posisi realitas diambil alih oleh *non*-realitas (*non-*

reality). Kenyataan yang mutlak akhirnya diidentifikasi oleh kepalsuan yang mutlak. Nonrealitas absolut disajikan sebagai realitas yang hadir. Kenyataan dikonstruksi melalui penyajian “tanda” yang kemudian akan dihancurkan dan dilupakan; dalam hal ini tanda punya kepentingan untuk menjadi “sesuatu” demi melenyapkan distingsi terhadap refrensinya, suatu mekanisme penematan kembali (*replacement*), bukan terhadap imaji dari perkara yang bersangkutan, melainkan terhadap acuan gipsnya (*plaster cast*) semata; dengan kata lain kembaranya (*duplicate*), imitasi atau tiruan (*imitation*) (Eco, 1986:30).

Konsep dasar yang melahirkan sebuah kondisi artifisial dalam dunia hiperealitas dikenal dengan sebutan simulakra (*simulacrum*) dan simulasi (*simulation*) kedua konsep ini tidak dapat dipisahkan dari pemikiran Baudrillard tentang dunia hiperrealitas (Piliang, 2009:57).

Estetika Posmodern

Budaya estetika kontemporer dalam pandangan postmodern mengambil dua pendekatan atau modus yaitu : 1) Modus *Mainstream* yakni melalui *pastiche, parody* dan *Prefabrication* atau imitasi atas ha-hal dimasa lampau menggunakan teknik *collage*. 2) Modus *Oposisional* yakni dalam keputusan atas kehampaan (*Nothingness*) melalui *kitch, skizofrenia*, dan *camp* penyajian isi, bentuk, secara ironis, dengan teknik *bricollage* contoh : novel dan drama-drama Samuel Backet (Baudrillard:1981). Demikikan diskursus estetika seni postmodern yang beranekaragam, kontradiktif, dan bahkan relatif antidefinisi, Piliang (dalam Syafril,2008:132), estetika seni postmodern dimaksud dapat dicatat antara lain *pastiche*, *parodi*, *prefabrication*, *kitsch*, *camp*, dan *skizofrenia*. Konsep estetika postmoderen menggunakan simulasi artinya menirukan *genre* atau *style* sebelumnya (*Bricollage*) yaitu kata yang dipakai untuk merujuk pada proses adaptasi

atau improvisasi, dimana aspek satu gaya mendapat makna berbeda ketika diujarkan dengan ciri khusus gaya lain (Barker, 2000:162).

a) Parodi

Parodi yaitu imitasi yang bersifat ironis. Parodi merupakan suatu bentuk ketidakpuasan terhadap intensitas gaya atau karya masa laluan membentuk oposisi antara teks, gaya dan karya lainnya dengan maksud mengkritik dan menyindir membentuk sebuah lelucon dengan bentuk dialog. (Piliang, 2003: 213). Parodi juga merupakan suatu bentuk imitasi tidak murni, melainkan imitasi yang ironik, sehingga parodi lebih merupakan suatu pengulangan yang mengkeritik dengan lelucon, parodi lebih mengungkapkan perbedaan ketimbang persamaan menurut Linda Hutcheon, (dalam Piliang 2003:214). Contoh buku Lupa Indonesia karya Sujiwo Tejo yang menggunakan tokoh Punakawan (tokoh wayang) membicarakan masalah Indonesia seperti kasus century, BBM, korupsi dan lainnya, dalam cerita tersebut terlihat unsur ironis didalamnya dimana cerita para tokoh legenda Punakawan itu membahas polemik Indonesia hari ini.

b) *Pastiche*

Unsur-unsur tiruan karya *Pastiche* terletak pada model relasinya dengan teks dan karya yang menjadi rujukan berdasarkan prinsip kesamaan dan berkaitan, hal ini disebut imitasi murni Hutcheon (dalam Piliang, 2003: 210). Menurut Piliang (2003: 210) apabila terdapat perbedaan antara teks *pastiche* dengan teks rujukan, hal itu sebagai suatu bentuk imitasi murni, tiruan, atau duplikasi sesuatu dari masa lalu. Contoh karya novel yang diadaptasi ke film seperti "filosofi kopi" karya Dee Lestari film tersebut merupakan imitasi tanpa adanya unsur ironis. Seni postmodern mengambil objek, *image* yang sudah ada dan mengulangi atau menciptakan kembali sebagai hal yang sama.

