



UNIVERSITAS INDONESIA

**KEGAMANGAN DUNIA *JUKSTAPOSISI:*
*CERITA TUHAN MATI***

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana

**AREISPINE DYMUSSAGA S. MIRAVIORI
NPM 0806353362**

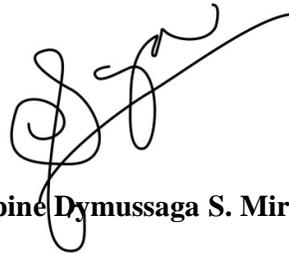
**FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA
PROGRAM STUDI INDONESIA
DEPOK
JULI 2012**

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan sebenarnya menyatakan bahwa skripsi ini saya susun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Indonesia.

Jika di kemudian hari ternyata saya melakukan tindakan plagiarisme, saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi yang dijatuhkan oleh Universitas Indonesia kepada saya.

Jakarta, 9 Juli 2012



Areispine Dymussaga S. Miraviori

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Areispine Dymussaga S. Miraviori

NPM : 0806353362

Tanda tangan:

Tanggal : 9 Juli 2012



HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang diajukan oleh:

nama : Areispine Dymussaga S. Miraviori

NPM : 0806353362

Program Studi : Indonesia

judul : Kegamangan Dunia *Jukstaposisi: Cerita tuhan Mati*

ini telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Humaniora pada Program Studi Indonesia, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia.

DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji : Dien Rovita, M.Hum. (.....)

Pembimbing : M. Yoesoef, M.Hum. (.....)

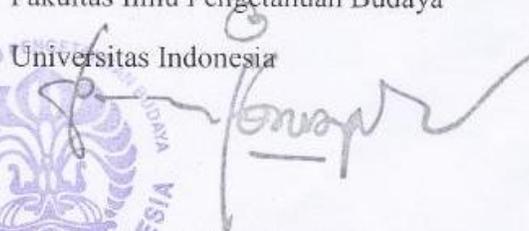
Penguji : Ibnu Wahyudi, M.A. (.....)

Ditetapkan di : Depok
Tanggal : 9 Juli 2012

oleh

Dekan
Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya

Universitas Indonesia



Dr. Bambang Wibawarta, S.S., M.A.
NIP. 196510231990031002

UCAPAN TERIMA KASIH

Setelah proses pengerjaan selama kurang lebih empat bulan, akhirnya skripsi yang berjudul “Kegamangan Dunia *Jukstaposisi: Cerita tuhan Mati*” ini dapat saya selesaikan dengan baik. Campur tangan Tuhan tentu ada dalam pencapaian saya sebagai Sarjana Humaniora Prodi Indonesia pada Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia, untuk itu saya mengucapkan terima kasih yang tak ada putusnya kepadaNya yang selalu menyayangi saya. Mencapai gelar sarjana tidaklah mudah, melainkan harus melalui tahapan yang panjang mulai dari masa perkuliahan hingga pengerjaan yang melibatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

Bapak M. Yoesoef, M.Hum selaku Pembimbing Skripsi yang banyak membantu saya mengerjakan tahapan demi tahapan serta banyak masukan yang sangat berguna bagi skripsi saya. Terima kasih atas waktu, tenaga, dan kesabaran Bapak dalam menghadapi saya.

Ibu Dien Rovita, M.Hum selaku Ketua Penguji, terima kasih untuk mengingatkan segala yang alpa, memperbaiki penulisan ini dan itu. Ketelitian dan kecermatan Ibu dalam menilai tulisan saya sangat saya syukuri.

Bapak Ibnu Wahyudi, M.A selaku Penguji, terima kasih atas saran dan kritiknya yang begitu membangun serta perhatiannya yang memotivasi saya untuk mengerjakan perbaikan skripsi ini semaksimal mungkin.

Bapak Daniel Hariman Jacob selaku Panitera, terima kasih telah meluangkan waktu dan bersedia berdiskusi dengan saya ketika saya mengalami kesulitan dalam memahami beberapa hal.

Ibu Nitrasatri Handayani, M.Hum selaku Pembimbing Akademik yang selama delapan semester selalu memberikan nasihat yang menyenangkan dan menenangkan kepada saya dalam menjalani masa perkuliahan.

Seluruh pengajar Prodi Indonesia yang tak bisa saya sebutkan namanya satu persatu, terima kasih untuk segala bantuan dan ilmu yang tak pernah ada putusnya. Semoga selalu diberkati Tuhan Yang Maha Baik.

Kepada kedua orang tua saya; Bapak Ernest Handy Sisnanto dan Ibu Mustika Handy, terima kasih telah memberikan segala doa yang terbaik yang pernah ada untuk saya. Terima kasih untuk adik laki-laki saya Renais Bintang Biru untuk selalu bertukar peran sebagai kakak serta keluarga besar H. M. Amin dan Sumoprawiro Harwoto. Terima kasih untuk segala unsur kebaikan dalam hidup saya dan mengajari saya yang baik dan yang buruk. Semoga kita abadi selamanya, kekal selamanya.

Terima kasih untuk sahabat-sahabat saya; Nandafitri dan Syalita yang selalu menghabiskan waktu bersama saya (bahkan lebih banyak daripada bersama orang tua saya!). Terima kasih telah melebur cerita, mimpi, doa, tawa dan air mata selama empat tahun dan ratusan tahun ke depan. Terima kasih untuk setiap detail cerita hidup saya yang selalu ada kalian di dalamnya.

Terima kasih untuk Agung Dwi Ertato dan Fian Sulyana yang selalu bisa menjadi tempat bersandar dan berbagi cerita. Terima kasih untuk Dipta Adiwiguna, Tri Esthi Pamungkas, Arnita Setiawati, Harliati Harun, Dimaz Kusuma Samil, Fitri Nuraeni, Meidy Kautsar, Elza Lidwina Umboh, Lucky Christianto, Maria Christa, Fransiska Simangunsong, Anita Rima Dewi, Fahrizal Setiadi, Jenni Anggita, Aggy Irawan, Idha Umamah, Kinanti Munggareni, Vauriz Bestika, Yuristia Aprilisani, dan teman-teman IKSI untuk selalu mengingatkan bahwa bersenang-senang dan tertawa itu perlu meskipun sedang dihimpit *deadline*, semoga waktu tidak menggerus ingatan kita. Terima kasih untuk Dwi Citra Larasati, Galuh Sakti Bandini, Gadis Bianca Anindita, dan Selly Rizky Yanita serta teman-teman “geng” Mawar yang selalu menjadikan Mawar Residence menjadi tempat beristirahat yang lebih nyaman. Terima kasih untuk Subhan Basuki yang bersedia meminjamkan buku-buku yang saya perlukan dalam pengerjaan skripsi ini tanpa saya minta, Allan Akbar selaku teman bertukar pikiran dan bertukar khayalan, Fadly Rahman Ahnaf yang sering menemani berkeluh di saat tidak tidur, Armeil Adielfino, teman pertama yang selalu menghibur, Aditya Nugraha Iskandar –teman mencari inspirasi yang selalu tak terdamaikan dengan jarak dan waktu, dan teman-teman lain yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Terima kasih untuk *Liebstraum*, *Ágætis Byrjun*, *The Great Expectation*, dan *Eternal Sunshine of The Spotless Mind* yang tidak pernah lelah saya putar puluhan bahkan ratusan kali untuk menemani saya saat tidak tahu harus berbuat apa dengan “*tiresome paper dream honey*” ini dan, tentu saja, terima kasih untuk Lennon, notebook putih yang saya gunakan untuk mengerjakan segalanya. *You’ll go down in history, Lennon.*

Terakhir, terima kasih untuk indera-asmara-dahana yang hingga detik ini masih belum ada kata yang mampu mengejawantahkannya. *Ooit zullen we weer samen zijn...*

Areispine Dymussaga S. Miraviori

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Areispine Dymussaga S. Miraviori

NPM : 0806353362

Program Studi : Indonesia

Fakultas : Ilmu Pengetahuan Budaya

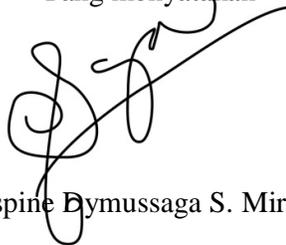
Jenis karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Rights*) atas karya ilmiah saya yang berjudul *Kegamangan Dunia Jukstaposisi: Cerita tuhan Mati* beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok
Pada tanggal : 9 Juli 2012

Yang menyatakan



Areispine Dymussaga S. Miraviori

ABSTRAK

Nama : Areispine Dymussaga S. Miraviori

Program Studi : Indonesia

Judul : Kegamangan Dunia *Jukstaposisi: Cerita tuhan Mati*

Skripsi ini membahas novel karya Calvin Michael Sidjaja yang berjudul *Jukstaposisi: Cerita tuhan Mati* yang mengisahkan posisi tuhan dan manusia di alam semesta yang saling bertumpang tindih dalam empat lapis dunia dalam alam semesta. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif analitis untuk menganalisis dunia-dunia yang serba ‘tidak jelas’ yang dibangun dalam *Jukstaposisi: Cerita tuhan Mati*. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori unsur-unsur teks yang dikemukakan Prof. Panuti Sudjiman dan kritik sastra obektif dari M. H. Abrams. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap pesan yang ingin disampaikan oleh Calvin Michael Sidjaja dari dunia yang tidak pasti dalam *Jukstaposisi: Cerita tuhan Mati* dan menanggapi dunia yang dibangun tersebut.

Kata kunci:

Jukstaposisi, tuhan, manusia, mimpi, nyata, dunia paralel

ABSTRACT

Name : Areispine Dymussaga S. Miraviori

Study Program: Indonesia

Title : Uncertainly Worlds of *Jukstaposisi: Cerita tuhan Mati*

This thesis discusses the novel *Jukstaposisi: Cerita tuhan Mati* written by Calvin Michael Sidjaja which tells about juxtaposition of gods and human in four-layered world in universe. This research uses descriptive-analytic method to analyzes the vague-worlds in *Jukstaposisi: Cerita tuhan Mati*. This research also uses story text elements theory proposed by Professor Panuti Sudjiman and objective critical theory by M. H. Abrams. This research purposes to reveals the message which Calvin Michael Sidjaja tries to tell from the uncertainly worlds in *Jukstaposisi: Cerita tuhan Mati* and to gives some feedback from the worlds inside.

Key words:

Jukstaposisi, gods, human, dream, reality, parallel universe

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN PUBLIKASI.....	viii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Metode Penelitian	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	5
II. LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Teori Unsur Teks.....	6
2.1.1 Tokoh dan Karakter.....	7
2.1.2 Latar atau Setting.....	8
2.1.3 Alur atau Plot.....	9
2.2 Kritik Sastra Objektif.....	10
III. TELAAH STRUKTURAL <i>JUKSTAPOSISI: CERITA TUHAN MATI</i>	12
3.1 Sinopsis Novel <i>Jukstaposisi: Cerita tuhan Mati</i>	12
3.2 Telaah Struktural Novel <i>Jukstaposisi: Cerita tuhan Mati</i>	14
3.2.1 tuhan dan <i>tuhan</i> dalam <i>Jukstaposisi: Cerita tuhan Mati</i>	14
3.2.2 Dunia dalam <i>Jukstaposisi: Cerita tuhan Mati</i>	18

3.2.2.1 Dimensi Pertama.....	21
3.2.2.2 Dimensi Peralihan.....	24
3.2.2.3 Dimensi Kedua.....	28
3.2.2.4 Dimensi Ketiga.....	34
3.2.3 Tokoh dan Karakter dalam <i>Jukstaposisi: Cerita</i>	
<i>tuhan Mati</i>	36
3.2.3.1 Tokoh Nyata.....	36
3.2.3.1.1 Ashra Trivurti.....	37
3.2.3.1.2 Noah Saintclear dan Air Hidup.....	44
3.2.3.1.3. Silma Syailendra dan Chhya.....	47
3.2.3.1.4 Jasmon Jonada dan tuhan	
Para Mimpi.....	50
3.2.3.1.5 Kala dan Bhumi.....	52
3.2.3.2 Tokoh Maya.....	54
3.2.3.2.1 Marya Yeshwa.....	54
3.2.3.2.2 Nenek Vahni Trivurti.....	56
3.2.3.2.3 Hilda Griseldy.....	57
3.2.3.2.4 Tuan Ditus Thamrat.....	59
3.2.3.2.5 Nyonya Miriam dan Nyonya	
Helena.....	60
3.2.3.3 Modul Aktansi dalam <i>Jukstaposisi: Cerita</i>	
<i>Mati</i>	61
3.2.4 Alur dan Pengaluran dalam <i>Jukstaposisi Cerita tuhan Mati</i>	64
3.2.4.1 Klasifikasi Alur <i>Jukstaposisi: Cerita</i>	
<i>tuhan Mati</i>	69
3.2.4.1.1Pemaparan dalam <i>Jukstaposisi: Cerita</i>	
<i>tuhan Mati</i>	70
3.2.4.1.2 Konflik dalam <i>Jukstaposisi: Cerita</i>	
<i>tuhan Mati</i>	72
3.2.4.1.3 Klimaks dalam <i>Jukstaposisi: Cerita</i>	
<i>tuhan Mati</i>	76
3.2.4.1.5 Leraian dalam <i>Jukstaposisi: Cerita</i>	

<i>tuhan Mati</i>	76
3.2.3.2 Grafik Perkembangan Alur Jukstaposisi: <i>Cerita tuhan Mati</i>	77
IV. DUNIA YANG SERBA TIDAK YAKIN DALAM <i>JUKSTAPOSISI: CERITA TUHAN MATI</i>	78
4.1 ‘Dunia Sebelah’	78
4.1.1 Ketegunan (<i>Hesitation</i>).....	79
4.2.1 Kebanalan (<i>Banality</i>).....	80
4.3.1 Perlawanan (<i>Resistance</i>).....	82
4.2 Nirlogisme dalam JCtM sebagai Aspek Pembentuk Kegamangan.....	84
V. KESIMPULAN.....	90
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Korelasi Mimpi-mimpi Para tuhan dalam JCtM.....	16
Gambar 3.2	Dunia dalam JCtM.....	20
Gambar 3.3	Hubungan “bangun” dan “tidur” Antara Dimensi Pertama dan Dimensi Kedua.....	25
Gambar 3.4	Hubungan Antara Realita dan Fiksi dalam Penciptaan Karya Sastra.....	28
Gambar 3.5	Komposisi Dimensi dalam Pembentukan Alur JCtM.....	66
Gambar 3.6	Susunan Dimensi dalam Alur JCtM.....	69
Gambar 3.7	Grafik Perkembangan Alur JCtM.....	77

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Perbandingan “tuhan” dan “ <i>tuhan</i> ” dalam JCtM.....	18
Tabel 3.2	Klasifikasi Sekuen dalam JCtM Berdasarkan Dimensi.....	66
Tabel 4.1	Nama-nama Tokoh yang Muncul dalam JCtM.....	85

Dan kita biarkan waktu menari di atas
tubuh kita.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kesusastraan Indonesia mengalami perkembangan pesat pada keragaman tema pascareformasi, tepatnya setelah munculnya novel *Saman* karya Ayu Utami yang begitu fenomenal dan menjadi penanda bangkitnya kembali kesusastraan Indonesia. Berbagai karya sastra muncul dengan tema-tema yang lebih variatif, yang ditunjang oleh kemudahan masyarakat mengakses informasi dari seluruh dunia melalui berbagai media. Singkatnya, keterbukaan informasi mengakibatkan baik pengetahuan maupun rasa ingin tahu masyarakat semakin meningkat. Selain itu, kapitalisme yang merambah ke dalam dunia sastra “memperbolehkan” para sastrawan menuangkan gagasan dengan sebebas-bebasnya; sesuai dengan prinsip dasar seni yang liberal. Hal inilah yang dimaksud oleh Maman S. Mahayana dalam *Bermain dengan Cerpen* sebagai suatu dunia yang tanpa batas, yang tidak ada perbedaan antara mungkin dan tidak mungkin, sebab itulah yang membedakan karya sastra dengan karya nonfiksi.

Sastra adalah dunia yang serba mungkin; apa pun bisa jadi mungkin (*probability*), termasuk di dalamnya, yang mustahil pun bisa saja menjadi mungkin. Jadi, dalam keserbamungkinan atau kemustahilan itu, berbagai peristiwa yang mungkin dan mustahil, bisa saja terjadi sekali-sekali, *gonta-ganti* atau serempak secara tumpang-tindih. Oleh karena itu, salah satu kekhasan karya sastra (fiksi) yang sering dimanfaatkan untuk membedakannya dengan karya nonfiksi adalah adanya kebolehjadian (*plausibility*) itu. Itulah sastra! Ia bisa menampilkan dunia yang realistik dan masuk akal secara meyakinkan. Namun, ia juga dapat menampilkan hal yang sebaliknya (Mahayana, 2006: 91).

Fleksibilitas antara yang masuk akal dan yang tidak masuk akal dalam karya sastra inilah yang menarik banyak penulis untuk menulis cerita yang isinya mempertanyakan batasan antara yang nyata dan tidak nyata, seperti yang terjadi

pada dunia kesusastraan, khususnya di Indonesia, abad XXI. Arif Bagus Prasetyo dalam esainya “Tamsil tentang Zaman Citra: Perihal Segugusan Cerpen Nukila Amal” yang dimuat dalam *Dari Zaman Citra ke Metafiksi: Bunga Rampai Telaah Sastra DKJ* (2010) menyebutkan bahwa abad ke-21 adalah Zaman Citra, yang memiliki kapasitas melesatkan imajinasi tanpa batas, sehingga citra mampu memanipulasi realitas, atau bahkan menggantinya dengan realitas rekaan yang lebih “riil”, lebih meyakinkan, lebih otoritatif. Tapal batas antara yang natural dan artifisial, antara yang “sungguhan” dan “bohongan”, bukan saja semakin kabur, tapi juga tidak relevan lagi.

Dengan demikian, dapat ditemui karya-karya sastra yang sifatnya mengaburkan batasan nyata dan tidak nyata, seperti yang dijelaskan sebelumnya, misalnya Nukila Amal dengan novel *Cala Ibi*-nya, Danarto dengan cerita pendek seperti “Jantung Hati” dan karya-karya realisme magisnya yang lain, serta karya-karya sastra dari berbagai nama penulis Indonesia lainnya.

Fleksibilitas, kaburnya batasan antara yang riil dan tidak riil, serta manipulasi realitas menurut Charles Harrison dan Paul Wood dalam *Art in Theory 1900-1990: An Anthology of Changing Ideas* (1992) adalah pembaruan dari segala sesuatu yang bersifat modern sehingga mencapai totalitas. Realitas dan fiksi dijungkirbalikkan demi mencapai sesuatu yang bersifat baru dan melawan arus, sehingga ditemukanlah karya-karya yang telah disebutkan di atas, yang mengaburkan batasan percaya dan tidak percaya dengan prinsip seni yang mengutamakan kebebasan di atas segalanya yang dalam hal ini yaitu seni sastra, seperti yang dikatakan Mahayana.