c) *Prefabrication*

Prefabrication yaitu ide dari yang sudah ada sebelumnya diseleksi kembali dan dikonstruksi ulang, sebagai contoh dalam sinema postmodern *Spiderman*, menceritakan tokoh Peter Parker yang mampu mengeluarkan jaring laba-laba secara alami akibat gigitan laba-laba langka dan ide manusia laba-laba ini dikonstruksi ulang dalam film *The Amazing Spiderman* dimana si manusia laba-laba tersebut tidak lagi mengeluarkan jaring alami melainkan menggunakan bantuan alat canggih.

d) *Kitsch*

Kitsch merupakan istilah berakar dari bahasa Jerman *verkitschen* (membuat murah) dan *kitschen* yang berarti secara literal 'memungut sampah dari jalan' juga didefinisikan dalam *The Concise Oxford Dictionary of Literary Term* sebagai "segala jenis seni palsu (*pseudo-art*) yang murahan dan tanpa selera" sering ditafsirkan sebagai sampah artistik, atau selera rendah (*bad taste*) Piliang (dalam Syafril, 2008:136).

Piliang (2003: 218) bahwa Jean Baudrillard mendefinisikan *kitsch* sebagai *pseudo-art*, yaitu sebagai "simulasi, kopi, *facsimile*, atau stereotip; pemiskinan kualitas pertandaan (*signification*) yang sesungguhnya; sebagai proses melimpah-ruahnya tanda-tanda (*sign*), referensi alegorik, atau konotasi-konotasi perbedaan; sebagai bentuk pemujaan detail, dan sebagai bombardir melalui detail".

Piliang (2003: 218), menjelaskan definisi *kitsch* menurut Baudrillard dan Eco tersebut menyiratkan rendahnya orisinalitas, keotentikan, kreativitas, dan kriteria estetik *kitsch*. Hal itu disebabkan oleh kelemahan internal eksistensi *kitsch* yang bergantung pada keberadaan objek, konsep, atau kriteria eksternal, seperti seni tinggi, objek sehari-hari, mitos, agama, atau tokoh. *kitsch* sangat bergantung pada keberadaan gaya dari seni tinggi. Sebuah karya diberi label seni tinggi, maka struktur artistiknya membentuk elemen-elemen gaya, yang disebut Eco, *stylemes*, atau

unit terkecil dari gaya, di mana *kitsch* mengidentifikasikan dirinya dengan *stylemes* ini (Syafiril, 2008:135).

e) *Camp*

Camp merupakan istilah yang sering diasosiasikan dengan pembentukan makna, atau kemiskinan makna yang kontradiktif (Piliang, 2003:221). Susan Sontag, (dalam Piliang 2003:222) menekankan *camp* sebagai model estetisme, yaitu satu cara melihat dunia sebagai fenomena estetis, namun bukan dalam pengertian keindahan atau keharmonisan, melainkan keartifisialan dan peng-gayaan menentang gaya elit kebudayaan tinggi.

Camp merupakan bentuk duplikasi atau tiruan dengan tujuan untuk kepentingan sendiri sebagai *bricolage par-excellence*, “menghasilkan sesuatu dari apa-apa yang sudah tersedia” dengan bahan baku kehidupan sehari-hari, atau lebih tepatnya fragmen-fragmen dari realitas dalam kehidupan nyata, yang diproses dan didistorsi menjadi bentuk artifisial. Penekanan *camp* bukanlah keunikan dari satu karya seni, melainkan kegairahan reproduksi dan distorsi. *Camp* menjunjung tinggi ketidaknormalan dan menolak orisinalitas (Piliang, 2003: 222-223).

f) *Skizofrenia*

Skizofrenia merupakan sebuah istilah psikonalisis yang digunakan dalam menjelaskan fenomena psikis dalam diri manusia, kini digunakan secara metaforik untuk menjelaskan fenomena yang lebih luas termasuk bahasa (Lacan), sosial ekonomi, sosial politik (Deleuza & Guattari), dan estetis (Jameson) (Piliang, 2003: 227).

Dijelaskan Piliang (2003: 228) bahwa Lacan mendefinisikan *skizofrenia* sebagai “putusnya rantai pertandaan, yaitu rangkaian sintagmatis penanda yang bertautan dan membentuk satu ungkapan atau makna”. artinya bahwa makna tidak dihasilkan berdasarkan hubungan yang pasti. Petanda hanya dipandang sebagai efek makna, yang

timbul akibat dari pergerakan atau dialog antara satu penanda dan penanda lainnya. Mengacu pada Jameson, (dalam Piliang 2003:228) menegaskan bahwa terganggunya hubungan penanda-petanda, atau antarpemanda, yaitu ketika sambungan rantai pertandaan terputus, pada saat itu akan dihasilkan ungkapan *skizofrenia*, dalam bentuk serangkaian penanda yang tidak saling berkaitan.

Di dalam dunia Hiperrealitas, seperti yang dilukiskan Baudrillard, citra memiliki peranan yang sangat sentral dalam mendefinisikan sebuah realitas, dengan kata lain citra itu sendiri kini yang disebut realitas, yang mendefinisikan eksistensi. Di dalam dunia hiperealitas, manusia dihadapkan pada sebuah kompleksitas citra, yang di dalam pembiakannya sekan tanpa batas, terjadi hubungan pertukaran, persilangan, perkawinan silang (*Hibridity*), dan intertekstual (Piliang: 2009:85). Pertama, citra fatamorgana (*mirage*), sebuah ontologi citraan dan semiotika, yang dibangun oleh penanda (*signifier*) berdasarkan persepsi orang yang melihatnya dikaitkan dalam sebuah petanda (*signified*) yaitu konsep atau makna di baliknya yang sebenarnya adalah tanda dusta. Citra yang mengiringi seseorang pada sebuah konsep yang sesungguhnya hanya ada secara ontologis didalam pikiran seseorang tetapi tidak memiliki wujud yang konkret. Kedua, citra hantu (*demon images*) hantu adalah roh tak berwujud atau *spirit* tak berwujud, akan tetapi mampu menampakan dirinya diluar realitas dalam wujud *image*, seakan-akan seperti sesuatu yang hidup artinya citra tersebut mampu menampakan penanda yang mempunyai konsep atau makna tertentu akan tetapi tidak mempunyai tidak mempunyai referensi nyata dalam realitas secara semiotis memutus tanda-tanda tindakan dari referensinya pada realitas. Ketiga citra kamufase (*Camouflage image*). Kamufase adalah kemampuan menyembunyikan diri dengan cara mengganti citra luar sesuai dengan lingkungan. Penyamaran tersebut menggunakan tanda-

tanda palsu yang menggiring seseorang pada penanda yang salah. Kamufase menciptakan sebuah kondisi simbolik, yang didalamnya ruang-ruang simbolik dipenuhi tanda. Keempat, citra nomad (*nomad image*), nomad adalah orang-orang yang berpindah-pindah dari satu tempat ke tempat yang lainnya. Nomad merayakan proses perpindahan tanda dan identitas itu sendiri sehingga tanda menjadi tidak stabil, berubah-ubah, berpindah-pindah, dan bermutasi menyebabkan lenyapnya tanda. Kelima, citra mutan (*mutan image*) mutan adalah sebuah entitas yang mampu merubah totalitas dirinya lewat perubahan *genus*. Pada tingkat semiotik, mutan semiotik adalah tanda-tanda yang diorganisir dalam bentuk kode ganda atau bahkan kode jamak, melalui kode ganda atau kode jamak, tanda-tanda dikombinasikan lewat kode-kode tertentu sehingga tanda sebelumnya saling bertentangan dan disatukan dalam sebuah rekombinasi, yang dapat menghasilkan sebuah kategori baru yang menyimpang dari sebuah sistem pertandaan yang normal. Rekombinasi ini menciptakan sistem pertandaan yang abnormal (Piliang, 2009 : 85).