Calvin Michael Sidjaja (CMS) adalah salah satu penulis yang turut menyumbangkan karyanya di Zaman Citra yang serba memburamkan batasan riil dan tidak riil. Dalam novel pertamanya yang berjudul *Jukstaposisi: Cerita tuhan Mati* (Selebihnya disingkat JcM), CMS membangun dua dunia yang kontradiktif namun berkaitan satu sama lain, yaitu dunia nyata dan dunia mimpi. Kata “jukstaposisi” sendiri, dalam *Oxford English Dictionary* memiliki makna penyejajaran dua benda atau lebih.

juxtaposition the action of placing two or more things close together or side by side, or one thing with or beside another; the condition of being so placed (Oxford English Dictionary, 1994: 906).

jukstaposisi suatu kegiatan menempatkan dua benda atau lebih secara sejajar, atau dekat antara satu dengan yang lainnya; kondisi yang begitu tertata (Oxford English Dictionary, 1994: 906).

Dalam JCtM, CMS menghadirkan dua dunia yang masing-masing ditinggali oleh para tuhan dan manusia. Perlu ditegaskan, kata “tuhan” yang dimaksud dalam JCtM bukanlah Tuhan sebagai zat yang disembah umat manusia dan terdapat pada ajaran agama, melainkan tuhan sebagai pencipta dunia mimpi yang dihuni manusia. Dalam JCtM disebutkan dua macam tuhan, yaitu “tuhan” sebagai zat yang disembah dan “*tuhan*” sebagai pencipta. Penggambaran kehidupan “*tuhan*” yang hampir sama dengan kehidupan manusia serta posisi keduanya yang berdekatan namun sama sekali tidak bersinggungan inilah yang dimaksud CMS dengan “jukstaposisi”.

CMS merupakan penulis yang tergolong baru dalam dunia kesusastraan Indonesia. Namun, pada tahun 2007 JCtM yang selesai ditulis ketika usianya dua puluh tahun ini menjadi juara ketiga dalam Sayembara Novel Dewan Kesenian Jakarta 2006 dan pada tahun 2008 CMS mendapatkan penghargaan sebagai penulis muda berbakat dalam Khatulistiwa Literary Awards.

1.2 Perumusan Masalah

Meskipun pernah mendapatkan juara ketiga dalam sayembara kesusastraan yang cukup bergengsi dalam dunia kesusastraan Indonesia, yaitu Sayembara Novel Dewan Kesenian Jakarta, JCtM tergolong jarang dibicarakan, baik dalam kajian analisis maupun kritik sastra. Kecenderungan masyarakat untuk membahas karya sastra *best-seller* yang ditulis oleh penulis dengan nama besar secara besar-besaran namun di lain sisi karya sastra yang dihasilkan oleh nama-nama yang tergolong baru seringkali terlupakan menjadi salah satu faktor sulitnya penulis-penulis baru Indonesia berkembang. Sebagai karya yang lahir pada era Zaman Citra, JCtM juga mengusung pertanyaan besar mengenai batasan riil dan tidak riil serta memiliki struktur yang unik, khususnya dalam dunia yang dibangun. Dunia

yang dibangun dalam JCtM inilah yang menarik, mengingat JCtM sendiri lahir pada era Zaman Citra yang mengusung gambar, simulasi visual, stereotipe, ilusi, reproduksi, imitasi, dan fantasi. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka terangkum rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimakah struktur novel *Jukstaposisi: Cerita tuhan Mati*?
2. Berdasarkan struktur tersebut, bagaimanakah dunia yang dibangun dalam *Jukstaposisi: Cerita tuhan Mati* dan apa yang ingin disampaikan dari dunia tersebut?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian novel *Jukstaposisi: Cerita tuhan Mati* adalah sebagai berikut:

1. menganalisis unsur-unsur intrinsik dalam *Jukstaposisi: Cerita tuhan Mati* yaitu latar atau *setting*, tokoh dan penokohan, serta alur untuk mendapatkan pola struktur yang membangun *Jukstaposisi: Cerita tuhan Mati*; dan
2. mendeskripsikan dan menganalisis dunia yang dibangun dalam *Jukstaposisi: Cerita tuhan Mati* sehingga didapatkan maksud yang ingin disampaikan dari dunia tersebut.

1.4 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analitis, yaitu metode yang, menurut Nyoman Kutha Ratna dalam *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra* (2006), mendeskripsikan fakta-fakta yang berupa data yang kemudian disusul dengan analisis. Dalam menganalisis novel JCtM, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan struktural, yaitu pendekatan yang menekankan karya sastra sebagai struktur yang bersifat otonom (Abram dalam Zaidan: 2002). Oleh karena itu, langkah-langkah dalam menganalisis JCtM antara lain sebagai berikut:

Pertama, dilakukan analisis struktur terhadap unsur-unsur yang membangun cerita *Jukstaposisi: Cerita tuhan Mati* sendiri, yaitu latar atau *setting*,

tokoh dan penokohan, dan alur. Kedua, analisis struktur yang paling menonjol ditelaah lebih dalam sebagai unsur paling menarik yang menjadi ciri khas dalam JCtM, yaitu dunia.

1.5 Sistematika Penulisan

Penyajian hasil penelitian ini terbagi menjadi lima bab. Bab pertama merupakan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan. Bab kedua merupakan landasan teori yang digunakan dalam melakukan penelitian ini, yaitu teori unsur-unsur teks dan konsep kritik sastra objektif. Bab ketiga merupakan telaah struktural JCtM yang berupa analisis latar atau *setting*, tokoh dan penokohan, serta alur. Bab keempat merupakan analisis terhadap unsur yang paling menonjol dan khas dalam JCtM yaitu dunia serta tanggapan objektif, dan bab terakhir adalah kesimpulan.

BAB 2

LANDASAN TEORI

Panuti Sudjiman dalam *Memahami Cerita Rekaan* (1992) mengatakan bahwa dalam membahas sebuah karya sastra perlu dilihat dari struktur badan pembangunnya. Dengan kata lain, untuk memahami dan menelaah suatu karya, maka baik seorang pembaca maupun peneliti harus memahami dengan baik struktur yang terdapat dalam karya sastra tersebut. Hal inilah yang dikatakan oleh Mahayana dalam *Bermain dengan Cerpen* (2006) sebagai analisis struktural. Dalam melakukan analisis struktural, seorang peneliti memandang suatu karya sebagai kesatuan dari struktur-struktur yang fungsional. Struktur-struktur ini tidak dapat berdiri sendiri, melainkan saling berkaitan satu-sama lain sehingga membentuk suatu karya sastra yang utuh, yang dalam hal ini merupakan kesatuan struktur yang sempurna.

Dalam penelitian ini, analisis terhadap JCtM dilakukan secara intrinsik. Telaah struktur yang membangun kesatuan cerita JCtM dilakukan untuk memahami isi dari cerita dalam JCtM itu sendiri. Dari informasi-informasi yang diperoleh mengenai struktur pembangun JCtM tersebut, kemudian diberi tanggapan mengenai novel tersebut yang akan dilakukan dengan pendekatan kritik sastra objektif.

2. 1 Teori Unsur-unsur Teks

Seperti telah dijelaskan bahwa dalam memahami sebuah karya sastra harus terlebih dahulu memahami struktur pembangunnya. JCtM adalah sebuah narasi tentang kesejajaran dua dunia. Untuk itu, analisis terhadap struktur narasi JCtM perlu dilakukan untuk memahami struktur dan koneksitas di antara kedua dunia tersebut. Teori unsur-unsur teks yang dikemukakan Sudjiman dalam *Memahami Cerita Rekaan* (1992) merupakan salah satu teori yang digunakan untuk membahas suatu karya sastra dilihat dari badan pembangun karya sastra tersebut.

Dalam *Tentang Sastra* (1991), Luxemburg, dkk. memaparkan bahwa yang dimaksud dengan teks naratif adalah teks yang menggambarkan suatu rentetan peristiwa beserta subjek yang mengalaminya dan informasi-informasi lainnya mengenai peristiwa tersebut. Artinya, struktur-struktur di dalam rentetan peristiwa tersebut berkaitan satu sama lain membentuk pola sebab-akibat sehingga tidak ada kemungkinan sedikit pun untuk menghilangkan salah satu bagian. Dalam JCTM sendiri terdapat tiga unsur yang membangun keutuhan cerita, yaitu tokoh dan karakter, latar atau *setting*, serta alur atau *plot*. Telaah mengenai struktur dalam JCTM dalam penelitian ini menggunakan teori dari Sudjiman (1988) yang menjelaskan bahwa suatu karya terdiri dari unsur-unsur pembangun antara lain tokoh, latar, serta alur.

2.1.1 Tokoh dan Karakter

Tokoh menurut Forster dalam *Aspects of The Novel* (1955) merupakan semua individu yang terdapat dalam suatu karya. Individu di sini tidak hanya terbatas untuk manusia saja, melainkan juga hewan, bahkan benda mati lainnya sepanjang mereka 'dihidupkan' dalam cerita tersebut dan memiliki fokusasi layaknya manusia.

Since the actors in a story are usually human, it seemed convenient to entitle this aspect People. Other animals have been introduced, but with limited success, for we know too little so far about their psychology. There may be, probably will be, an alteration here in the future, comparable to the alteration in the novelist's rendering of savages in the past. The gulf that separates Man Friday from Batouala may be paralleled by the gulf that will separate Kipling's wolves from their literary descendants two hundred years hence, and we shall have animals who are neither symbolic, nor little men disguised, nor as four-legged tables moving, nor as painted scraps of paper that fly. It is one of the ways where science may enlarge the novel, by giving it fresh subject-matter. But the help has not been given yet, and until it comes we may say that the actors in a story are, or pretend to be, human beings. (Forster, 1955: 43-44)

Sejak sebutan 'aktor' dalam setiap cerita hampir selalu diperankan oleh manusia, istilah *People* yang digunakan untuk menjelaskan aspek ini sangatlah berterima. Dalam kasus lain, tokoh berupa hewan beberapa kali muncul dan mau tidak mau, pembaca dibawa memahami lebih jauh mengenai keadaan psikologis hewan

tersebut. Hal semacam inilah yang memunculkan kemungkinan adanya keterkaitan antara objek-objek minor seperti hewan tersebut dengan objek-objek lain yang sama. Teluk yang memisahkan Man Friday dari Batouala mungkin saja berhubungan secara terbalik dengan teluk yang memisahkan para serigala Kipling dari keturunannya ratusan tahun silam, dan berdasarkan kasus semacam ini, kita mendapatkan tokoh hewan yang dapat menjadi simbol, tokoh pria kecil yang selalu merasa terganggu, meja empat kaki yang bergerak, bahkan sobekan kertas yang beterbangan. Hal ini menjadi salah satu sebab bagaimana ilmu pengetahuan kemudian berkembang dalam dunia sastra, yaitu dengan memberikan posisi subjek pada hal-hal yang terlihat remeh. Akan tetapi hal ini rupanya belum dapat terekspansi, sehingga hingga saat ini, kita masih menyebutkan bahwa aktor adalah manusia –atau sesuatu yang memiliki sifat selayaknya manusia (Forster, 1955: 43-44).

Dengan demikian segala subjek, baik dari yang terbesar hingga yang terkecil sekalipun, dalam suatu cerita dapat disebut dengan tokoh. Tokoh selalu berdampingan dengan karakter. Sebagai contoh, apabila dalam suatu cerita disebutkan seorang tokoh bernama A, untuk mengetahui karakter tokoh A tersebut harus dikumpulkan data, baik berupa focalisasi langsung, tidak langsung, maupun perilaku yang berkaitan dengan tokoh tersebut sehingga akan didapat suatu informasi yang kompleks mengenai tokoh A. Hal inilah yang dikatakan Luxemburg, dkk. dalam *Pengantar Ilmu Sastra* (1989) bahwa untuk mengetahui penokohan atau karakter seorang tokoh dapat dilakukan dengan beberapa cara, yaitu bagaimana tokoh tersebut bertutur, apa yang diturkannya, bagaimana kelakuannya, dan bagaimana tokoh lain menuturkan dirinya.

2.1.2 Latar atau *Setting*

Latar menurut Sudjiman dalam *Memahami Cerita Rekaan* (1992) adalah segala keterangan, petunjuk, pengacuan yang berkaitan dengan waktu, ruang, dan suasana terjadinya peristiwa dalam suatu karya sastra.

Luxemburg dkk. dalam *Pengantar Ilmu Sastra* (1989) mengatakan bahwa gambaran mengenai ruang atau tempat peristiwa-peristiwa terjadi dalam sebuah karya sastra tergantung pada pengetahuan masing-masing pembacanya. Hal ini dilihat dari latar belakang, pengalaman, pengetahuan, serta kemampuan linguistik pembaca. Latar dalam sebuah karya berfungsi sebagai pembentuk suasana dan

berkaitan dengan psikologi tokoh-tokoh yang terlibat di dalamnya. Latar juga berfungsi dalam membentuk pola sosiologi.

Dalam JCTM, latar dapat dilihat melalui penggambaran langsung serta focalisasi dari tokoh-tokoh. Dalam penggambaran langsung, latar dapat langsung tervisualisasikan dengan detail-detail yang terdapat di dalam teks. Sementara itu, dalam focalisasi tokoh-tokoh, dapat diketahui apakah latar yang digunakan tersebut mengenakan atau tidak mengenakan bagi tokoh-tokohnya, atau dengan kata lain, dapat diketahui kesan yang ditimbulkan oleh latar tersebut.

2.1.3 Alur atau *Plot*

Dalam membaca sebuah karya sastra, seorang pembaca dapat mengetahui alur dari cerita yang dibacanya melalui satuan peristiwa atau sekuen¹ yang secara otomatis ia kaitkan satu sama lain sehingga menyusun sebuah peristiwa sebab-akibat. Akan tetapi dalam beberapa kasus, pembaca dapat menyimpulkan alur suatu cerita secara intuitif, sebab banyak hal di luar alur yang seringkali menyamarkan keberadaan alur itu sendiri, misalnya penggunaan bahasa yang puitis dan berbagai majas.

Yang dimaksud dengan alur ialah konstruksi yang dibuat pembaca mengenai sebuah deretan peristiwa yang secara logik dan kronologik saling berkaitan dan yang diakibatkan atau dialami oleh para pelaku (Luxemburg, dkk: 1989).

Keraf dalam *Argumentasi dan Narasi* (1987) mengatakan bahwa alur merupakan sebuah interrelasi fungsional antara unsur-unsur narasi yang timbul dari tindak-tanduk, karakter, suasana hati (pikiran), dan sudut pandangan, serta ditandai oleh klimaks-klimaks dalam rangkaian tindak-tanduk itu, yang sekaligus menandai urutan bagian-bagian dalam keseluruhan narasi. Keraf mengatakan

¹ Sekuen menurut Todorov (1985) merupakan satuan kalimat atau satuan cerita yang memberikan kesan suatu keutuhan sempurna. Okke K. S. Zaimar dalam Menelusuri Makna Ziarah Karya Iwan Simatupang (1991) membatasi pengertian sekuen ke dalam tiga kriteria, yaitu:

1. Terfokus pada satu titik perhatian dan yang diamati merupakan objek tunggal yang sama, misalnya peristiwa, gagasan, tokoh, dan bidang pemikiran yang sama.
2. Terdapat pada satu kurun waktu dan ruang yang koheren. Sebuah sekuen dapat juga berupa gabungan dari beberapa tempat dan waktu yang tercakup dalam satu tahapan atau periode.
3. Ditandai oleh hal-hal lain di luar bahasa.

bahwa suatu cerita terdiri atas alur utama dan alur bawahan. Yang dimaksud dengan alur utama adalah alur yang terdiri dari peristiwa-peristiwa yang penting dalam membangun jalannya cerita inti, sementara itu, dalam perjalanannya ditemui alur-alur bawahan berupa rangkaian peristiwa yang tidak terlalu berhubungan dan mempengaruhi jalannya alur utama, namun kehadirannya penting untuk mengalihkan pembaca agar tidak terlalu dipaksa untuk fokus pada alur utama.

Sementara itu, Sudjiman dalam *Memahami Cerita Rekaan* (1988) mengatakan bahwa alur merupakan tempat menyangkutnya bagian-bagian cerita sehingga berdasarkan fungsi demikian dapat dibedakan peristiwa-peristiwa yang menyusun alur utama dan peristiwa-peristiwa pelengkap yang menyusun alur bawahan. Peristiwa-peristiwa ini membentuk suatu hubungan kausalitas, sehingga setiap peristiwa memiliki keterkaitan yang saling mempengaruhi.

Dalam penelitian ini, teori mengenai alur yang digunakan adalah teori dari Sudjiman. Analisis terhadap alur atau plot dalam penelitian ini diklasifikasikan menjadi empat bagian, yaitu bagian pemaparan, konflik, klimaks, serta leraian. Dalam bagian pemaparan dijelaskan peristiwa-peristiwa atau sekuen yang berisikan informasi-informasi dasar yang berguna untuk memahami cerita. Bagian klimaks berisi sekuen-sekuen yang mencakup adegan-adegan yang berusaha meningkatkan ketegangan. Bagian klimaks berisi sekuen yang merupakan titik puncak suatu permasalahan. Terakhir, bagian leraian berisi sekuen yang mampu menjawab inti permasalahan cerita.

2.2 Kritik Sastra Objektif

Abrams dalam *The Mirror and The Lamp* (1979) mengatakan bahwa pendekatan suatu karya dapat dilakukan dari empat sisi, yaitu pragmatik, mimetik, ekspresif, dan objektif. Pendekatan pragmatik difokuskan kepada dampak suatu karya sastra terhadap pembaca yang dalam hal ini adalah masyarakat. Pendekatan mimetik dilakukan dengan cara melakukan pemahaman bahwa suatu karya sastra berkaitan dengan keadaan, yang dapat berupa keadaan sosial, ekonomi, dan politik, ketika karya tersebut diciptakan. Dengan kata lain, pendekatan mimetik meyakini bahwa suatu karya adalah produk zaman. Pendekatan ekspresif berfokus

pada subjek yang menciptakan karya tersebut, sebab dalam pendekatan ini karya sastra diyakini berkaitan dengan psikologis pengarangnya. Sementara itu, pendekatan objektif memusatkan perhatian pada karya itu sendiri tanpa mengaitkannya dengan unsur-unsur lain yang terdapat di luar karya sastra tersebut.