Adapun data yang dikumpulkan untuk penelitian ini adalah data deskriptif kualitatif yang berbentuk kata-kata, frase, klausa, kalimat, atau paragraf yang terdapat dalam kumpulan cerpen *Sepotong Senja Untuk Pacarku* karya Seno Gumira Ajidarma. Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif kualitatif. Fokus dalam penelitian ini difokuskan pada karya astra itu sendiri. Peneliti dalam menjangkau data akan mendeskripsikan pembedahan teks cerpen untuk mengungkap hiperrealitas dalam trilogi cerpen *sepotong senja untuk pacarku* karya Seno Gumira Ajidarma melalui kajian estetika postmodern. Pada penelitian ini terdapat dua objek penelitian yaitu objek material dan formal. Objek material dalam penelitian ini yaitu buku kumpulan cerpen *Sepotong Senja Untuk Pacarku* karya Seno Gumira Ajidarma yang terbit pada tahun 2002. Objek formal dalam penelitian ini yaitu unsur-unsur

struktural yang merupakan simulasi dalam trilogi cerpen *Sepotong Senja Untuk Pacarku* yang meliputi tiga cerpen; pertama *Sepotong Senja Untuk Pacarku*, kedua *Jawaban Alina*, ketiga *Tukang Pos Dalam Amplop*. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah buku *Sepotong Senja Untuk Pacarku* dibagi menjadi dua sumber data yaitu sumber data primer dan sekunder.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi dan menganalisis simulasi yang memproduksi teks hiperrealitas dalam trilogi cerpen *Sepotong Senja Untuk Pacarku* karya Seno Gumira Ajidarma melalui konsep estetika postmodern Jean Baudrillard. Deskripsi hasil penelitian tersebut disesuaikan dengan tujuan penelitian, yaitu mendeskripsikan simulasi yang memproduksi hiperrealitas dalam trilogi cerpen *Sepotong Senja Untuk Pacarku* karya Seno Gumira Ajidarma.

- a. Parodi yaitu imitasi yang bersifat ironis. Parodi merupakan suatu bentuk ketidakpuasan terhadap intensitas gaya atau karya masa lalu dan membentuk oposisi antara teks, gaya dan karya lainnya dengan maksud mengkritik dan menyindir membentuk sebuah lelucon dengan bentuk dialog. Parodi juga terbentuk dari sifat mendramatisasi kejadian yang dibangun dari perasaan manusia. Hal itu terdapat pada kutipan:

Kukirimkan sepotong senja untukmu Alina, bukan kata-kata cinta. Kukirimkan padamu sepotong senja yang lembut dengan langit kemerah-merahan yang nyata dan betul-betul ada dalam keadaan yang sama seperti ketika aku mengambilnya saat matahari hampir tenggelam ke balik cakrawala.” (Ajidarma, 2002: 6-7).

Dari kutipan cerpen “Sepotong Senja Untuk Pacarku” tersebut terdapat sindiran bahwa cinta lebih dari sekedar kata-kata melainkan cinta harus dengan pengorbanan. Ekspektasi pengorbanan cinta diwujudkan oleh tokoh tersebut dengan memotong senja dan mengirimkannya pada kekasihnya sebagai bentuk cintanya yang begitu dalam.

Sambil mengunyah pizza segera kukebut mobilku menuju pantai. Dengan dua senja di saku kiri dan kanan, lengkap dengan matahari, laut, pantai, dan cahaya keemasannya masing-masing, mobilku bagai memancarkan cahaya Ilhai.”(Ajidarma,2002:16).