But there is also a fourth procedure, the 'objective orientation', which on principle regards the work of art in isolation from all these external points of reference, analyzes it as a self-sufficient entity constituted by its parts in their internal relations, and sets out to judge it solely by criteria intrinsic to its own mode of being (Abrams, 1979: 26).

Akan tetapi, terdapat prosedur keempat, yaitu 'pendekatan objektif', yang dalam prinsipnya memusatkan suatu karya dan menjauhkannya dari faktor eksternal lainnya, menelaahnya sebagai suatu objek beserta unsur-unsur yang terdapat di dalamnya yang saling berhubungan dan menanggapinya sesuai dengan kriteria intrinsik yang dimilikinya (Abrams, 1979: 26).

Dalam penelitian ini, JCTM akan ditanggapi melalui pendekatan objektif yang dikemukakan oleh Abrams ini dengan menggunakan data-data yang merupakan hasil dari telaah struktural JCTM yang dilakukan pada Bab III.

BAB 3

TELAAH STRUKTURAL NOVEL *JUKSTAPOSISI*:

CERITA TUHAN MATI

Karya sastra merupakan suatu sistem yang struktural. Artinya, di dalam suatu karya terdapat unsur-unsur pembangun yang berkaitan satu sama lain yang masing-masing memiliki peran penting untuk membangun cerita tersebut. Hal ini berarti bahwa untuk memahami sebuah karya sastra perlu dilakukan analisis terhadap unsur-unsur pembangunnya tersebut. Dalam bab ini dianalisis unsur-unsur yang membangun cerita dalam JCtM yang terdiri dari latar atau *setting*, tokoh dan karakter, serta alur atau *plot*. Sebelum masuk ke dalam analisis tersebut disajikan sinopsis dari JCtM yang berfungsi untuk mempermudah pemahaman cerita dalam JCtM secara garis besar.

3.1 Sinopsis Novel *Jukstaposisi: Cerita tuhan Mati*

Seorang anak perempuan menggambar di tiga kertas yang berbeda. Di kertas pertama, ia menggambar lingkaran hitam besar dengan setitik cahaya yang disebutnya dengan dunia nyata. Di kertas kedua ia menggambar sebuah lorong panjang berkarpet merah dengan banyak pintu di kanan-kirinya. Di kertas ketiga ia menggambar planet bumi, yang disebutnya dengan dunia mimpi. Seorang laki-laki bertanya kepadanya maksud dari bumi yang ia sebut dengan mimpi, maka kisah pun dibuka.

Ashra Trivurti, seorang murid baru di Sekolah Menengah Pertama Saint Lucas Jakarta, terlihat tak jauh berbeda dengan anak perempuan lain yang sebayanya. Akan tetapi, Ashra ternyata bisa melihat *kepastian*, atau yang sering disebut dengan *masa depan*, hanya dengan memejamkan matanya. Ashra tinggal bersama neneknya di sebuah apartemen yang cukup mewah. Sekolah barunya, Saint Lucas, adalah sekolah internasional dengan kualitas terbaik. Di sekolah ini, Ashra bertemu dengan Marya Yeshwa, seorang anak perempuan yang merasa

ditekan oleh ayahnya untuk selalu mendapatkan nilai sempurna, serta Noah Saintclear dan Silma Syailendra.

Suatu ketika, melalui kemampuannya, Ashra melihat Marya Yeshwa terjun dari atap sekolah; bunuh diri. Kepastian semacam itu serta-merta mengganggu Ashra, sebab di sisi lain Ashra tidak bisa mencegah Marya Yeshwa yang selalu menutup diri untuk tidak melakukan hal seperti yang ada dalam penglihatannya. Sementara itu, kepastian-kepastian yang lain juga semakin membuat Ashra tertekan karena Ashra semakin tidak bisa membedakan manakah kepastian yang dilihatnya ketika matanya terpejam dan manakah kehidupan yang saat ini sedang ia jalani.

Pada akhirnya, Marya Yeshwa benar-benar terjun dari atap sekolah, yang membuat Ashra semakin merasa bersalah. Ashra sendiri semakin bingung dengan posisi dirinya yang seringkali berpindah-pindah ke dua dunia: dunia yang selama ini ia tinggali dan dunia berupa lorong panjang berkarpet merah yang tidak dikenalnya. Ashra juga semakin sering mendengar bisikan-bisikan yang entah dari mana datangnya, yang mengatakan bahwa dunia yang ia tinggali saat ini sebenarnya adalah mimpi dari para tuhan yang tertidur.

Melalui penjelasan-penjelasan dari sosok-sosok asing yang sering ditemuinya, Ashra kini mengetahui bahwa sesungguhnya alam semesta hanyalah bagian dari mimpi tuhan. Hal ini semakin jelas ketika Ashra mendapati satu persatu bagian dari dunia yang dikenalnya hilang, mulai dari keberadaan Marya Yeshwa yang sama sekali dilupakan orang-orang setelah ia meninggal, hilangnya Noah Saintclear, salah seorang temannya di sekolah, yang selalu berusaha mengingatkan Ashra bahwa dunia ini hanya sebatas mimpi, hingga neneknya sendiri yang melebur menjadi debu.

Sementara itu, di dunia tempat para tuhan tertidur, Air Hidup yang merupakan sosok asli dari Noah Saintclear menunggu Ashra melewati sepuluh jalan tuhan untuk menjadi Prima Causa, sebab Ashra adalah satu-satunya tuhan yang bisa menyelamatkan dunia dari keruntuhan sehingga alam semesta dapat terbentuk tak hanya sebatas mimpi. Akan tetapi, Chhya, zat yang selalu ingin menguasai, yang di dalam dunia mimpi bernama Silma Syailendra, tidak mau alam semesta terbentuk dan berusaha menghancurkan seluruh zat yang

mengancam eksistensinya, yaitu mimpi dan para tuhan. Ashra harus beradu cepat dengan Chhya untuk menyelesaikan sepuluh jalan tuhan, untuk menjadi Prima Causa, untuk menciptakan alam semesta dan kehidupan manusia. Namun baru saja Ashra menyelesaikan jalan tuhan yang ketiga, Chhya telah berhasil menghancurkannya. Pada akhirnya dunia ini hanyalah lingkaran hitam dengan setitik cahaya, persis seperti yang digambarkan oleh anak perempuan di awal cerita.

3.2 Telaah Struktural Novel *Jukstaposisi: Cerita tuhan Mati*

Sudjiman dalam *Memahami Cerita Rekaan* (1992) mengatakan bahwa dalam membahas sebuah karya sastra perlu dilihat dari struktur badan pembangun karya tersebut. Hal senada juga disampaikan oleh Forster dalam *Aspects of The Novel* (1955), yaitu bahwa sebuah karya tersusun dari enam aspek antara lain *the story, people, the plot, fantasy, the prophecy*, dan *pattern and rythmn*. Sesuai dengan teori yang digunakan inilah, novel *Jukstaposisi: Cerita tuhan Mati* akan ditelaah berdasarkan unsur-unsur pembangunnya, terutama tokoh, latar, dan alur yang menjadi unsur yang paling menonjol dalam novel ini. Selanjutnya, dilakukan analisis terhadap alur yang digunakan dalam *Jukstaposisi: Cerita tuhan Mati*.

Novel *Jukstaposisi: Cerita tuhan Mati* (yang selanjutnya dalam analisis disingkat menjadi JCtM) dibuka dengan prolog dan diakhiri epilog. Di antara keduanya adalah rangkaian cerita yang terbagi ke dalam tiga belas bab yang secara tidak langsung menjelaskan apa yang dimaksud dalam bagian epilog dan prolog tersebut. Melihat cerita dalam JCtM yang terjadi dalam dunia yang multidimensi, analisis akan lebih dahulu dilakukan pada aspek dunia atau latar, sehingga dalam analisis selanjutnya mengenai tokoh dan alur akan lebih mudah dipahami.

3.2.1 tuhan dan tuhan dalam *Jukstaposisi: Cerita tuhan Mati*

Sebelum menelaah unsur-unsur dalam JCtM lebih dalam, dalam subbab ini terlebih dulu dijelaskan mengenai “tuhan” yang menjadi isu utama dalam JCtM. Perlu diketahui terdapat perbedaan antara kata “tuhan” dan “*tuhan*” yang sering muncul dalam JCtM. Yang menarik, baik “tuhan” maupun “*tuhan*” dalam JCtM

tidak pernah ditulis dengan huruf kapital pada umumnya. Untuk mempermudah pembedaan antara dua macam “tuhan” tersebut, dalam subbab ini penulisan tuhan akan dibedakan, yaitu “tuhan” dan “*tuhan*” (ditulis dengan huruf miring). Berdasarkan peristiwa dan focalisasi dalam JCtM, perbedaan antara “tuhan” dan “*tuhan*” dapat diketahui melalui analisis berikut ini.

JCtM menceritakan “tuhan-tuhan” yang tertidur dan bermimpi menjadi manusia. Melalui keterangan dasar tersebut didapat dua informasi yaitu “tuhan” yang menjadi permasalahan dalam JCtM tidak tunggal melainkan jamak dan “tuhan-tuhan” tersebut tidur. Informasi-informasi lainnya mengenai “tuhan” dapat ditemukan dalam penggalan-penggalan di bawah ini:

- (1) Dalam kesunyian, dia melihat pintu-pintu yang menghiasi lorong cokelat berkarpet merah itu. Apakah tuhan-tuhan itu bahagia dengan mimpi mereka? (Sidjaja, 2007: 99)
- (2) *tuhan, kau di sini ternyata*, pikir pemilik bola mata berwarna hitam itu, sambil memandang anak lelaki yang berdiri terpaku itu (Sidjaja, 2007: 48).
- (3) Karena tuhan segala mimpi itu hanyalah anak kecil yang tak bisa membedakan mimpi dan kenyataan. Anak itu bahkan lupa bahwa dia tuhan yang menciptakannya... (Sidjaja, 2007: 100)
- (4) “Kau mengingatnya? Tentu saja ‘Noah’. Kau kan tuhan,” kata sosok itu (Sidjaja, 2007: 153).
- (5) Chhya menyeringai dan membuka mulutnya. Mulut tuhan yang bercahaya itu semakin lama menjadi selebar alam semesta (Sidjaja, 2007: 273).

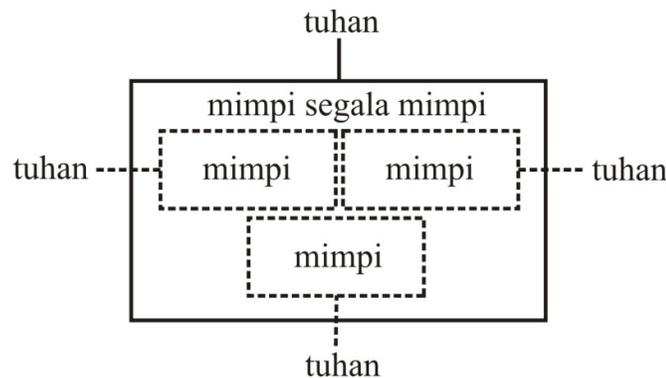
Dalam penggalan pertama, diperoleh informasi bahwa “tuhan” berjumlah jamak, seperti yang telah disebutkan pada penjelasan sebelumnya, melalui frasa *tuhan-tuhan*. “Tuhan” yang bersifat jamak itu berwujud sosok yang berbeda-beda. Dalam penggalan kedua, tokoh pemilik bola mata berwarna hitam menyebut sosok anak lelaki sebagai “tuhan”, yang dalam subbab berikutnya dijelaskan bahwa anak laki-laki yang dimaksud adalah tokoh yang bernama Jasmon Jonada. Dalam penggalan ketiga, disebutkan bahwa “tuhan” adalah anak kecil yang tidak bisa membedakan mimpi dan kenyataan, yaitu Ashra. Dalam penggalan keempat disebutkan dengan jelas bahwa tokoh Noah adalah “tuhan”, begitu juga penggalan

kelima yang penyebutan kata “tuhan” di dalamnya mengacu pada tokoh Chhya. Berdasarkan data-data di atas, maka sampai saat ini diketahui bahwa “tuhan” yang jamak tersebut terdiri dari Jasmon Jonada, Ashra Trivurti, Noah Saintclear, dan Chhya.

Keempat tokoh yang disebutkan di atas adalah para “tuhan” yang mengalami hal yang sama yaitu tertidur kemudian bermimpi. Mimpi-mimpi para “tuhan” itulah yang kemudian saling berkaitan di bawah naungan satu mimpi yang paling besar dan menciptakan kehidupan manusia seperti dalam penggalan di bawah ini.

Dan satu tuhan bermimpi untuk semuanya. tuhannya para mimpi bermimpi untuk menciptakan tempat ini (Sidjaja, 2007: 93).

Berdasarkan informasi tersebut, maka korelasi antara mimpi-mimpi para “tuhan” yang diciptakan tersebut dapat divisualisasikan dalam gambar berikut.



Gambar 3.1 Korelasi Mimpi-mimpi Para tuhan dalam JCtM

Jika diperhatikan dengan saksama, “tuhan-tuhan”, baik yang termasuk dalam empat tokoh yang telah disebutkan maupun tidak, berwujud manusia. Identitas “tuhan” sebagai manusia terdapat dalam penggalan di bawah ini.

Dan Sefira adalah sepuluh jalan menuju Ain Sof Aur. Itulah yang ia baca. Sepuluh jalan menuju Prima Causa. Dengan melewati jalan-jalan itu, seseorang pun akan menjadi tuhan (Sidjaja, 2007: 84).

Dalam penggalan di atas, dijelaskan bahwa seseorang dapat menjadi “tuhan” apabila melewati sepuluh jalan menuju tuhan. Berdasarkan kalimat *seseorang pun akan menjadi tuhan*, terlihat adanya transisi dari wujud awal manusia, yang dalam penggalan tersebut disebut *seseorang*, menjadi sosok “tuhan”. Hal ini mempertegas penjelasan sebelumnya bahwa “tuhan-tuhan” yang menjadi pokok pembicaraan dalam JCtM berwujud manusia. Lalu mengapa manusia-manusia tersebut disebut sebagai “tuhan”? Penyebutan “tuhan” terhadap manusia-manusia tersebut disebabkan oleh posisi mereka sebagai subjek atau tokoh yang dapat menciptakan dunianya sendiri dalam mimpinya. Kemampuan menciptakan inilah yang kemudian menjadi alasan penyebutan “tuhan” bagi mereka, didasari pemahaman bahwa tuhan adalah pencipta.

Selain “tuhan-tuhan” di atas, JCtM juga menyebut kata “*tuhan*” yang memiliki arti yang sama sekali berbeda dengan kata “tuhan” yang dibahas sebelumnya. Berdasarkan penggalan-penggalan di bawah ini, dapat diketahui perbedaan tersebut.

Di manakah ada ayah yang cintanya tak bersyarat? Bahkan *tuhan* pun memiliki syarat, yaitu tidak boleh melanggar perintah-Nya dan harus berdoa kepada Dia selama 24 jam dan 7 hari seminggu (Sidjaja, 2007: 109).

Dalam penggalan di atas, kata “*tuhan*” dikaitkan dengan *doa selama 24 jam dan 7 hari seminggu*. Hal ini berarti, tuhan dalam penggalan tersebut mengacu kepada zat yang harus disembah dan diagungkan –dilihat dari penulisan –*Nya* dan *Dia* yang diawali dengan huruf kapital yang menjelaskan bahwa “*tuhan*” adalah zat yang lebih besar dari jangkauan manusia dan, tentu saja, bukan manusia. Informasi lain mengenai “*tuhan*” juga terdapat dalam penggalan di bawah ini.

Bahkan bagi tuhan empat huruf yang tidak memiliki wujud itu... dia hanya hidup karena dipuja-puja oleh pengikutnya. Dan jika mereka tak ada lagi, bukti apa yang mengatakan bahwa dia pun pernah ada? Bukti apa bahwa tuhan ada, tanpa patung, kitab, atau manusia? Siapa butuh siapa? (Sidjaja, 2007: 186).

Seperti telah disebutkan, “*tuhan*” merupakan zat yang disembah dan diagungkan. “*Tuhan*” sendiri, berbeda dengan “*tuhan*”, adalah zat yang abstrak. Hal ini dapat diketahui dalam frasa *tidak memiliki wujud* dan eksistensi “*tuhan*” sendiri muncul karena *dipuja-puja oleh pengikutnya*. Adanya hubungan antara *tuhan* dan *pengikut* ini memberi informasi bahwa “*tuhan*” memiliki umat, dan hal ini ditemui dalam ajaran agama. Kehadiran *tuhan* disebutkan hanya diwakilkan oleh **patung**, **kitab**, dan **manusia**. Sampai pada penjelasan ini, maka “*tuhan*” diketahui sebagai zat yang dipercaya lebih agung daripada manusia dan disembah manusia melalui patung dan kitab. Berdasarkan informasi-informasi mengenai “*tuhan*” dan “*tuhan*” di atas, maka karakteristik keduanya dapat dirangkum dalam tabel berikut.

Tabel 3.1. Perbandingan “*tuhan*” dan “*tuhan*” dalam JCtM

“ <i>tuhan</i> ”	“ <i>tuhan</i> ”
<ul style="list-style-type: none"> • Jamak • Berwujud manusia (konkret) • Memiliki kemampuan menciptakan dunianya sendiri dalam mimpi 	<ul style="list-style-type: none"> • Tunggal pada tiap-tiap agama • Abstrak • Memiliki umat yang menyembah, mengagungkan-Nya, dan mempercayai bahwa dunia dan seisinya diatur oleh-Nya

Setelah mengetahui karakteristik dari “*tuhan*” dan “*tuhan*”, maka perbedaan di antara keduanya menjadi lebih jelas sehingga tidak terjadi kesulitan dalam memahami isi cerita JCtM.

3.2.2 Dunia dalam *Jukstaposisi: Cerita tuhan Mati*

Dalam *Pengantar Ilmu Sastra* (1989), Luxemburg, dkk. menjelaskan bahwa gambaran mengenai ruang atau tempat peristiwa-peristiwa terjadi dalam suatu karya diperoleh melalui pengetahuan pembaca atas ruang yang diceritakan serta visi dari focalisator sendiri. Yang dimaksud visi, dalam hal ini, adalah bagaimana cara focalisator melihat objek yang ada di sekelilingnya. Sebagai

contoh, penyebutan Kebun Raya Bogor dalam suatu cerita akan terasa cukup detail bagi para pembaca yang sudah mengenal Kebun Raya Bogor, sehingga tidak akan sulit untuk mendapat gambaran mengenai suasana yang disajikan: suatu kebun indah yang luas dengan pepohonan dan kolam-kolam penuh teratai di berbagai sudut. Akan tetapi, apabila fokusator dalam cerita digambarkan sedang berada dalam keadaan takut dan terancam, maka Kebun Raya Bogor pun menjelma tempat yang sama sekali tidak aman.

Penyajian ruang dapat memenuhi berbagai fungsi terhadap arti cerita yang bersangkutan. Dengan memusatkan peristiwa-peristiwa tertentu di dalam ruang-ruang tertentu dapat ditimbulkan pertentangan-pertentangan. Seorang tokoh dapat merasa aman di dalam rumah, dan merasa terancam di luar. Bagi dia ruang-ruang itu mempunyai suatu nilai yang positif atau negatif. Dalam perkembangan cerita pembagian nilai dapat berubah dan bahkan dapat dibalikkan (Luxemburg, dkk. , 1989:144).

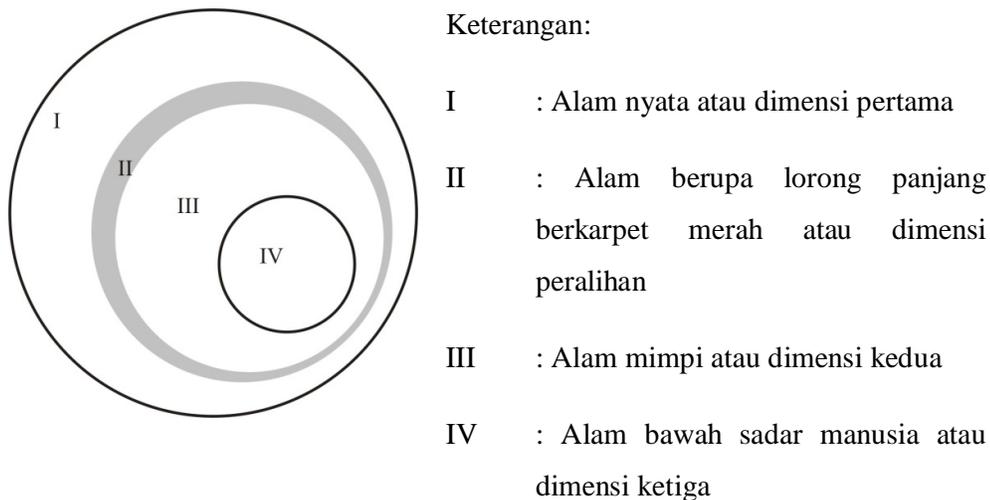
JCtM menggunakan berbagai latar yang menyusun keseluruhan cerita sehingga menjadi cerita yang utuh. Hampir setiap latar yang digunakan memiliki peranan dalam pembentukan cerita tersebut, artinya tidak ada satu bagian cerita pun yang menggunakan latar yang sia-sia atau sama sekali tidak berkaitan dengan jalannya cerita. Jika diperhatikan lebih saksama, latar yang digunakan dalam JCtM terbagi menjadi empat lapis alam, yaitu alam nyata, alam berupa lorong panjang berkarpet merah, alam mimpi, dan alam bawah sadar manusia yang keempatnya saling berkaitan. Mengenai dunia yang dibangun dalam JCtM, sebenarnya telah dijelaskan pada bagian prolog, yaitu mengenai seorang anak kecil yang menggambar di tiga kertas yang berbeda.

Dia mengambil tiga kertas berwarna putih, lalu mulai menggambar. Di kertas pertama, ia menggambar lingkaran hitam besar sampai hanya menyisakan sebuah titik putih yang tak terlalu besar. Di kertas kedua, dia menggambar lorong berkarpet merah, di tiap sisi lorong panjang itu ada banyak pintu tertutup, dan di ujung lorong, ada gambar-gambar malaikat. Di kertas ketiga, dia menggambar dunia yang ia tinggali.

Dia sedih melihat gambar ketiganya. Dunia yang ia tinggali itu hanya mimpi, dan yang nyata adalah gambar di kertas pertama (Sidjaja, 2007: 1).

Apa yang diceritakan dalam prolog di atas sama sekali masih abu-abu sehingga memungkinkan munculnya pertanyaan dari pembaca *apa maksud dari gambar-gambar tersebut dan mengapa dunia ini disebut hanya sebagai mimpi?* Oleh karena itu, sejak bab pertama hingga terakhir, pembaca digiring untuk memahami tahap demi tahap hingga akhirnya dapat diketahui apa yang dimaksud dari ketiga gambar tersebut. Ketiga gambar itulah yang menjadi latar dari JcTM yang melompat dari gambar satu ke gambar lainnya.

Agar mudah dipahami, dalam penelitian ini keempat alam tersebut diganti penyebutannya dengan “dimensi pertama” untuk alam nyata, “dimensi peralihan” untuk alam berupa lorong panjang berkarpet merah, “dimensi kedua” untuk alam mimpi, dan “dimensi ketiga” untuk alam bawah sadar manusia. Dengan pedoman tersebut, maka didapat gambaran sebagai berikut:



Gambar 3.2 Dunia dalam JcTM

Dunia-dunia dalam JcTM lebih banyak dilihat melalui visi tokoh-tokoh yang berada dalam dimensi kedua, sehingga dalam menghadapi dimensi pertama maupun peralihan, muncul suatu perasaan asing dan tidak aman dari tokoh-tokoh tersebut. Meskipun demikian, beberapa tokoh yang berada dalam dimensi pertama tidak merasa asing dan tidak aman seperti yang terjadi pada tokoh-tokoh dimensi

kedua sebab, sesuai dengan gambar, dimensi peralihan, kedua, dan ketiga merupakan bagian dari dimensi pertama.

3.2.2.1 Dimensi Pertama

Dalam JCTM, yang dimaksud dengan dimensi pertama adalah Kronopolis. Kata Kronopolis sendiri, dalam *World Book Dictionary Vol. 1 dan Vol. 2*, berasal dari Bahasa Yunani yaitu ‘Kronus’² yang berarti ‘waktu’ dan ‘Polis’ yang berarti ‘kota’, sehingga secara harfiah Kronopolis memiliki makna ‘kota yang sedemikian rupa berkaitan dengan waktu’. Kronopolis dalam JCTM sendiri merupakan kota yang tanpa waktu, sebab *waktu* telah dibunuh oleh Chhya. Kronopolis adalah satu-satunya tempat yang nyata dalam dunia yang dibangun dalam JCTM. Pada bagian prolog, diceritakan seorang anak perempuan yang sedang menggambar di tiga kertas yang berbeda. Pada kertas pertama, anak itu menggambar lingkaran besar hitam dengan titik putih yang kecil di tengahnya, yang ia sebut dengan dunia nyata.

Yang mana dunia?

Kertas pertama.

Tapi kertas pertamamu begitu hitam. Begitu gelap. Maksudmu apa?

Karena di dunia itu tuhan bermimpi menjadi manusia di kertas ketiga ini (Sidjaja, 2007: 2).

Kronopolis adalah kota tempat tuhan-tuhan tinggal, sampai akhirnya Chhya membunuh waktu dan tuhan-tuhan pun tertidur. Kisah Chhya membunuh waktu ini sedikit mirip dengan kisah Kronus dan Jupiter dalam mitologi Yunani, seperti telah dijelaskan secara sepintas pada catatan kaki. Sebelum kekuasaan alam semesta diambil alih oleh Jupiter, Kronus adalah penguasa segalanya. *Kronus adalah penjelmaan sang waktu, yang menciptakan dan memusnahkan*

² Dalam mitologi Yunani, Kronus atau Saturnus atau Waktu adalah salah satu putra Uranus dan Gaya yang berwujud titan. Kronus yang membenci ayahnya membunuh ayahnya sendiri, mengawini ibunya dan memiliki anak bernama Jupiter atau Zeus. Pada akhirnya, apa yang pernah dilakukan Kronus juga menimpa dirinya sendiri: dikalahkan oleh anak kandungnya, Jupiter, yang kemudian menjadi penguasa tertinggi alam semesta.

(Silitonga:1984), sampai akhirnya Jupiter menggantikannya dan menciptakan segala yang ada di dunia. Dalam JcTm, Chhya membunuh waktu sebab dengan adanya waktu, maka akan muncul *malam* yang gelapnya bisa menyalakan cahaya. Tanpa waktu dan hampir seluruh penghuninya tertidur, Kronopolis pun menjelma kota mati yang begitu suram.

Sosok itu menatap **langit yang gelap**. Langit yang berbintang. Dia berjalan-jalan ke arah langit. Dan ditatap olehnya **peti mati** yang berjejer di seluruh jalan yang berada di bawah itu.

Sendiri memang sepi, pikirnya.

Kenapa semua ingin **lari** menemui mimpi? Pikirnya sedih.

Dia tak pernah tidur dan tak mau tidur. Karena dialah yang membuat manusia tertidur. Dia dan mimpi adalah dwitunggal.

Dia menatap **bulan raksasa** di langit. Sudah berapa lama dia tidak pernah melihat Chhya? Dia sudah tidak bisa melihatnya (Sidjaja, 2007:20).

Dalam penggalan di atas, suasana mencekam Kronopolis digambarkan dengan begitu jelas oleh CMS. Penggunaan frasa **langit gelap** dan **peti mati** melibatkan indera pembaca untuk merasakan kengerian yang ada di Kronopolis, begitu juga dengan frasa **bulan raksasa** yang melambangkan keseduan yang teramat. Ketiadaan waktu membuat Kronopolis menjadi tanpa harapan, sehingga para tuhan pun memilih **lari** dari kota itu dan memimpikan hal yang indah yang berbanding terbalik dengan kenyataan.

Kota itu selalu malam, sudah tidak pernah bercahaya lagi. Karena cahaya telah mati, dan meninggalkan penduduknya dalam kegelapan. Tapi hanya dia yang tersisa sendiri. **Menunggu** siapa pun bangun dari mimpi panjang. Bangun dari peti mati warna merah darah itu.

Dia duduk di sebuah menara. Menara tinggi. Menara yang mencapai bulan di langit, dan **dulunya**, matahari di angkasa gelap itu (Sidjaja, 2007:128).

Kronopolis pernah mengenal waktu, sebelum Chhya menyalakannya dan hanya menyalakan malam. Berdasarkan penggalan di atas, sebenarnya Kronopolis bisa menjadi kota yang tidak mencekam seperti yang digambarkan apabila tuhan-

tuhan yang tertidur bangun, sehingga kehidupan akan kembali –meskipun selalu dalam kegelapan dan waktu yang tidak berjalan. Untuk itulah tokoh dia yang disebutkan di atas menunggu siapa pun terbangun dari tidur, sebab kepergian mereka hanya menambah kesuraman di Kronopolis.

“Ini gila... ini gila...,” kata Noah tak henti-hentinya mengucapkan dua kata itu sambil meyusun jalan polis yang gelap. Polis yang tampaknya tak pernah memiliki waktu selain malam. Di polis itu, peti mati berjejer di mana-mana. Di **sudut jalan**. Di **rumah**, di **taman** (Sidjaja, 2007: 156).

Polis itu benar-benar tak ada penduduknya. Banyak hamparan rumah kosong. Reruntuhan kuil-kuil kuno. Tuhan, kata orang tadi. Mereka yang tertidur di peti mati itu adalah yang dipanggil manusia sebagai tuhan.

Dan aku harus pergi ke **pelabuhan**, pikir Noah (Sidjaja, 2007:161).

Terlepas dari kesuraman yang melanda Kronopolis, sebelum lenyapnya waktu dan tertidurnya para tuhan, Kronopolis adalah kota yang memiliki kehidupan normal. Dalam JCtM memang tidak disebutkan bagaimana kehidupan di Kronopolis sebelum tragedi lenyapnya waktu, akan tetapi penyebutan **sudut jalan**, **rumah**, **taman**, dan **pelabuhan** memberikan kesan yang berlawanan dengan kesan sepi yang digambarkan. Sudut jalan, rumah, taman, dan kehidupan melambangkan adanya kehidupan sehingga melalui kalimat terakhir pada penggalan di atas, indra pembaca akan dipaksa membayangkan bagaimana sebelumnya sudut jalan, rumah, taman, dan pelabuhan di Kronopolis tersebut digunakan oleh para penduduk namun tiba-tiba ditinggalkan begitu saja sehingga terbengkalai dan hanya menyisakan kekosongan.

Melalui visi tokoh dari dimensi kedua, Kronopolis merupakan sebuah kota yang sarat dengan unsur magis. Dikatakan magis, sebab tokoh dari dimensi kedua menemukan hal-hal yang tidak lumrah terjadi dalam dimensi kedua sehingga yang muncul adalah kesan aneh.

“Tentu, tentu... aku tahu... Air Hidup... sudah lama sekali kau tak menyeberangi sungai ini... Mari kita bertemu dengannya... mari kita bertemu dengan mereka yang membawa teman-teman kita tak berhenti bermimpi.” Lalu tukang perahu itu mulai mendayung. Noah bisa merasakan perahu itu mulai bergerak. Melayang.

Perahu itu melayang tak jauh dari permukaan air. Ajaib, pikir Noah. Berhati-hati, Noah mengintip permukaan air itu. Gelap. Gelap tak terkira (Sidjaja, 2007: 165).

Pada penggalan di atas, perahu yang melayang merupakan hal yang begitu luar biasa bagi tokoh yang bernama Noah, yang merupakan tokoh dari dimensi kedua. Sebaliknya, tokoh tukang perahu yang merupakan tokoh dari dimensi pertama sama sekali tidak merasa aneh dengan perahu yang melayang, yang dapat dilihat dari caranya berbicara yang tanpa tekanan.

3.2.2.2 Dimensi Peralihan

Dimensi peralihan adalah alam penghubung antara mimpi dan kenyataan. Apabila tokoh dari dimensi kedua hendak kembali ke dimensi pertama, maka tokoh tersebut terlebih dahulu masuk ke dalam dimensi peralihan ini, begitu juga yang terjadi apabila tokoh dari dimensi pertama hendak memasuki dimensi kedua. Meskipun dimensi peralihan menghubungkan dimensi pertama dan kedua, bukan berarti di setiap kasus perpindahan dimensi selalu melewati dimensi peralihan terlebih dahulu.

Malam semakin pekat. Ashra Trivurti tertidur di tegel dingin perpustakaan sekolahnya. Tak ada yang tahu gadis itu berada di sana, dan terlebih lagi, tak ada seorang pun yang tahu apa yang sedang dikunjunjinya pada saat bermimpi.

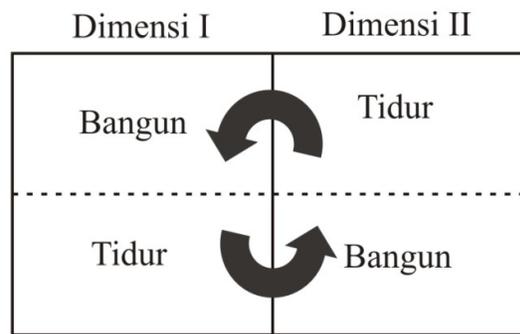
...

Di mana aku? Pikir Ashra melihat sekelilingnya dengan takjub. Dia merasa seolah berada di tempat yang tak ada di dunia nyata.

Ashra mendapati dirinya berdiri di lorong gelap berkarpet merah yang membentang sangat jauh dan hilang ke dalam kegelapan tanpa batas. Lalu di dinding lorong yang lurus itu, berjejer pintu-pintu berwarna cokelat yang jumlahnya tak terhitung oleh Ashra (Sidjaja, 2007: 88-89).

Dalam penggalan di atas, diceritakan tokoh Ashra yang berasal dari dimensi kedua tertidur, kemudian terbangun di sebuah dunia yang sama sekali tidak dikenalnya, yaitu dimensi peralihan. Dalam JCtM diceritakan bahwa tokoh-tokoh di dimensi kedua merupakan mimpi dari tokoh-tokoh dimensi pertama. Hal

ini berarti peristiwa “bangun” dan “tidur” yang terdapat dalam penggalan di atas adalah kebalikan dari ‘bangun’ dan ‘tidur’ dalam peristiwa yang sebenarnya. Peristiwa “bangun” dan “tidur” di antara dimensi pertama dan dimensi kedua yang kontradiktif dalam JCtM dapat divisualisasikan melalui gambar berikut:



Gambar 3.3 Hubungan “bangun” dan “tidur” Antara Dimensi Pertama dan Dimensi Kedua

Dalam teks, yaitu penggalan pertama, tokoh Asha yang berada dalam dimensi kedua dikatakan “tidur” dan terbangun di dunia baru sebab visi yang digunakan dalam menarasikan penggalan tersebut adalah visi dimensi kedua, sebaliknya dalam visi dimensi pertama, yang dilakukan oleh tokoh Ashra adalah ‘bangun’ sebab tokoh Ashra keluar dari dimensi kedua menuju dimensi pertama.

Apabila hubungan antara dimensi pertama, dimensi peralihan, dan dimensi kedua disetarakan dengan peristiwa bangun, tertidur, dan bermimpi, dimensi peralihan ini dapat disamakan dengan tahap *Rapid Eye Movement* (REM).

REM adalah fase³ terakhir dalam lima fase yang terdapat dalam proses tidur. Dalam fase REM inilah seseorang mengalami mimpi yang objek di

³ Terdapat lima fase dalam tidur, yaitu fase 1, 2, 3, 4, dan *Rapid Eye Movement* (REM) yang terjadi secara berulang-ulang membentuk suatu lingkaran. Fase pertama adalah fase tidur ringan. Dalam fase ini, saraf-saraf mulai mengendur, sehingga seringkali menimbulkan sensasi seperti terjatuh dan pergerakan otot secara tiba-tiba. Dalam fase kedua, pergerakan bola mata berhenti dan aktivitas otak mulai menurun secara signifikan. Sekitar limapuluh persen dari keseluruhan waktu tidur seseorang terjadi dalam fase kedua ini. Fase ketiga adalah fase tidur lelap. Dalam fase ini, aktivitas otak membentuk rangkaian gelombang yang berjalan sangat lambat. Orang yang sudah memasuki fase tidur yang ketiga ini biasanya akan lebih sulit untuk dibangunkan dan apabila dibangunkan secara tiba-tiba akan terjadi disorientasi dan perasaan linglung sesaat. Tidak jauh berbeda dengan fase ketiga, dalam fase keempat aktivitas otak juga membentuk rangkaian gelombang yang sangat lambat namun lebih kompleks. Apabila fase keempat berjalan dengan

dalamnya merupakan visualisasi dari ingatan yang paling berkesan, ketakutan, serta hasrat baik yang disadari maupun yang tidak disadari.

Sesuai dengan peristiwa REM tersebut, dimensi peralihan memiliki sifat mencampurkan ingatan-ingatan alam sadar dan alam bawah sadar, sehingga tercipta suatu keadaan yang seringkali tidak berterima atau di luar nalar. Freud dalam *The Interpretation of Dreams* mengemukakan bahwa kejadian pencampuran seperti ini merupakan hal yang normal dalam psikologi manusia.