Dari kutipan cerpen “Sepotong Senja Untuk Pacarku” tersebut terdapat sindiran bahwa kesombongan seorang penjahat yang berhasil mencuri senja untuk kekasihnya dan menikmatinya sambil mengunyah pizza di dalam mobil yang memancarkan cahaya.

b. *Pastiche* yaitu imitasi yang tidak bersifat ironis. *Pastiche*, merupakan tiruan yang tidak bersifat ironis. Hal tersebut dapat berupa suatu unsur atau lebih yang meniru atau meminjam bentuk dari masa lampau, unsur masa lampau yang dimaksud di sini adalah kenyataan yang sesungguhnya. Hal itu terdapat pada kutipan:

“barangkali senja ini bagus untukmu,” pikirku. Maka kupotong senja itu sebelum terlambat, kukerat pada empat sisi lantas kumasukkan ke dalam saku. Dengan begitu keindahan itu bisa abadi dan aku bisa memberikannya padamu.” (Ajidarma,2002:8).
“Jadi, begitulah Alina, kuambil juga senja itu. Kukerat dengan pisau Swiss yang selalu kubawa, pada empat sisinya, sehingga pada

cakrawala itu terbentuk lubang sebesar kartu pos. Dengan dua senja di saku kiri dan kanan aku melangkah pulang. Bumi berhenti beredar di belakangku,...”(Ajidarma,2002:16).

Dari dua kutipan cerpen “Sepotong Senja Untuk Pacarku” tersebut senja menjadi sebuah benda yang memungkinkan untuk disentuh, dipotong seukuran kartu pos, teks tersebut membongkar makna senja sebagai fenomena alam dan menggantinya dengan senja yang dapat dijadikan hadiah. Teks tersebut meminjam atau meniru kenyataan fenomena senja yang dialami manusia pada umumnya kemudian ditransformasikan ke bentuk senja yang dapat disentuh seperti sebuah cinderamata.

c. *Prefabrication* yaitu ide dari yang sudah ada sebelumnya diseleksi kembali dan dikonstruksi ulang.

1) *Barangkali memang sudah waktunya dibuat senja tiruan yang bisa dijual di toko-toko, dikemas dalam kantong plastik dan dijual di kaki lima. Sudah waktunya senja diproduksi besar-besaran supaya bisa dijual anak-anak pedagang asongan di perempatan jalan.”(Ajidarma, 2002:9-10).*

Dari kutipan cerpen “Sepotong Senja Untuk Pacarku” tersebut ide tentang senja yang menarik dan sebatas fenomena alam yang hanya dapat dijangkau dengan indra penglihatan beralih makna menjadi suatu benda atau cinderamata yang memiliki nilai jual bahwa senja bisa saja dibuat tiruannya dan dijual di toko-toko.

2) *“Bapak masih seperti dulu ketika masuk dalam amplop itu! Padahal sepuluh tahun lamanya bapak berada didalam amplop! Bapak tidak*

bertambah tua."(Ajidarma,2002:210).

Dari kutipan cerpen "Tukang Pos Dalam Amplop" tersebut mengambil ide tentang waktu yang berpengaruh terhadap usia seseorang, dari kutipan tersebut makna waktu dalam dunia di dalam amplop dilampaui sehingga waktu tidak lagi berpengaruh terhadap usia tukang pos.

d. *kitsch* mengimitasi efek-efek seni yaitu efek-efek provokasi, kejanggalan, dan ketidaknormalan.

1) "*Alina tercinta, bersama surat ini ku kirimkan padamu sepotong senja dengan angin, debur ombak, matahari terbenam, dan cahaya keemasan.*"(Ajidarma,2002:5).

2) "*Kukirimkan sepotong senja untukmu Alina, bukan kata-kata cinta. Kukirimkan padamu sepotong senja yang lembut dengan langit kemerah-merahan yang nyata dan betul-betul ada dalam keadaan yang sama seperti ketika aku mengambilnya saat matahari hampir tenggelam ke balik cakrawala.*"(Ajidarma,2002: 6-7).

3) "*barangkali senja ini bagus untukmu,*" pikirku. *Maka kupotong senja itu sebelum terlambat, kukerat pada empat sisi lantas kumasukkan ke dalam saku. Dengan begitu keindahan itu bisa abadi dan aku bisa memberikannya padamu.*" (Ajidarma,2002:8).

4) "*Ketika aku meninggalkan pantai itu, kulihat orang-orang datang berbondong-bondong, ternyata mereka*

menjadi gempar karena senja telah hilang. Kulihat cakrawala itu berlubang sebesar kartu pos."(Ajidarma,2002:8).

Dari ke empat kutipan cerpen "Sepotong Senja Untuk Pacarku" tersebut terdapat kejanggalan cerita bahwa senja telah dipotong dan membuat langit menjadi berlubang. Senja tersebut dipotong seukuran kartu pos dengan pisau swiss dan dimasukkan kedalam amplop beserta angin laut, pasir pantai dan debur ombak. Kenyataan yang dibangun dalam cerita telah mengalami penyimpangan kenyataan. Senja sebagai sebuah kata benda yang terbatas untuk disentuh telah diubah maknanya sebagai benda yang dapat disentuh dengan panca indera.

e. *Camp* merupakan istilah yang sering diasosiasikan dengan pembentukan makna, atau kemiskinan makna yang kontradiktif.

Jadi, begitulah Alina, kuambil juga senja itu. Kukerat dengan pisau Swiss yang selalu kubawa, pada empat sisinya, sehingga pada cakrawala itu terbentuk lubang sebesar kartu pos. Dengan dua senja di saku kiri dan kanan aku melangkah pulang. Bumi berhenti beredar di belakangku,..."(Ajidarma,2002:16).

Dari kutipan cerpen "Sepotong Senja Untuk Pacarku" tersebut terdapat makna yang kontradiksi bahwa senja itu dapat dipotong dan dimasukkan ke dalam amplop beserta pantai, gelombang dan debur ombak.

"Bapak masih seperti dulu ketika masuk dalam amplop itu! Padahal sepuluh tahun lamanya bapak berada didalam amplop! Bapak tidak

bertambah tua.”(Ajidarma,2002:210).

Dari kutipan cerpen “Tukang Pos Dalam Amplop” terdapat kontradiksi makna waktu di dunia dalam amplop yang tidak mempengaruhi usia tukang pos. Hal ini sangat kontradiksi dengan kenyataan bahwa waktu seharusnya berpengaruh terhadap usia tukang pos.

“Segenap burung sudah punah karena kelelahan terbang tanpa henti. Tinggal ikan-ikan menjadi penguasa bumi. Di kejauhan, ku lihat Ikan Paus Merah yang menjerit dengan sedih.”(Ajidarma,2002:190).

Dari kutipan cerpen “Jawaban Alina” tersebut terdapat kontradiksi bahwa burung yang sudah punah karena terbang tanpa henti. Teks ini kontradiksi, kenyataannya tidak mungkin ada burung yang terbang tanpa henti.

f. *skizofrenia* dapat dilihat dari keterputusan dialog antarelemen yang tidak lagi berkaitan sesamanya sehingga makna sulit ditafsirkan.

1) *“Kulihat tanganku yang telah bersisik, jari-jariku yang dihubungkan selaput, dan dari sebuah cermin besar di bekas sebuah kafe kulihat betapa punggungku di tumbuhi sirip.*”(Ajidarma,2002:204).

2) *“Aku kawin dengan seekor ikan lumba-lumba dan melahirkan spesies baru.”*(Ajidarma,2002:204).

Dari kutipan cerpen “Tukang Pos Dalam Amplop” terdapat keterputusan tanda dimana tidak ada lagi perbedaan eksistensi antara manusia dan binatang, eksistensi manusia pada tukang pos terkonversi menjadi manusia ikan dan kawin dengan lumba-lumba.