The unconscious is the true psychic reality; in its inner nature it is just as much unknown to us as the reality of the external world, and it is just as imperfectly communicated to us by the data of consciousness as is the external world by the reports of our sense organs (Freud, 1997:321).

Ketidaksadaran adalah keadaan psikis yang nyata, yang di dalamnya berupa dunia yang tidak dikenal yang kita yakini sebagai “dunia lain”, yang sebenarnya merupakan data-data dari kesadaran yang tidak dapat disampaikan secara sempurna oleh indera (Freud, 1997:321).

Berdasarkan pendapat Freud tersebut, dapat disimpulkan bahwa alam bawah sadar merupakan realita yang tidak dapat ditangkap secara sempurna oleh panca indera sehingga memunculkan kesan aneh dan tidak berterima. Jika kembali kepada kasus dalam JCTM, ketidaksempurnaan tersebut memunculkan peristiwa-peristiwa surrealistik yang tidak berterima bagi tokoh dimensi kedua, seperti pada penggalan di bawah ini:

Kenapa rasanya tidak sampai-sampai? Napas Ashra terengah-engah. Ia mengambil napas di tengah larinya. Kenapa pintu itu... semakin menjauh...
Pemandangan berganti.

Ashra sudah tidak berada di atap sekolah.

baik, maka tidur dapat dikatakan memuaskan. Fase yang terakhir adalah REM. Dalam REM, seseorang mengalami mimpi yang kembali melibatkan kerja otak untuk mengolah data-data sehingga pergerakan bola mata dan napas menjadi lebih cepat. Apabila kelima tahap ini telah terlewati, maka peristiwa tidur tersebut akan kembali ke tahap satu dan begitupun seterusnya. Sehingga dalam satu kali tidur, sangat mungkin apabila seseorang mengalami beberapa mimpi yang berbeda. (Sumber: http://longevity.about.com/od/sleep/a/sleep_stages.htm)

Padang pasir luas, dengan pasir berwarna biru. Bulan bersinar lebih terang dari surya.

Ashra melongo melihat pemandangan-pemandangan ganjil yang ada di hadapannya. Di padang pasir itu terdapat banyak apel raksasa berwarna biru yang berisikan manusia di dalamnya. Lalu di tiap-tiap apel raksasa itu, ada sebuah pohon yang berdiri terbalik. Ashra bisa melihat akar-akar pohon mengurung apel-apel raksasa itu (Sidjaja, 2007: 103).

Dalam penggalan di atas diceritakan bagaimana tokoh Ashra begitu terkejut dengan pemandangan yang dilihatnya. Padang pasir berwarna biru dan apel raksasa berwarna biru berisikan manusia dan pohon yang terbalik jelas bukanlah pemandangan yang bisa ditemui di dimensi kedua. Begitu pula dengan bulan yang bersinar lebih terang daripada matahari, yang sama sekali tidak bisa dibayangkan bagaimana wujudnya. Di lain visi, hal demikian merupakan hal yang sama sekali tidak mengagetkan bagi tokoh dimensi pertama. Melalui penggalan di bawah ini, dapat dibandingkan pertentangan reaksi tokoh Ashra dan tokoh yang disebut *sosok itu* dalam menghadapi dimensi peralihan.

“Karena... itu hal yang tidak mungkin... Bagaimana mungkin tempat seperti ini bahkan ada di dunia nyata.” Ashra memandang sekelilingnya lagi.

“Kau tahu bahwa kau tak tahu apa-apa Ashra,” kata *sosok itu* lagi, “tempat ini menyambungkan tempat yang kau tinggali, tempat yang kau kira dunia nyata dengan kuburan tempat tuhan bermimpi abadi” (Sidjaja, 2007: 92).

Meskipun demikian, dimensi peralihan tidak selalu berisikan hal-hal yang terdapat di luar nalar menurut tokoh dimensi kedua. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, ada hal-hal yang merupakan potongan-potongan ingatan dari dimensi kedua sehingga menimbulkan kesan ‘ragu namun masih dapat diterima’ seperti yang terdapat dalam penggalan di bawah ini.

Hari apakah ini? Sudahkah aku bangun?

Terdengar langkah kaki menuju kamarnya. Apakah itu Nenek?

“Nenek,” kata Ashra sambil bersiap-siap turun dari tempat tidur, “Ashra sudah bang—“ Suara Ashra menggantung. Di pintu itu

berdiri orang yang bukan membangunkan Ashra tiap hari. Bukan Nenek Vahni yang berdiri di sana, melainkan...

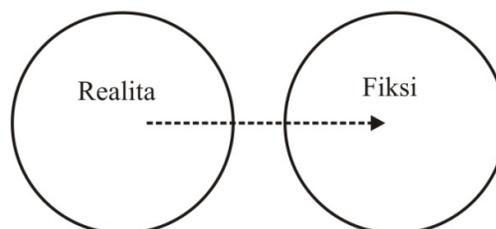
“Halo” (Sidjaja, 2007: 72).

Ingatan dari dimensi kedua yang sangat melekat dalam tokoh Ashra membuat dirinya ragu apakah saat itu ia “bangun” atau “tidur” yang dapat diketahui melalui tuturan *Sudahkah aku bangun?* Tokoh Ashra memanggil tokoh Nenek seperti yang biasa dilakukannya, akan tetapi yang ia temui bukanlah Nenek yang ia kenal.

3.2.2.3 Dimensi Kedua

Dimensi kedua adalah mimpi dari para tuhan yang tertidur di dimensi pertama, tempat tuhan-tuhan tersebut memimpikan dirinya menjadi manusia dan menjalani kehidupan di bumi dengan berinteraksi satu sama lain serta menciptakan kebudayaan. Luxemburg dalam *Pengantar Ilmu Sastra* (1989) mengatakan bahwa interpretasi sebuah karya sastra tidak selalu sama pada tiap-tiap pembaca, sebab pemahaman pembaca atas sebuah karya bergantung pada pengalaman, pengetahuan, latar belakang, dan kemampuan linguistik masing-masing.

Cerita fiksi membangun dunianya sendiri. Artinya, apa yang dijumpai dalam fiksi tidak bisa disamakan dan diperbandingkan dengan realita, meskipun di antara keduanya memiliki hubungan satu sama lain. Dunia dalam hal ini tidak selalu berupa latar, melainkan juga tokoh dan karakter, serta tema cerita yang terapat di dalamnya. Hubungan antara fiksi dan realita dapat divisualisasikan melalui gambar berikut ini.



Gambar 3.4 Hubungan Antara Realita dan Fiksi dalam Penciptaan Karya Sastra

Gambar di atas menunjukkan fiksi dan realita yang dihubungkan oleh garis putus-putus. Tanda panah yang searah menunjukkan bahwa proses peniruan hanya terjadi pada fiksi terhadap realita, bukan sebaliknya. Hal ini berarti bahwa sebuah fiksi bisa saja membangun dunianya mirip seperti yang terdapat dalam realita atau membangun dunianya sendiri yang sama sekali berbeda dengan realita, namun sebuah fiksi juga bisa membangun dunianya sendiri yang sama sekali berbeda dengan realita, yang oleh karena itu digunakan garis putus-putus untuk menghubungkan keduanya. Dimensi kedua dalam JCtM dibangun mirip dengan kota Jakarta secara real yang digambarkan sebagai kota yang padat dan sibuk.

Ashra melihat jalan raya sudah mulai macet., padahal baru pukul 06.30, kata jam tangan Ashra. Puluhan mobil saling mengeluarkan bunyi klakson yang memecah keheningan pagi itu. Ashra merasa ingin segera sampai ke sekolah barunya (Sidjaja, 2007: 7).

Dalam penggalan di atas, tokoh Ashra digambarkan sudah sangat mengenal keadaan latar dimensi kedua, yaitu kota yang sibuk sehingga **jalan raya sudah mulai macet**. Tokoh Ashra tahu bahwa pukul 06:30 jalanan belum seharusnya macet karena masih terlalu pagi. Jalan raya digambarkan begitu padat oleh puluhan mobil yang membunyikan klaksonnya sehingga memunculkan kesan bising.

Hari yang menyenangkan, pikir Ashra sambil keluar dari gedung **apartemennya** itu. Dia bisa melihat **mobil** dan **motor** berlalu-lalang di jalan raya. Burung-burung beterbangan di sekitar pohon yang ditanam di pinggiriran **trotoar** kota **Jakarta** (Sidjaja, 2007: 51).

Suasana kota besar dibangun begitu kental pada dimensi kedua. Penggunaan kata **apartemen**, **mobil**, **motor**, dan **trotoar** memberikan kesan betapa dinamis dan sibuknya kota yang dijadikan latar peristiwa tersebut, sampai akhirnya digunakan kata **Jakarta** yang mengacu pada kota Jakarta dalam realita.

Dalam *Teori Kesusastraan*, Wellek dan Warren (1990) mengatakan bahwa sebuah karya dapat membangun dunianya sendiri, sehingga pembaca tidak berhak memberikan penolakan apabila dunia yang dibangun tersebut tidak sesuai dengan

realita. Hal ini dapat diterima, kembali lagi kepada prinsip dasar karya seni yaitu mengungkapkan kebebasan di atas segalanya. Kasus semacam ini juga terjadi dalam JCtM, ketika tokoh Nenek bercerita mengenai tuhan kepada Ashra.

Kenapakah manusia kehilangan kemampuan itu, Nenek?

Nenek hanya tersenyum. Karena dunia itu berubah... Tiga tuhan saling menghancurkan untuk merebutkan kekuasaan mereka di dunia ini... Lalu pemenangnya adalah sang tuhan yang memiliki sayap emas... Dia lah yang membuat kekuatan tersebut punah dari dunia ini (Sidjaja, 2007: 13).

Melalui penggalan di atas ditemukan sebuah kisah yang muncul dari tuturan tokoh Nenek mengenai tiga tuhan yang tidak disebutkan namanya. Sebuah mitologi baru telah dilahirkan di dalam dunia yang dibangun dalam JCtM. Menariknya, meskipun dunia dalam JCtM, khususnya dimensi kedua, memunculkan sebuah mitos yang sama sekali baru, di dalamnya terdapat pula mitologi yang sudah dikenal oleh pembaca, misalnya yang dapat diketahui dari penggalan-penggalan di bawah ini.

Ashra memandangi arca-arca yang menghiasi ruangan besar itu. Di tangan ruangan, terlihat patung Buddha yang sedang duduk bersila. Ada lima arca Buddha yang menjaga ruangan itu. Ashra bisa melihat mudra-mudra⁴ yang berada di tangan mereka, Dharmachakra⁵, Bhumisparsha⁶, Abhaya⁷, Dhyana⁸, dan Wara⁹. Rasanya seperti berada di alam lain, pikir Ashra sambil memandang arca-arca lain yang berada di ruangan itu (Sidjaja, 2007: 59).

Marya kembali memandang tanah lapang yang terhampar di depannya. Tinggal jatuhkan dirimu di sana... lalu usai sudah semuanya... Kau akan menjadi malaikat... karena kau mati di rumput hijau... dan darah di kepalamu akan mengalir ke sungai yang mengalir ke bukit Sion¹⁰ (Sidjaja, 2007: 36).

⁴ Sikap jari-jari tangan dalam bersemedi

⁵ Memutar roda darma

⁶ Memanggil bumi sebagai saksi

⁷ Menenteramkan

⁸ Sikap tangan untuk bersemedi

⁹ Sikap tangan untuk memberi anugerah

¹⁰ Bukit Sion adalah dataran tinggi di sebelah barat Yerusalem yang dulunya adalah Kota Daud. Setelah Yerusalem dihancurkan oleh Roma, umat Kristen mulai tinggal di bukit bagian barat,

Dari kedua penggalan di atas, dapat diketahui adanya keyakinan lain dalam dunia yang dibangun dimensi kedua yang sama persis dengan realita yang dikenal oleh pembaca. Pada penggalan pertama diceritakan mengenai patung Buddha dengan segala sikap jari-jari tangannya yang merupakan simbol-simbol tersendiri. Sementara itu pada penggalan kedua disebutkan suatu tempat yaitu Bukit Sion, yang dalam ajaran Nasrani, merupakan lambang dari Taman Eden yang berada di bumi, tempat segala berkat mengalir. Nama tokoh Marya yang lengkapnya adalah Marya Yeshwa membuat nuansa Kristiani begitu kental dalam penggalan di atas. Selain itu, pemilihan nama sekolah yaitu **St. Lucas** atau **Saint Lucas** serta staf-staf sekolah yang disebut dengan **suster** dalam JCtM juga menyiratkan kekristenan dalam novel ini, meskipun JCtM tidak disebutkan sebagai novel agamis maupun berdasar kepada satu ajaran agama tertentu.

Tak seorang pun yang boleh mengetahui bahwa dia menyusup ke perpustakaan pada tengah malam untuk membuka lemari terlarang yang bahkan dititahkan oleh pemimpin tertinggi **St. Lucas, suster** Francesco Clement (Sidjaja, 2007: 86).

Berdasarkan data-data di atas, heterogenitas yang dimunculkan dalam JCtM, khususnya dalam dimensi kedua dibuat untuk menggambarkan dunia yang sangat mirip dengan realita –meskipun beberapa di antaranya terdapat hal-hal yang sama sekali tidak berkaitan dengan realita seperti mitologi baru yang disebutkan oleh tokoh Nenek.

Keduniawian dimensi kedua dapat dilihat dari tokoh Marya yang memandang dimensi kedua ini sebagai suatu tempat yang menyedihkan karena tokoh Marya yang dituntut oleh ayahnya untuk menjadi anak yang sempurna membuat dirinya merasa tertekan, sehingga dunia –atau dimensi kedua, baginya adalah tempat yang indah, namun sebaliknya untuk dirinya yang mendambakan kebebasan.

Aah, pikirnya. Andaikan aku seperti rumput itu, selalu tumbuh di mana pun aku berada, tidak peduli betapa terinjak-injaknya aku sekalipun (Sidjaja, 2007: 35).

sekitar Gereja Senakel. Maka bukit tempat Senakel itu berada disamakan dengan Bukit Sion yang dikenal dari Alkitab.

Dalam penggalan di atas, tokoh Marya secara tidak langsung mengatakan bahwa keindahan dimensi kedua hanya akan terwujud apabila terdapat kebebasan di dalamnya, seperti rumput yang meskipun selalu diinjak masih dapat menentukan sendiri di mana dirinya akan tumbuh, yang dalam kasus ini merupakan isu yang sedang ia alami. Melalui visi tokoh Marya yang merupakan tokoh dari dimensi kedua, dimensi kedua merupakan kehidupan yang kompleks dan penuh lika-liku, yang semua orang yang terdapat di dalamnya –termasuk dirinya harus terlibat di dalamnya. Sebaliknya, melalui visi tokoh dari dimensi pertama, segala permasalahan yang terdapat dalam dimensi kedua adalah hal semu yang menarik, yang apabila diibaratkan seperti melihat sebuah bola kaca yang di dalamnya terdapat badai salju, namun selalu membuat orang yang melihatnya merasa ingin masuk ke dalam bola kaca tersebut untuk merasakan badai di dalamnya. Hal ini dapat dilihat melalui tokoh Jasmon Jonada dalam penggalan di bawah ini.

“Ada kecelakaan... seorang anak kecil meninggal... Ya Tuhan... Jasmon... andaikan itu terjadi pada kamu...” Nyonya Helena tanpa sadar menitikkan air mata.

“Mama... sudahlah... itu kan tak akan pernah terjadi,” jawab Jasmon. Ada tawa yang coba ia tahan di ujung suaranya. Kau tidak akan merasa sedih. Karena kau akan mengingat kembali bahwa Jasmon Jonada tidak pernah ada.

Jasmon menghela napas. Kembali memandang ke luar jendela. Ternyata aku juga menikmati hidup palsu ini, pikir Jasmon. Padahal apa yang sedang kurasakan ini tidak pernah ada. Sungguh aneh rasanya bermimpi indah seperti ini.

Ya, ini sebuah mimpi yang indah (Sidjaja, 2007: 68-69).

Masalah yang muncul dalam dimensi kedua, bagi tokoh Jasmon Jonada yang merupakan tokoh dari dimensi pertama, adalah maya atau tidak pernah ada. Masalah-masalah yang muncul hanyalah sebuah refleksi dari rasa takut, selayaknya masalah yang ditemui dalam sebuah mimpi. Kembali pada fakta bahwa dimensi kedua adalah mimpi, Aristoteles melalui Freud dalam *The Interpretation of Dreams* mengatakan bahwa mimpi merupakan peristiwa

psikologis yang terjadi pada saat seseorang telah mencapai tahapan tidur yang sangat dalam.

We are told that the dream is not godsent, that it is not of divine but of daimonic origin. For nature is really daimonic¹¹, not divine; that is to say, the dream is not a supernatural revelation, but is subject to the laws of the human spirit, which has, of course, a kinship with the divine. The dream is defined as the psychic activity of the sleeper, inasmuch as he is asleep. Aristotle was acquainted with some of the characteristics of the dream-life; for example, he knew that a dream converts the slight sensations perceived in sleep into intense sensations ('one imagines that one is walking through fire, and feels hot, if this or that part of the body becomes only quite slightly warm'), which led him to conclude that dreams might easily betray to the physician the first indications of an incipient physical change which escaped observation during the day (Freud, 1997: 5).

Kita diberitahu bahwa mimpi bukanlah dikirim oleh Tuhan, bahwa mimpi bukanlah pertuhanan tapi daimonik. Bahwa alam sebenarnya daimonik bukanlah pertuhanan; yang artinya mimpi bukanlah pertanda yang berhubungan dengan supernatural tetapi lebih berhubungan dengan hukum jiwa manusia yang tentu saja ada hubungannya dengan pertuhanan. Mimpi diartikan sebagai aktifitas psikologi subjek yang tertidur selama dia tidur. Aristotle diperkenalkan dengan beberapa karakter kehidupan di mimpi, contohnya dia tahu mimpi mengubah sensasi sepele yang diterima di dalam mimpi menjadi sensasi yang kuat (seseorang bermimpi berjalan di dalam api merasakan panas padahal sebenarnya dia hanya merasakan agak hangat di salah satu bagian tubuhnya) yang membuatnya menyimpulkan bahwa mimpi dapat menepis perkiraan awal dokter akan gejala perubahan fisik yang tidak tampak pada saat pemeriksaan di siang hari (Freud, 1997: 5)).

Berdasarkan teori di atas, dapat dinyatakan bahwa keberadaan dimensi kedua dalam JcTM disebabkan oleh tokoh para tuhan yang tertidur terlampau dalam, sehingga mereka merasa benar-benar hidup dalam mimpi mereka sendiri, yang dalam kasus ini bahkan hingga tidak bisa membedakan yang mana yang mimpi dan mana yang nyata.