Hasil penelitian ini membahas tentang pokok permasalahan yaitu simulasi memproduksi hiperrealitas dalam cerpen *Sepotong Senja Untuk Pacarku* karya Seno Gumira Ajidarma. Berdasarkan data penelitian di atas diperoleh Citra hiperrealitas yang terdapat dalam trilogi cerpen “*Sepotong Senja Untuk Pacarku*” dikategorikan dalam citra sebagai berikut :

a. citra fatamorgana (*mirage*), sebuah ontologi citraan dan semiotika yang dibangun oleh penanda (*signifier*) berdasarkan persepsi orang yang membacanya dikaitkan dalam sebuah petanda (*signified*) yaitu konsep atau makna dibalikannya yang sebenarnya adalah tanda dusta. Berdasarkan data penelitian, citra fatamorgana terdapat di dua cerita dalam trilogi cerpen “*Sepotong Senja Untuk Pacarku*” yaitu:

1. Cerpen “*Sepotong Senja Untuk Pacarku*” secara konsep atau makna sesungguhnya cerita tentang sukab yang mengirimkan sepotong senja untuk pacarnya dalam amplop surat tersebut merupakan kenyataan palsu. Kenyataan yang dibangun dalam cerita telah menampilkan citra fatamorgana sehingga pembaca mengalami delusi, pembaca mengalami sebuah kenyataan palsu.

2. Cerpen “*Jawaban Alina*” secara konsep atau makna sesungguhnya cerita tentang alina yang menerima surat berisi senja, pantai, debur ombak yang keluar dan menyebabkan bencana banjir besar dan menenggelamkan bumi tersebut juga hanya ada secara ontologis di dalam pikiran pembaca tetapi tidak memiliki wujud yang konkret di kehidupan nyata.

b. Citra mutan (*mutan image*) mutan adalah sebuah entitas yang mampu merubah totalitas dirinya lewat perubahan *genus*. Berdasarkan data penelitian, Citra mutan (*mutan image*) terdapat dalam cerpen

“*Tukang Pos Dalam Amplop*” kisah tukang amplop yang terjebak dalam amplop tersebut telah merubah totalitas eksistensi dirinya sebagai manusia berubah menjadi manusia ikan dan eksistensi alam semesta yang berada dalam amplop telah total berubah menjadi semesta serupa di dalam laut.

Citra-citra tersebut yang mengiring pembaca pada sebuah konsep yang sesungguhnya hanya ada secara ontologis di dalam pikiran pembaca tetapi tidak memiliki wujud yang konkret. Cerita dibangun dengan mengkonstruksi ulang kenyataan dengan meniru *genre* melalui konsep estetika postmodern sehingga cerita terkesan absurd dan *non realis*. Konsep kenyataan cerita ditiru melalui simulasi dan dibuat menyimpang dari realitas sehingga cerita hanya menampilkan citra yang dikonstruksi oleh penanda dusta atau palsu, sementara kenyataan cerita hanya disepakati secara konsepsi dalam pikiran pembaca. Pengarang cerpen mengoposisikan tokoh, latar, benda maupun keseluruhan cerita seperti pada cerpen “Sepotong Senja Untuk Pacarku” dan jawaban alina, pengarang mengoposisikan senja menjadi cinderamata dengan penanda-penanda palsu. Senja tersebut diasumsikan sebagai persembahan cinta yang melampaui kata-kata.

Pengarang membangun cerita tersebut dengan meniru *genre* dari masa lampau. *Genre* yang dimaksud adalah penanda-penanda realitas yang biasa kita jumpai, melalui idiom estetika postmodern pengarang telah membuat kenyataan menjadi menyimpang, hal ini juga dilakukan pengarang pada cerpen “Jawaban Alina”. Sebuah kenyataan yang dibangun dengan menyimpang. Penanda-penanda realitas diruntuhkan dan digeser dengan penanda-penanda palsu.

Amplop surat yang dikirimkan tokoh sukab telah dibuka alina dan menumpahkan seluruh isinya, membuat seluruh bumi menjadi banjir. Pengarang mengoposisikan amplop tersebut menjadi amplop yang bisa

menampung laut, pasir, senja dan angin, oposisi tersebut menghadirkan penanda-penanda palsu yang mengkonstruksi pembaca pada asumsi kenyataan hiperrealitas dan di kedua cerita ini ditemukan citra fatamorgana seperti yang sudah dibahas sebelumnya. Berbeda dengan cerpen “Tukang Pos Dalam Amplop” pengarang telah merubah total penanda-penanda realitas lewat perubahan *genus*.

Pengarang mengoposisikan tokoh tukang pos menjadi manusia ikan setelah terjatuh dan tenggelam ke dalam amplop, pengarang meniru penanda-penanda realitas, seperti pernikahan yang oleh pengarang diruntuhkan dengan penanda palsu, tokoh dalam cerita menikah dengan seekor lumbalumba dan beranak-pinak menjadi sebuah keluarga. Secara keseluruhan bila dilihat dari struktur cerita, cerpen-cerpen tersebut menampilkan sebuah bentuk cerita yang saling bercampur baur, antara fiktif, imaji, dan realita. Bercampur-baurnya penanda-penanda (simulasi) tersebutlah yang memproduksi hiperrealitas dalam cerita. Cerita pun menampilkan kenyataan realitas dunia kedua seperti yang dijelaskan Jean Baudrillard. Kedua citra tersebutlah yang menghadirkan hiperrealitas dalam kumpulan cerpen “Sepotong Senja Untuk Pacarku” Karya Seno Gumira Adjidarma.

REFERENSI

- Anwar, Ahyar. 2010. *Teori Sosial Sastra*. Yogyakarta: Ombak
- Atmazaki. 1990. *Ilmu Sastra; Teori dan Terapan*. Padang: Angkasa Raya.
- Aziz, Ahmad Amir. 1996. *Neo Modernisme Islam di Indonesia*. Jakarta : Rineka Cipta

- Baudrillard, Jean. 1981. *Simulations, Semiotxt*. New york
- Barker, Chris. 2000. *Cultural Studies* (Diterjemahkan oleh Nurhadi). Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Eco, Umberto. 1986. *Bertamasya Dalam Hiperrealitas*. Terjemahan: Iskandar. Yogyakarta : Jalasutra.
- Endraswara, Suwardi. 2016. *Metodologi Penelitian Postmodernisme Sastra*. Jakarta. CAPS
- Fuller, Andy. 2011. *Sastra dan Politik: Membaca Karya-Karya Seno Gumira Ajidarma*. Yogyakarta : INSIST Press.
- Juanda, J 2010. *Peranan Pendidikan Formal dalam Proses Pembudayaan*. Jurnal Lentera Pendidikan, Vol. 13 No. 1, 1-15
- Juanda. 2016. *Pendidikan Lingkungan Peserta Didik Melalui Sastra Anak Berbasis Lokal*. Prouding International Conference on Literatre, XXV Oktober, 92-110.
- Laksana, A.S. 2013. *Creative Writing*. Jakarta : Gagas Media.
- Luxemburg. Jan Van, dkk. 1984. *Pengantar Ilmu Sastra*. Jakarta: Gramedia.
- _____. 1991. *Tentang Sastra* (Diterjemahkan oleh Akhadiati Ikram). Jakarta: Intermedia.
- Muhadjir, Noeng. 2000. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta:Gama Press
- Priyatni, Endah Tri. 2012. *Membaca Sastra Dengan Rancangan Literi Kritis*. Jakarta: Bumi Aksara
- Purba, Antilan. 2010. *Sastra Indonesia Kontemporer*. Medan: Graha Ilmu.
- Syafri,2008. *Idiom-Idiom Estetik Pastiche, Parodi, Kitsch, Camp Dan Skizofrenia Dalam Karya Teater Posmodern Indonesia Jalan Lurus*.Jurnal Komposisi Pendidikan Bahasa Dan Seni Vol 9 No. 2 Tahun 2008 (132 - 142). Fakultas Sastra Universitas Andalas Padang.
- Teew, A. 1984.*Sastra dan Ilmu Sastra*. Jakarta : Pustaka Jaya.
- Woods, Tim. 1999. *Beginning Postmodernism*,Manchester: Manchester University Press.