¹¹ **daemon** (Greek) a spirit holding a middle place between gods and men, a good genius. **daemonic** or **daimonic** supernatural; inspired.
Sumber: Chamber Concise Dictionary (1998: 256)

“Ya, tuhan. Kita semua di sini adalah yang diberi nama tuhan oleh manusia. Kita semua saling bermimpi satu sama lain. Manusia bermimpi mengenai tuhan dan tuhan bermimpi menjadi manusia. Itu sebabnya mereka tidak pernah bertemu.”

“Tapi... kalau begitu... yang mana yang memimpikan siapa? Siapa yang lebih dulu bermimpi? tuhan atau manusia?” tanya Noah.

Sosok itu menatap satu peti mati.

“Tuhan tentu. Namun karena mereka semua terbuai oleh mimpi, mereka tak mau bangun lagi dan malah, memimpikan diri sendiri saat mereka bermimpi menjadi manusia” (Sidjaja, 2007: 157).

Dalam penggalan di atas maka jelas diketahui bahwa dimensi kedua lahir dari tuhan yang terlalu terbuai dalam mimpi yang diketahui melalui frasa **tuhan bermimpi menjadi manusia**. Tuhan-tuhan tersebut, sesuai dengan yang dikatakan Freud, mampu menggunakan indra mereka dalam mimpi tersebut sehingga mimpi yang mereka hasilkan terasa sangat nyata.

3.2.2.3 Dimensi Ketiga

Dimensi ketiga adalah penglihatan atau *vision* atau intuisi dari tokoh Ashra atas peristiwa yang akan terjadi di masa depan. Penglihatan ini bersifat di bawah alam bawah sadar atau *unconsciousness* dan terjadi bertumpukan dengan peristiwa yang sedang dialami oleh tokoh Ashra sehingga alur yang terbentuk berupa spiral (penjelasan lebih lanjut terdapat pada subbab alur). Perlu ditekankan bahwa dimensi ketiga berbeda dengan dimensi kedua. Apabila dimensi kedua adalah mimpi yang muncul karena seorang tokoh tertidur dan berisikan hal-hal yang refleksi dari rasa takut dan rasa ingin, dimensi ketiga merupakan sebuah penglihatan yang dapat meloncati urutan-urutan peristiwa di depannya yang tokohnya tidak perlu tertidur lebih dulu untuk memasuki dimensi ini.

Dalam JCtM, satu-satunya tokoh yang dapat masuk ke dalam dimensi ketiga adalah tokoh Ashra, sebab tokoh Ashra dijelaskan dapat melihat kepastian yang akan terjadi hanya dengan **menutup matanya**.

Ashra menutup matanya perlahan... dia ingin tahu... apa yang akan dia lihat di balik kegelapan yang berada di kedua kelopak matanya. Karena kedua mata Ashra tidak hanya memperlihatkan

kegelapan. Tapi hal lain yang diinginkan semua manusia. Sebuah kepastian (Sidjaja, 2007: 6).

Karena merupakan bayangan terhadap peristiwa yang akan terjadi, dimensi ketiga tidak jauh berbeda dengan dimensi kedua, namun, terkadang muncul keraguan dari tokoh Ashra mengenai keberadaan dirinya pada saat itu.

St. Lucas tak ada bedanya sepanjang yang dilihat Ashra. Ashra memasuki gerbang sekolah, lalu melewati meja-meja resepsionis. Bu Monik tersenyum dan melambaikan tangan kepada Ashra. Dia lalu mengangguk dengan sopan untuk membalasnya.

Benarkah ini dunia? (Sidjaja, 2007: 25).

Dan Ashra baru menyadari bahwa dia sudah tidak berada di kelas lagi. Dia berada di atap sekolahnya. Ashra menengok sekelilingnya. Benar, itu adalah atap sekolah. Ini adalah pertama kalinya Ashra berada di tempat itu. Satu-satunya yang paling tinggi di St. Lucas adalah atap itu.

Di sini...? Kenapa bisa berpindah ke sini? Pikir Ashra, bingung (Sidjaja, 2007: 28).

Dalam dua penggalan di atas, muncul pertanyaan-pertanyaan dari tokoh Ashra yang berusaha meyakinkan dirinya sendiri apakah ia benar-benar mengalami peristiwa tersebut. Dalam penggalan pertama, dunia yang dibangun dalam dimensi ketiga sama persis dengan dunia dalam dimensi kedua, akan tetapi tokoh Ashra masih ragu apakah dia benar-benar berada di dimensi kedua atau tidak. Dalam penggalan yang kedua, tokoh Ashra merasa bingung mengapa ia berada di atap sekolah, meskipun di sisi lain ada keyakinan dari tokoh Ashra bahwa tempat itu benar-benar atap sekolah yang ditunjukkan melalui kalimat *Benar, itu adalah atap sekolah*. Berdasarkan data-data tersebut, dapat diketahui bahwa dalam dimensi ketiga, dunia dibangun persis dengan dimensi kedua –sebab dimensi ketiga sendiri merupakan bagian dari dimensi kedua. Yang membedakannya adalah, tokoh Ashra, sebagai satu-satunya tokoh yang mampu masuk ke dalam dimensi ketiga, hanya mampu menggunakan separuh kesadarannya untuk mencerna peristiwa yang ia lihat di dimensi ketiga, terbukti dari pertanyaan-pertanyaan yang muncul dari tokoh Ashra.

3.2.3 Tokoh dan Karakter dalam Novel *Jukstaposisi: Cerita tuhan Mati*

Tokoh merupakan individu rekaan yang mengalami peristiwa atau berlakuan dalam berbagai peristiwa dalam cerita (Sudjiman:1988). Dengan kata lain, setiap subjek yang disebutkan dalam sebuah karya sastra dapat dipastikan merupakan tokoh. Berbeda dengan tokoh, karakter atau penokohan seorang tokoh tidak dapat hanya dilihat dari bagaimana mereka bertutur dan berlakuan saja. Luxemburg dkk. dalam *Pengantar Ilmu Sastra* (1989) mengatakan bahwa untuk mengetahui penokohan seorang tokoh dapat dilakukan dengan beberapa cara yaitu bagaimana tokoh tersebut bertutur, apa yang dituturkannya, bagaimana kelakuannya, dan bagaimana tokoh lain menuturkan dirinya. Dengan mengumpulkan data-data tersebut dapat diketahui bagaimana penokohan tokoh tersebut yang tidak hanya dilihat dari satu sisi tokoh itu saja melainkan juga bagaimana cara tokoh lain memandangnya.

Dalam JCTM diceritakan bahwa dunia yang ditinggali manusia sebenarnya hanyalah mimpi dari para tuhan yang tertidur. Tuhan-tuhan yang tertidur itu memimpikan dirinya menjadi manusia dan tinggal berdampingan dengan manusia lain yang merupakan bagian dari mimpinya alias maya. Hal ini berarti, tokoh-tokoh dalam JCTM terbagi menjadi dua kelompok, yaitu tokoh nyata (bab 3.2.2.1) dan tokoh maya (3.2.2.2). Selain tokoh-tokoh tersebut, pada bab 3.2.3.3 dijelaskan mengenai modul aktansi dalam JCTM.

3.2.3.1 Tokoh Nyata

Yang disebut dengan tokoh nyata adalah tokoh-tokoh yang, di luar dunia mimpi atau dimensi kedua dan ketiga, juga memiliki eksistensi di dalam dimensi pertama. Tokoh-tokoh pertama ini, beberapa di antaranya memiliki kekuasaan untuk berpindah dari dimensi satu ke dimensi lainnya tanpa kehilangan kesadarannya. Sedangkan yang lainnya, meskipun mampu berpindah-pindah dimensi, tidak memiliki kuasa atas perpindahannya dan tidak memiliki kesadaran diri dalam eksistensinya yang multidimensi tersebut.

3.2.3.1.1 Ashra Trivurti

Ashra Trivurti adalah seorang anak perempuan yang memiliki kemampuan untuk melihat *kepastian* atau hal-hal yang akan terjadi di masa depan hanya dengan memejamkan mata. Meskipun demikian, Ashra tidak pernah membiarkan satu orang pun tahu mengenai kemampuannya melihat masa depan ini.

“Ah ini, kamu berada di kelas II-D. Ada di lantai dua, ikuti saja tangga itu,” kata resepsionis sambil menunjuk tangga yang letaknya tak jauh dari tempat mereka. Ashra tersenyum, aku sudah tahu, pikirnya. Seperti yang *kulihat* sewaktu menutup mata...

“Terima kasih, Bu... Maksud saya, Nona mmm—“ Ashra secara spontan menghentikan perkataannya.

“Monica Erevallianna. Kamu bisa panggil saya Bu Monik,” katanya sambil tersenyum (Sidjaja, 2007: 8-9).

Ashra sudah mengetahui kelas mana yang harus ia masuki di sekolah baru itu sebelum diberitahu oleh tokoh resepsionis yang bernama Monica Erevallianna atau Bu Monik. Bahkan, Ashra sudah mengetahui nama resepsionis itu sebelum ia memperkenalkan diri. Dalam penggalan di atas, secara tidak sadar Ashra hampir saja menyebutkan nama resepsionis tersebut, padahal si resepsionis belum menyebutkan namanya. Hal ini yang membuat Ashra secara spontan menghentikan percakapannya dan mengalihkannya dengan gumaman *mmm—* seolah-olah ingin menyebutkan nama namun ia belum tahu nama resepsionis tersebut.

Meskipun baru berusia empatbelas tahun, Ashra terlihat lebih pendiam dan dewasa daripada teman-teman sebayanya, namun Ashra berusaha terlihat normal di hadapan teman-temannya, seperti yang ditunjukkan dalam penggalan di bawah ini:

“Aku menyukai sejarah, dan aku juga menggemari hal-hal berbau fisika. Aku harap kita semua bisa akrab,” kata Ashra kepada seluruh penghuni kelas.

“Wooooow!” Sorakan pertama yang terdengar sebagai jawaban atas pernyataan Ashra.

Ashra, di tengah keributan itu bisa mendengar umpatan-umpatan dan gurauan tidak percaya bahwa dia menyukai hal-hal berbau fisika. Ashra tersenyum. Mereka pikir aku bercanda, kata Ashra dalam hati (Sidjaja, 2007: 11).

Hal pertama yang disampaikan Ashra bahwa dirinya menyukai sejarah dan fisika tidak dapat diterima oleh teman-teman barunya yang menganggap dua pelajaran itu adalah pelajaran yang tergolong sulit. Itu sebabnya, reaksi teman-teman barunya ketika Ashra menyebutkan kedua pelajaran itu sebagai kesukaannya adalah teriakan *woooow!* serta umpatan dan gurauan yang menunjukkan rasa tidak percaya. Sampai pada titik ini, Ashra terlihat sebagai gadis yang sok tahu dan sok pintar, meskipun pada kenyataannya Ashra memang menyukai kedua hal tersebut. Selanjutnya, Ashra mengucapkan kalimat *aku harap kita semua bisa akrab* sebagai tanda keramahan kepada teman-teman barunya. Ashra berpikir dengan cara yang berbeda dari teman-temannya dan Ashra tahu bahwa ia tidak dapat menerima pikiran mereka begitu saja dan dengan mudahnya menjadi akrab. Akan tetapi, bagaimanapun Ashra tetap mengucapkan kalimat tersebut meskipun dirinya sendiri tahu bahwa mereka tidak akan bisa akrab.

Seperti yang telah disebutkan, karena Ashra tidak sama seperti anak-anak pada umumnya, Ashra tidak dapat menerima bulat-bulat apa yang sedang dialami anak tanggung seusianya dan cenderung menganggap pubertas merupakan hal yang nonsens.

“Tampaknya ini sekolah yang bagus.” Keluarkan pertanyaan terakhir sekaligus bermakna **tolol** itu, pikir Ashra menahan napas. Dia baru di sana selama kurang dari tiga jam, dan anak itu sudah menanyakan apakah sekolah itu bagus atau tidak.

“Lalu... kamu sudah punya **target** belum di sekolah ini? Hehehe... Hilda tertawa kecil sambil menyendokkan sesuap nasi ke mulutnya (Sidjaja, 2007: 17).

“Semua orang ingin melihat itu... namun jika mereka dapat melihat **itu**... masih adakah keinginan untuk hidup? Untuk apa saat kau tahu segala *kepastian*?” (hlm. 18).

Ashra tidak dapat menerima pubertas sebagai sesuatu yang normal. Dalam penggalan pertama, tokoh Hilda bertanya kepada Ashra mengenai **target**. Target

yang dimaksud oleh Hilda di sini adalah murid laki-laki di sekolah itu yang memiliki penampilan menarik yang sekiranya akan dijadikan incaran (*crush*). Akan tetapi, respon Ashra ternyata tidak berbanding lurus dengan apa yang dimaksud oleh Hilda. Sebaliknya, Ashra justru menganggap hal tersebut sebagai sesuatu yang **tolol** (hlm. 17) dan tidak penting. Ashra tahu bahwa dirinya mampu melihat *itu*, yaitu apa yang akan terjadi dalam dunia percintaannya di masa depan, dengan siapa dia akan menikah dan sebagainya, yang hampir semua orang sangat ingin dapat melihatnya, namun Ashra tidak ingin melihat hal *itu* (hlm. 18), sebab menurutnya mengetahui rahasia kehidupan sebelum waktunya tiba sama seperti menghadapi teka-teki silang yang sudah terisi. Sikap Ashra ini sangat kontras dengan sikap para remaja yang, pada umumnya, selalu ingin tahu dan mencoba hal-hal baru sebagai salah satu wujud pencarian jati diri. Sebaliknya, sebagai anak berusia empatbelas tahun, Ashra cenderung *introvert* atau menutup diri. Ashra mengetahui segalanya, namun Ashra selalu memilih untuk tidak membuka mulutnya, termasuk mengenai statusnya sebagai anak angkat di keluarganya. Mengingat kemampuan Ashra untuk mengetahui kepastian, maka tidak mengherankan bahwa reaksi Ashra ketika mengetahui bahwa ia bukanlah anak kandung orangtuanya sangatlah datar dan memberi kesan bahwa hal itu bukanlah hal yang luar biasa bagi Ashra.

“Ashra tahu... Ashra berbeda dengan Ayah dan Ibu. Ashra tahu itu...” Ashra mengucapkan hal itu tanpa penekanan, seolah kata-kata itu bermakna ganda. *Berbeda*, pikir Ashra, *bukan hanya karena penampilan fisik saja*. Ada perbedaan yang **jauh lebih dalam**, yang tak dapat dipungkiri Ashra. Perbedaan yang melebihi jarak langit dan bumi (hlm. 113).

Mengenai cinta atau status, Ashra telah mengetahuinya jauh sebelum masalah-masalah tersebut terjawab. Ashra memang tidak pernah menyangka bahwa ia sesungguhnya adalah deitas¹² yang berbeda dengan orang-orang di sekelilingnya. Meskipun demikian, Ashra telah mengetahui bahwa ada sesuatu yang lain dari dirinya, yang ia sendiri tidak bisa menjelaskannya. Yang ia tahu,

¹² Berdasarkan sumber www.dictionary.com definisi ‘deitas’ atau ‘*deity*’ yaitu ‘*divine character of nature, especially that of the Supreme Being*’. Dari definisi tersebut, ‘deitas’ dapat disimpulkan sebagai konkretisasi dari Zat Yang Maha Besar.

dirinya memiliki perbedaan yang **jauh lebih dalam** (hlm. 113) yang tidak sebatas perbedaan fisik, melainkan posisi yang sama sekali berbeda seperti dua ujung dalam sebuah garis yang tidak akan pernah mendapatkan titik temu.

Dengan segala kemampuannya untuk melihat kepastian, Ashra memang seakan tak memiliki ketertarikan lagi untuk mencari tahu apa yang akan terjadi dalam hidupnya. Akan tetapi, Ashra memiliki curiositas untuk mengetahui siapa dirinya yang sebenarnya, seperti dalam penggalan ketika Ashra mengunjungi museum di bawah ini.

“Apakah mungkin aku dulunya tuhan yang berinkarnasi menjadi Ashra Trivurti? Apa mungkin aku adalah avatar ke-11 dari **Vishnu**?” pikir Ashra.

“Atau mungkin aku inkarnasi ‘sebuah’ setan? Namaku adalah Ashra, mungkin sebelum aku lahir di dunia sebagai perempuan dan berambut panjang seperti ini, aku adalah **Mahasura**” (hlm. 52).

Dalam JCtM memang tidak disebutkan apa ras dan agama yang dianut oleh Ashra, sehingga bukan hal yang bijak untuk menarik kesimpulan bahwa Ashra beragama X sehingga ia memiliki sudut pandang sesuai dengan konsep agama X. Akan tetapi, dalam hal ini akan dilihat bagaimana Ashra memasukkan konsep-konsep kehidupan untuk memenuhi rasa ingin tahunya mengenai dirinya. Berdasarkan penggalan di atas, Ashra membuat sebuah hipotesis bahwa ia adalah inkarnasi dari Vishnu¹³.

Vishnu sendiri dalam mitologi Hindu merupakan dewa pemelihara yang memiliki sepuluh avatar. Yang dimaksud dengan avatar (atau awatara) adalah manifestasi Vishnu dalam imajinasi yang digunakan oleh umat Hindu agar lebih mudah memuja dewa-dewa tersebut, sebab pikirannya tidak mampu mencapai wujud para dewa termasuk Vishnu. Dalam ajaran agama Hindu, Vishnu pernah sepuluh kali turun ke dunia dan menjelma sepuluh avatar yang berbeda, yaitu Matsya (Sang ikan), Kurma (Sang kura-kura), Varaha (Sang Babi hutan), Narasingha (Sang manusia-singa), Vamana (Rama bersenjatakan beliung / Sang orang cebol), Parasurama (Sang Brahmana-Kshatriya), Rama (Sang pangeran),

¹³ Dalam kitab suci Veda, Vishnu adalah dewa kepercayaan Indra. Dalam mitologi, Vishnu disebutkan sebagai dewa pemelihara alam semesta yang selalu berinkarnasi dari masa ke masa. Dalam Bhagavad-Gita, Krishna disebutkan sebagai salah satu inkarnasinya.

Krishna (Sang pengembala), Buddha (Sang pemuka agama), dan Kalki (Sang penghancur).

Ashra mencoba mengaitkan hal-hal tersebut dengan dirinya sebab Ashra sendiri tidak mengetahui dari mana dirinya berasal, seperti yang telah dijelaskan sebelumnya. Di luar Ashra yang berusaha mengaitkan dirinya dengan mitologi-mitologi yang ia kenal, hal semacam ini terasa terlalu kompleks dilakukan oleh seorang gadis berusia empat belas tahun.

Ashra memang bukan anak perempuan biasa. Pada akhirnya terungkap suatu kenyataan bahwa Ashra merupakan tuhan yang harus menjadi Prima Causa, pencipta alam semesta, karena dunia yang ia tinggali saat ini sebenarnya hanyalah mimpi dari para tuhan yang tertidur. Untuk mengubah dunia mimpi itu menjadi kenyataan, Ashra harus melewati sepuluh jalan tuhan sehingga ia bisa menjadi Prima Causa. Penjelasan semacam ini rupanya sangat sulit dicerna oleh nalar Ashra yang selama empat belas tahun hidupnya merupakan manusia yang sama sekali tidak sadar bahwa dunianya hanyalah sebatas mimpi.

Karena tuhan segala mimpi itu hanyalah anak kecil yang tak bisa membedakan mimpi dan kenyataan. Anak itu bahkan lupa bahwa dia tuhan yang menciptakannya (Sidjaja, 2007: 100).

Telah dijelaskan bahwa Ashra harus menjadi Prima Causa yang dapat mengubah mimpi menjadi kenyataan dan oleh sebab itu ia harus melewati sepuluh jalan tuhan. Mengapa Ashra yang harus menjadi Prima Causa? Ashra adalah tuhan, akan tetapi Ashra juga berbeda dengan tuhan-tuhan lainnya. Ashra merupakan tuhan yang lahir di dalam mimpi itu sendiri. Oleh karena itu, tidak seperti tuhan lainnya yang dapat terbangun dari mimpi dan kembali ke Kronopolis, Ashra memiliki kekuasaan penuh untuk menciptakan alam semesta.

“Kau adalah mimpi. Kau tak pernah tidur. Karena kau lahir di dalam mimpi, bukan seperti mereka, yang tertidur dan bermimpi. Karena kau deitas yang berbeda, kau bisa melihat mimpi yang akan terjadi, walau kau tak pernah tertidur dengan kedua mata itu.

...

Mereka, yang dalam bahasa manusia. Disebut ‘*tuhan*’... kau di mimpi itu... bernama Ashra Trivurti. Kau adalah entitas yang akan menjadi waktu” (hlm. 156).

Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa Ashra memiliki kedudukan yang lebih tinggi daripada tuhan yang lainnya, sebab Ashra lahir di dalam mimpi itu sendiri, meskipun pada awalnya Ashra masih belum bisa menerima apa yang sebenarnya terjadi di dunia yang selama ini dikenalnya. Ashra masih berpikir dengan sudut pandang manusia, sehingga dirinya terkesan naïf. Dalam prosesnya menuju Prima Causa, Ashra harus melewati sepuluh jalan tuhan yang tahap demi tahapnya melunturkan sifat-sifat dasarnya sebagai manusia. Jalan tuhan yang pertama, yaitu hati dari Bhumi, ibu kandung Ashra, yaitu *agar Ashra menjadi tuhan yang memiliki hati yang penuh cinta kasih dan perasaan* (Sidjaja, 2007: 221). Jalan tuhan yang kedua, yaitu mata *agar tuhan memiliki kuasa untuk melihat segalanya, melihat apa yang menyusun alam semesta hingga ke titik yang paling kecil* (Sidjaja, 2007: 229). Jalan tuhan yang ketiga, yaitu waktu *agar tuhan memiliki kuasa akan waktu* (Sidjaja, 2007: 243). Hal ini mengingatkan kepada konsep Empat Jalan Menuju Tuhan yang terdapat dalam ajaran agama Hindu yang terdiri dari pengetahuan, cinta, kerja, dan latihan psikologis yang keempatnya dilakukan dengan cara meditasi atau *yoga* (Smith, 2008). Berbeda dengan konsep Jalan Menuju Tuhan menurut agama Hindu, jalan menuju tuhan yang terdapat dalam JCtM harus dilalui dengan cara ‘memakan’ suatu objek yang menjadi representatif dari sifat-sifat tuhan yang dimaksud, seperti dalam tiga penggalan di bawah ini.

Dan inilah saatnya kita berpisah, Ashra. Kuberikan padamu hati yang penuh cinta kasih ini agar kau menjadi tuhan yang memiliki hati dan perasaan...

Cahaya terang menyelimuti Bhumi. Dadanya perlahan-lahan robek dan berdarah-darah. Dari dada itu, Ashra bisa melihat sebuah hati. Hati Bhumi yang penuh kehangatan, hati yang tak pernah rusak walau dimakan waktu (Sidjaja, 2007: 221).

Tapi Ashra, lapar, pikirnya. Aku harus makan kamu karena aku pun juga harus memiliki mata itu dengan memakan kamu.

Ashra perlahan-lahan merobek daging milik mata itu. Dan dia pun mulai memakannya. Rasanya lezat sekali. Inikah cita rasa tuhan?

Inikah yang harus kulakukan? Memakan mereka satu persatu? Dengan rasa lezat ini? Aku tiak terlalu keberatan (Sidjaja, 2007: 231).

Air mata Ashra menetes di pipinya. Tangannya terasa bergerak sendiri. Tangan gadis itu lalu menembus dada pria itu. Tidak ada darah yang keluar. Tapi di tangan Ashra ada sebuah jantung yang berdegup kencang. Itu adalah jantung milik waktu. Dan ia memasukkan jantung itu ke mulutnya (Sidjaja 2007: 245).

Di satu sisi, Ashra memang tidak seperti anak berusia empat belas tahun pada umumnya, namun di sisi lain, Ashra tetap memperlihatkan perilaku yang mengindikasikan bahwa dirinya adalah seorang anak yang memiliki rasa takut dan ingin dilindungi.

Dia melihat cucunya itu menangis tanpa mengatakan apa pun juga. Kedua bola mata hitam Ashra mengucurkan air mata deras yang tampak tak akan berhenti lagi.

“Nenek... Ashra... Ashra... karena Ashra... anak itu... mati...” kata Ashra di sela-sela tangisannya.

Nenek Vahni mengernyit. Dia lalu duduk di sebelah cucunya, membiarkan kepala Ashra menyender di pundaknya. Tangan Nenek Vahni membelai lembut kepala Ashra (Sidjaja, 2007: 70).

Ya, sebuah perasaan yang penuh kontradiksi. Dia sedang memeluk ibunya, ibu yang tak pernah ia kenal, ibu yang tak pernah ia ketahui wujudnya. Namun Ashra tahu, yang di hadapannya tu adalah ibunya, ibu yang melahirkannya dalam mimpi ini. Walau Ashra mungkin tidak lebih dari sebuah bayangan air di telaga, tetapi dia tahu dia ada, dan dia memiliki ibunya.

“Tidak bisakah aku memiliki kalian saja ketimbang menjadi *prima causa*, ibu?” tanya Ashra (Sidjaja, 2007: 220).

Bagaimapun juga, Ashra tetap seorang anak perempuan berusia empatbelas tahun yang mendambakan cinta kasih dari keluarganya. Ia memiliki rasa takut akan kemampuannya melihat masa depan yang berujung rasa menyalahkan diri sendiri ketika ia tidak mampu mengubahnya seperti dalam penggalan pertama. Ia juga mau melakukan apa saja demi mendapatkan kedua orangtuanya, bahkan ia lebih memilih untuk tidak menjadi *prima causa* demi rasa

cinta yang bisa ia dapatkan dari orangtuanya seperti yang terdapat alam penggalan kedua.

3.2.3.1.2 Noah Saintclear dan Air Hidup

Noah Saintclear adalah anak laki-laki yang belajar di sekolah yang sama dengan Ashra. Sejak pertemuan pertamanya dengan Ashra, ada sesuatu di dalam diri Noah, yang tanpa disadarinya, yang telah mengenal Ashra sebelumnya.

[Ah, jangan pikirkan itu sekarang. Aku tak boleh mengatakan apa-apa mengenai itu... di sini... sampai ini berakhir... sampai kau sadar dunia ini hanyalah...] (Sidjaja, 2007: 10).

Dari penggalan tersebut, dapat diketahui bahwa ada sesuatu antara Noah dan Ashra yang belum dapat dijelaskan melalui tuturan di antara keduanya yang terjadi di dalam hati atau semacam telepati, yaitu *aku tak boleh mengatakan apa-apa mengenai itu...*, sebab mereka berdua pun, pada bagian ini, belum mengerti. Noah adalah salah satu dari tuhan yang tertidur, yang di dalam dimensi pertama (Kronopolis) bernama Air Hidup. Sama seperti tuhan lainnya, Air Hidup tertidur dan memimpikan dirinya menjadi Noah Saintclear. Air Hidup cukup bahagia dengan mimpinya sebagai Noah Saintclear, bahkan hingga menjadi terlalu cinta dan lupa bahwa dirinya sebenarnya sedang bermimpi.

Jika Ashra menjadi tuhan... mungkin, dia bisa tetap menjadi Noah Saintclear... menjadi sebuah mimpi bahkan lebih indah dari hidupnya yang menjadi tuhan selama ini... jika ia boleh memilih. Dia lebih berbahagia menjadi manusia... menjadi mimpi itu. Walau itu bukan realitas. Walau itu hanya buah mimpi dari deitas lain... tapi dia bisa merasakan apa yang tak pernah ada di dunia tuhan ini. Dunia yang sudah kehilangan waktunya (Sidjaja, 2007: 185).

Air Hidup terbangun bukan karena kemauannya sendiri, melainkan karena dibangunkan oleh tuhan-tuhan para mimpi. Di Kronopolis sendiri, Air Hidup merupakan tuhan yang cukup memegang peranan penting. Semenjak ia tertidur, Kronopolis menjadi kering dan mati. Oleh sebab itu, tuhan-tuhan lain pun

memutuskan untuk ikut tertidur dan memimpikan diri mereka menjadi manusia yang berbahagia.

(1) “Air Hidup, dia adalah sumber hidup. Dia adalah yang membuat para *tuhan* terus dapat hidup dengan air yang keluar dari kedua sayapnya yang terbuat dari air. Namun saat ia pergi tidur, kehidupan para *tuhan* pun lambat laun berhenti. Ya, dia adalah salah satu alasan kenapa para *tuhan* di sini tertidur. Lebih baik tidur abadi ketimbang mati karena hilangnya hidup” (Sidjaja, 2007: 170).

(2) Dan dia bisa merasakan di balik punggungnya, dua sayap yang terbuat dari air. Sayap berwarna biru, tembus pandang, sejernih air hidup.

Ini apa? Noah merasa ketakutan melihat dirinya tiba-tiba berada di tempat aneh. *Ini... ini tidak masuk akal!*

Apa yang terjadi padaku? Bukankah sedetik tadi aku masih ada di atap sekolah bersama Ashra? Sekarang...aku di mana? (Sidjaja, 2007: 145).

(3) “Kami... kami bukan hanya mimpi!” hardik Noah tak bisa menahan kesal.

“Air Hidup. Ingatlah dirimu, kaulah tuhan kehidupan. Kau ikut tertidur karena terbuai oleh mimpi. Tapi kau membawa ragammu ke mimpi itu, karenanya kau bisa pulang kemari.”

“Hentikan bicaramu yang berbelit-belit itu!” Noah berteriak marah (Sidjaja, 2007: 162).

Air Hidup tidak bisa menerima kenyataan bahwa kehidupannya sebagai Noah Saintclear hanyalah bagian dari mimpi, sehingga dalam penggalan ketiga muncul suatu penolakan yang menyatakan bahwa mereka (yang berada dalam dimensi kedua) bukan hanya sekadar mimpi. Seperti yang telah dijelaskan pada subbab dimensi kedua mengenai mimpi dan kaitannya dengan peristiwa-peristiwa fisik, Air Hidup tidur terlalu dalam, sehingga apa yang terjadi dalam mimpinya melibatkan panca inderanya sehingga ia tidak bisa membedakan apakah pada saat itu dirinya sedang bermimpi atau tidak. Pada akhirnya, ingatan Air Hidup mengenai hidupnya yang sebenarnya kembali setelah air dari sungai di Kronopolis terminum olehnya.

Ingatanku lenyap? Apa yang terjadi? Sungai apa ini?
Mulutnya semakin banyak meminum air. Dan ia semakin lupa dirinya adalah Noah. Memori Noah seakan berhamburan ke luar dari kepalanya. Ingatan-ingatan saat ia bersama keluarganya, saat ia masih kecil hingga tumbuh besar.

Kenangan-kenangan berharga itu menguap lenyap semakin cepat (Sidjaja, 2007: 166).

Setelah mengingat apa yang sebenarnya terjadi, Air Hidup mencapai titik ia melihat bagaimana kehidupan manusia amatlah sempit dan naif. Manusia, terkadang lupa bahwa dirinya hanyalah sebuah titik kecil di alam semesta, tanpa pernah berpikir kemungkinan-kemungkinan yang sebenarnya terjadi di luar kuasanya, bahwa di luar sana mungkin saja ada suatu zat yang telah mengatur bahkan setiap tarikan napasnya. Hal ini terlihat di dalam penggalan di bawah ini, yang memberi penekanan pada kalimat pertama, selayaknya orang yang baru sadar bahwa dirinya baru saja tertipu.

“Tentu saja... aku ingat semua... betapa cerdas dia, yang membuat kita semua bermimpi... Dia membuatku melupakan semua ingatan yang ada di dunia ini. Membuatku lupa bahwa aku adalah tuhan, air, dan esensi hidup itu sendiri,” katanya (Sidjaja, 2007: 179).

Air Hidup mengetahui bahwa satu-satunya cara agar alam semesta dapat menjadi nyata adalah dengan membiarkan Ashra menjadi *Prima Causa*, yang berarti segala sesuatu di luar dimensi kedua haruslah lenyap, termasuk Kronopolis dan dirinya.

Ashra, tidak perlu ragu. Cepat keluar dari sana. Kau harus memakanku. Bukankah kau ingin mempertahankan apa yang sudah ada? Bukankah kau ingin agar tidak ada yang berubah, agar apa yang terjadi sekarang, sama seperti yang ada di masa mendatang dan seterusnya? (Sidjaja, 2007: 270).

Dalam penggalan di atas diperlihatkan bagaimana Air Hidup rela mengorbankan dirinya sendiri demi terciptanya alam semesta. Hal ini tidak terjadi tiba-tiba, sebab sejak Air Hidup kembali ke dimensi pertama, disebutkan bahwa Air Hidup juga melakukan hal-hal yang berarti bagi eksistensi dimensi kedua.

“Dan dunia tidak membutuhkanmu, Air Hidup.” Chhya menukik lalu mencekik Air Hidup dengan tubuhnya yang bercahaya.

“Kau akan mati. Biarlah kau menjadi kenangan akan dunia ini. Biarlah kau mati tanpa melihat tuhan-tuhan baru yang akan kulahirkan nanti,” kata Chhya.

Air Hidup merasakan panas yang luar biasa dari tangan yang mencekiknya. Panas yang membuat galaksi tercipta dan panas yang membuat planet lenyap dari dunia (Sidjaja, 2007: 188).

Dalam penggalan tersebut, Chhya berusaha membunuh Air Hidup yang senantiasa menghalangi Chhya untuk menenyapkan Ashra. Jika diperhatikan dengan seksama, sebenarnya dari sekian banyak tuhan yang ada, Air Hidup-lah satu-satunya tuhan yang rela mengorbankan dirinya secara nyata, meskipun di dimensi pertama juga terdapat tuhan para mimpi yang akan dibahas dalam subsubbab berikutnya.

3.2.3.1.3 Silma Syailendra dan Chhya

Silma Syailendra, sama seperti Noah, adalah seorang anak laki-laki yang belajar di sekolah yang sama dengan Ashra. Jika telah dijelaskan bahwa Ashra tidak dapat menerima hal-hal yang lazim dialami remaja seusianya, pada Silma, Ashra merasakan sesuatu yang lain. Ashra tidak mau mengatakan apa yang dirasakannya sebagai perasaan cinta, namun yang ia tahu, ia merasa tidak dapat melihat kepastian yang akan datang apabila berada di dekat Silma.

Senyummu bagai cahaya. Tidak, kau memang cahaya. Kau terlalu terang sampai membutakan apa yang kulihat.

Cahaya memang menerangi jalan, namun jika terlalu terang... membutakan. Mungkin itulah Silma bagi Ashra. Saat dia bersama Silma, Ashra seperti gadis biasa, penuh ketidakpastian. Karena Silma membuat ia tinggal di masa sekarang, dan tidak terus-menerus melihat masa depan (Sidjaja, 2007: 117).

Di lain sisi, Ashra juga merasakan bahwa ada hal yang membedakan Silma dari orang-orang di sekitarnya, bukan karena ada perasaan suka, melainkan hal yang bahkan tidak dapat ia mengerti.

Siswa bernama Silma berjalan menuju tangga. Kedua bola matanya yang cokelat menembus pekatnya udara di tangga itu. Ashra merasakan jantungnya berdegup. *Kenapa...*

Kedua bola mata cokelat itu seakan berusaha berbicara kepada Ashra.

Apa yang ingin kau katakan kepadaku... Ashra menutup matanya dan dia terkejut.

Itu tak tampak sama sekali (Sidjaja, 2007: 19).

Sosok Silma yang digambarkan sebagai anak laki-laki berambut cepak dengan kacamata berbingkai persegi rupanya tidak hanya disukai oleh Ashra, melainkan juga murid lain di sekolah St. Lucas, terlihat dari bagaimana reaksi murid bernama Hilda tersebut ketika menghadapi Silma dalam penggalan di bawah ini:

“Hei! Kamu tak apa-apa?!” Tiba-tiba terdengar suara bass. Seorang laki-laki yang mengenakan seragam SMU sekolahnya muncul tanpa diduga, lalu menahan jatuhnya Hilda.

“Oh, terima kasih, Kak... anu...” Hilda terlihat agak gugup menghadapi murid laki-laki yang baru saja menolongnya (Sidjaja, 2007: 18-19).

Silma sendiri ternyata juga merupakan tuhan yang tertidur. Di Kronopolis, ia adalah Chhya, tuhan yang sangat ingin menjadi Prima Causa dan berusaha mati-matian mencegah Ashra untuk melalui sepuluh jalan tuhan. Karena Silma merupakan mimpi dari Chhya, itu sebabnya Ashra tidak dapat melihat kepastian yang akan datang sebab *cahaya terlalu terang menghalangi* (Sidjaja, 2007: 117).

Jika ditelusuri dari nyanyian *Cerita tuhan Mati* yang ada di dalam cerita, Chhya merupakan salah satu tuhan yang berontak akan kehadiran waktu. Dengan adanya waktu, maka datang pula kegelapan yang dapat mengancam eksistensi Chhya. Chhya pun membunuh waktu, yang mengakibatkan tuhan-tuhan lainnya takut dan bermimpi yang sebenarnya merupakan sebuah pelarian dari realita yang ada, yang merupakan sebuah penyangkalan terhadap kehidupan mereka sebagai tuhan yang penuh dengan polemik. Para tuhan pun bermimpi menjadi manusia dengan alam semesta yang mengenal waktu dan keterbatasan. Di mimpi itulah

Ashra lahir: anak dari Kala (waktu) dan Bhumi (tanah), sehingga Ashra menjadi satu-satunya tuhan yang dapat berkuasa akan terciptanya alam semesta apabila ia menjadi Prima Causa. Oleh karena itulah Chhya selalu menghalangi Ashra, sebab yang ia mau, dirinyalah yang menjadi Prima Causa, *yang lebih gelap dari malam, namun lebih terang dari cahaya, yang mau menjadi Prima Causa* (Sidjaja, 2007: 119), sehingga alam semesta tidak pernah terbentuk, sehingga yang ada hanyalah dirinya tanpa tuhan-tuhan dan unsur-unsur lain.

~Cerita tuhan Mati~
Dulu kala hidup banyak tuhan.

Mereka hidup hanya mengenal siang tanpa malam.

Tapi waktu pun lahir. Malam pun datang.

Cahaya marah dan membunuh waktu.

Satu tuhan ketakutan lalu bermimpi.

Suatu mimpi di mana mereka bukan tuhan.

Mimpi menjadi manusia dan tahu waktu.

Seluruh tuhan ikut bermimpi selamanya.

Dan di sana mereka bermimpi. Menyembah diri mereka sendiri.

Walau tuhan-tuhan pun telah mati (Sidjaja, 2007: 152).

Meskipun Chhya begitu ingin menghancurkan Ashra, dalam mimpinya sebagai Silma Syailendra ia sama sekali melupakan keinginan tersebut, bahkan sama sekali melupakan apa yang terjadi sebenarnya. Chhya hanya ingin menggunakan Silma sebagai perantara agar ia dapat terhubung dengan Ashra. Akan tetapi, dalam mimpinya, ternyata Silma menjadi sosok yang sangat berbeda dari Chhya sendiri, meskipun dalam suatu peristiwa Silma secara tidak sadar berupaya melarang Ashra untuk membuka lemari terlarang.

Di tengah perpustakaan sepi itu, Ashra bisa melihat cahaya matahari jatuh ke rambut Silma Syailendra, anak kelas 1 SMU yang pernah ia temui di tangga, pada hari pertama ia masuk sekolah.

“Apa kamu tidak tahu bahwa Suster Clement, pemimpin tertinggi sekolah ini selalu mengingatkan untuk tidak membuka lemari ini?” kata suara bass itu (Sidjaja, 2007: 39).

Dalam penggalan di atas, Silma memang tidak secara terang-terangan melarang Ashra untuk membuka lemari tersebut, melainkan mengingatkan dengan halus sehingga Ashra tahu bahwa membuka lemari tersebut adalah hal terlarang yang merupakan bagian dari peraturan sekolah St. Lucas. Akan tetapi, kira-kira apakah sebabnya Silma mengingatkan hal tersebut? Sebab bagaimanapun, Silma adalah perwujudan dari Chhya, sehingga pemikiran dari Chhya, disadari atau tidak, juga mempengaruhi perbuatannya.

3.2.3.1.4 Jasmon Jonada dan tuhan Para Mimpi

Jasmon Jonada adalah anak kecil yang memiliki kekurangan pada tubuhnya, sehingga ia tak mampu berjalan seperti manusia normal. Jasmon tinggal di apartemen yang sama dengan Ashra bersama kedua ibu Jasmon. Jasmon juga merupakan salah satu tuhan yang tertidur. Namun, berbeda dengan tuhan-tuhan lainnya, eksistensi Jasmon dalam mimpi sendiri sebenarnya disengaja. Jasmon sengaja tidur. Oleh sebab itu ia tidak melupakan apa yang terjadi di Kronopolis. Oleh sebab itu pula, Jasmon sama sekali tidak keberatan dengan keadaannya di dunia mimpi yang tidak sempurna

Jasad miliknya di sini buruk sekali kondisinya. Tapi, dia tak akan memusingkan hal itu. Tidak seharusnya dia mementingkan Jasmon Jonada yang tak pernah ada (Sidjaja, 2007: 57).

Ia sengaja tidur untuk membimbing Ashra memahami apa yang sebenarnya terjadi dan membantunya melewati tahapan-tahapan untuk menjadi Prima Causa, meskipun pertolongannya hanya sebatas *membantu memahami*, bukan *membantu melakukan*.

“Ashra. Saat ini kau berada di jalan pertama di sepuluh jalan menuju tuhan. Aku berada di sini untuk memastikan bahwa kau dapat melalui seluruh jalan yang ada dan kau akan menjadi Prima Causa,” kata Jasmon (Sidjaja, 2007: 212-213).

Berbeda dengan Air Hidup, Jasmon Jonada hanya bertugas membimbing Ashra dalam melalui sepuluh jalan menuju tuhan yang harus dilakukannya. Itulah sebabnya, dalam subbab Noah Saintclear dan Air Hidup, dikatakan bahwa Air Hidup-lah tuhan yang paling banyak melakukan pengorbanan dalam proses Ashra menjadi Prima Causa.

Jasmon tak pernah mendengarkan kedua mamanya mengatakan hal itu, tapi tentu saja dia tahu. Karena dia adalah entitas yang melebihi eksistensi semua orang di tempat itu. Dan dia memiliki kekuatan untuk melihat mimpi-mimpi dan harapan tersembunyi dari manusia-manusia yang tertidur (Sidjaja, 2007: 56).

Jasmon adalah tuhan para mimpi yang dapat melihat harapan-harapan tersembunyi dari manusia. Oleh karena itulah ia dapat masuk ke dalam mimpi Marya Yeshwa yang tertekan oleh ayahnya. Seperti yang telah dijelaskan bahwa Jasmon memiliki kesadaran penuh atas dirinya dalam dimensi kedua dan dimensi pertama dan dapat berpindah dimensi kapan pun ia mau, bagaimanapun lama kelamaan ia menikmati kehidupannya sebagai manusia, meskipun ia hadir dengan wujud yang tidak sempurna.

Jasmon menghela napas. Kembali memandang ke luar jendela. Ternyata aku juga menikmati hidup palsu ini, pikir Jasmon. Padahal apa yang sedang kurasakan ini tidak pernah ada. Sungguh aneh rasanya bermimpi indah seperti ini (Sidjaja, 2007: 68-69).

Kehidupan sebagai manusia ternyata lebih menyenangkan daripada kehidupan sebagai tuhan. Setidaknya, meskipun tujuan awalnya masuk ke dalam dunia manusia adalah untuk menemui Ashra, Jasmon juga mencintai hidupnya dengan kedua ibunya, meskipun ia juga tahu bahwa kedua ibunya hanyalah mimpi yang semu yang tidak pernah ada.

“Mama, bisa bantu aku berdiri?” tanya Jasmon sambil mengarahkan dirinya ke toilet.

“Kamu mau ke toilet? Tunggu, Mama akan bantu kamu berdiri,” kata Mama Miriam sambil berjalan ke arah Jasmon.

Kencing dengan dibantu berdiri oleh seorang mama pada saat berumur limabelas tahun bukanlah hal yang asing bagi Jasmon. Jika tak ada mama di rumah, biasanya Jasmon akan mengambil plastik dan menampung air seninya di kantong itu. Lebih praktis ketimbang pergi ke toilet (Sidjaja, 2007: 57).

“Terima kasih. Ah, maaf, apa Anda tadi mendorong kursi roda?” tanya Ashra, mencari Jasmon Jonada.
Perempuan itu tampak bingung.

“Apa maksud kamu? Dari tadi saya berjalan di sini sendiri. Mungkin kamu lelah sehingga berhalusinasi yang bukan-bukan. Istirahatlah,” kata perempuan itu (Sidjaja, 2007: 216-217).

Dalam penggalan pertama di atas pembaca dapat mengetahui bagaimana kedekatan Jasmon dengan ibunya yang ternyata hanyalah mimpi. Inilah yang disebut Jasmon dengan mimpi yang indah pada penggalan sebelumnya. Pada akhirnya ketika Jasmon harus kembali terbangun ke Kronopolis dan menghilang dari dunia mimpi, kedua ibunya tidak merasa apa-apa, seperti yang ditunjukkan dalam penggalan kedua, sebab mereka sendiri tidak pernah mengingat ada seseorang yang bernama Jasmon Jonada di kehidupan mereka.

3.2.3.1.5 Kala dan Bhumi

Kala yang merupakan perwujudan waktu disebutkan sebagai ayah Ashra yang sebenarnya, sedangkan Bhumi adalah perwujudan tanah yang merupakan ibu kandung Ashra. Dalam JCTM, Kala dan Bhumi tidak terlalu banyak dimunculkan, meskipun keduanya memiliki peran yang penting.

“Ada yang bisa saya bantu?” tanya Ashra. Dia kembali menggunakan bahasa Indonesia.

“Tidak ada,” jawab orang itu. Lelaki berkemeja hitam kelabu itu membalikkan badannya.

“Jaga dirimu baik-baik..” itulah kalimat terakhir yang didengar Ashra sebelum orang itu melangkah ke kakinya ke pintu gerbang sekolah. Ashra lalu menoleh ke arah gedung sekolahnya St. Lucas... pada sore hari ini... sudah tidak ada orang semestinya. *Orang aneh...* (Sidjaja, 2007: 82).

Perempuan itu menundukkan mukanya yang berparas cantik lalu detik berikutnya, bibirnya yang lembut mencium pipi Ashra. Ashra menahan napasnya. Ciuman yang hangat...

Dia tak tahu harus berkata apa. Satu ciuman yang serasa begitu ia rindukan. Orang asing ini siapa? Kenapa aku merasa telah mengenalnya sejak lama? (Sidjaja, 2007: 61).

Kala dan Bhumi pernah mengunjungi Ashra di dimensi kedua. Pada penggalan yang pertama, Kala menemui Ashra di sekolah St. Lucas sebagai sosok lelaki berkemeja hitam, namun Ashra justru menganggapnya sebagai orang aneh. Pada penggalan yang kedua, Bhumi yang menemui Ashra di sebuah museum serta merta mencium pipi Ashra sehingga Ashra menemui perasaan aneh sama seperti saat ia bertemu Kala. Hal ini wajar, sebab Ashra sama sekali tidak pernah bertemu Kala dan Bhumi sebelumnya sehingga ia merasa asing dengan kedua sosok tersebut. Akan tetapi, ketika Bhumi mencium pipi Ashra, di lain sisi Ashra merasakan perasaan rindu, meskipun ia baru pertama kali melihat perempuan itu – suatu bukti adanya ikatan batin antara seorang ibu dan anaknya.

Ashra lalu memeluk ibunya.

Ya, sebuah perasaan yang penuh kontradiksi. Dia sedang memeluk ibunya, ibu yang tak pernah ia kenal, ibu yang tak pernah ia ketahui wujudnya. Namun Ashra tahu, yang di hadapannya itu adalah ibunya, ibu yang melahirkannya di dalam mimpi ini. Walau Ashra mungkin tidak lebih dari sebuah bayangan air di telaga, tetapi dia tahu dia ada, dan dia memiliki ibunya (Sidjaja, 2007: 220).

“Jadi ayah, apa aku akan melupakanmu juga? Seperti aku melupakan seorang yang kusayangi tanpa aku mendapat kesempatan untuk mengingatnya sekalipun?” kata Ashra.

Jangan paradoks, Ashra. Kau tahu, kau sudah memiliki hati Bhumi. Kau sudah memiliki hati untuk menjadi tuhan, kau harus lupakan bahwa kau dulunya entitas¹⁴ yang lahir di mimpi ini, dan percaya bahwa kau adalah tuhan. Karena untuk menjadi tuhan, kau harus memakan tuhan-tuhan yang telah ada (Sidjaja, 2007: 244).

¹⁴ Konkretisasi dari suatu bentuk abstrak. Sumber: KBBI

Sebagai orangtua, Kala dan Bhumi menyayangi Ashra, namun keduanya tidak bisa mengubah keadaan bahwa Ashra adalah Prima Causa yang harus melenyapkan semua tuhan yang ada. Di luar rasa sayang mereka terhadap Ashra, Kala dan Bhumi, meskipun tidak bisa disebutkan sebagai orangtua berupa manusia, seakan sama sekali tidak memiliki rasa berat hati ketika mereka tahu akan dilupakan oleh anaknya. Hal ini terlihat dalam dua penggalan di atas ketika Ashra bertemu kembali dengan Kala dan Bhumi di dimensi peralihan, baik Kala maupun Bhumi tidak menunjukkan sedikitpun penekanan bahwa mereka merasa berat untuk melepas Ashra begitu saja. Sebaliknya, Kala berusaha meyakinkan Ashra bahwa rasa rindu yang ia rasakan hanyalah perasaan semu dan sangat manusiawi –sebab mereka adalah tuhan.

3.2.3.2 Tokoh Maya

Tokoh maya adalah tokoh-tokoh yang hanya eksis dalam dimensi kedua dan ketiga, tidak dapat berdiri sendiri, dan tidak memiliki kesadaran penuh akan dunia di sekelilingnya termasuk akan adanya dimensi pertama. Yang termasuk ke dalam tokoh maya adalah para manusia yang berada di dunia mimpi.

3.2.3.2.1 Marya Yeshwa

Marya Yeshwa adalah teman sekolah Ashra yang meyita banyak perhatian Ashra. Kepergian ibunya merupakan pukulan yang sangat berat bagi seorang Marya Yeshwa, sebab ayahnya lantas menganggap bahwa satu-satunya harapannya saat ini hanyalah Marya, sehingga ayahnya selalu ingin Marya menjadi yang terbaik. Akan tetapi, Marya tidak selalu bisa memenuhi keinginan ayahnya. Marya menjadi tertekan dengan harapan-harapan ayahnya atas dirinya yang dianggap terlalu muluk. Hal ini menyebabkan Marya merasa hidupnya sama sekali tak ada gunanya lagi, sebab satu-satunya orangtua kandung yang dimilikinya pun tak lagi bisa menjadi tempat bersandar, melainkan sumber segala tekanan berasal. Ditambah lagi, ternyata Marya memiliki seorang ibu tiri yang keberadaannya dianggap mengancam posisinya.

Marya mempertanyakan hal itu pada dunia, yang menurutnya tak adil.

... karena kau tidak cukup sempurna untuk menjadi seorang anak.

Suara seorang perempuan yang dibenci Marya. Ibu tirinya yang berusaha merebut ayah dari sisinya (Sidjaja, 2007: 94).

“Aku tidak boleh mengeluh,” pikir Marya, “bagi Ayah, aku adalah investasi, aset yang akan mengembalikan kekayaannya di kemudian hari. Aku tak boleh mempermalukan dan membuat ia rugi secara moral dan materiil... jika aku mendapat nilai buruk, aku akan dimarahi Ayah karena aset yang telah ia lahirkan bersama Ibu akan menambah beban ekonomi kami. Aku harus berprestasi agar mereka merasa investasi yang telah mereka jalani selama ini adalah aman. Betul. Orang tua... ternyata itu gunanya” (Sidjaja, 2007: 36).

Sebaliknya, apa yang menjadi permasalahan Marya, yaitu dituntut untuk menjadi sempurna, yang menagakitkannya dirinya ingin mengakhiri hidup seakan tidak masuk akal bagi Ashra.

Ashra lalu menoleh ke kursi Marya. Napas Ashra tertahan. Gadis itu sudah menghilang dari kursi. Cepat sekali anak itu pergi, pikir Ashra sambil berjaan ke arah meja Marya.

40.

Kembali napas Ashra tercekat. Ia terbelalak melihat angka 40 yang tercoret di lembar kertas ujian yang tergeletak di meja. Dengan kedua tangannya, Ashra memegang kertas itu. *Basah*, pikir Ashra. *Air mata? Hanya karena mendapat nilai 40? Lantas, kau akan mengakhiri hidupmu karena hal sesepel ini?* (Sidjaja, 2007: 33-34).

Ashra merasa apa yang akan dilakukan oleh Marya Yeshwa, yaitu bunuh diri, sama sekali tidak sebanding dengan masalah yang menjadi alasan Marya. Dari tuturan *karena hal sesepel ini*, Ashra menganggap Marya sebagai gadis yang terlalu membesar-besarkan masalah, meskipun di lain sisi Ashra berusaha keras untuk menghalanginya bunuh diri.

Tekanan dari ayahnya membuat Marya merasa tidak dicintai, bahkan Marya meragukan apa yang disebut dengan kasih sayang orangtua. Hal ini yang membuat Marya akhirnya memutuskan untuk bunuh diri. Keputusan Marya akan hidupnya menjadi alasan terbesarnya untuk mengakhiri hidupnya, sebab ia merasa ia tak akan pernah bisa mengejar apa yang diinginkan oleh ayahnya. Lebih

buruk lagi, Marya juga meragukan kasih sayang *tuhan –tuhan* sebagai zat yang disembah, bukan tuhan sebagai pencipta.

Di manakah ada ayah yang cintanya tidak bersyarat? Bahkan tuhan pun memiliki syarat, yaitu tidak boleh melanggar perintah-Nya dan harus berdoa kepada Dia selama 24 jam dan 7 hari seminggu. Marya menghela napas lalu menatap papan tulis dengan pandangan kosong.

Ingin rasanya pergi menuju alam mimpi (Sidjaja, 2007: 109).

Segala problematika yang dialami Marya merupakan cerminan kehidupan manusia yang penuh masalah, bahwa setiap orang memiliki permasalahannya sendiri-sendiri yang berbeda satu sama lain. Marya memang hanyalah sebuah mimpi yang abstrak dan dalam novel ini, sosok Marya dan permasalahannya digunakan sebagai pendukung cerita, bahwa selain masalah-masalah dunia dan mimpi, seperti yang menjadi tema besar dalam novel ini, juga terdapat masalah-masalah yang sifatnya keduniawian dan manusiawi.

3.2.3.2.2 Nenek Vahni Trivurti

Nenek Ashra yang juga merupakan bagian dari mimpi ini sebenarnya bukanlah sosok yang terlalu berperan dalam pembentukan kepribadian Ashra. Nenek Vahni tahu, bahwa dirinya tidaklah nyata seperti Ashra. Seringkali Nenek Vahni memberitahu Ashra tentang apa yang sebenarnya terjadi, meski hanya berupa simbol-simbol yang sulit Ashra cerna.

“Karena nenek mau mengatakan bahwa nenek tidak lebih dari mimpi. Nenek tidak nyata seperti yang diharapkan Ashra ...Karena tuhan tidak boleh punya perasaan sayang kepada hal yang tiada...” (Sidjaja, 2007: 255).

Sosok nenek Vahni yang disebutkan selalu membuatkan sarapan untuk Ashra berupa roti bakar, buah, dan jus jeruk merupakan simbol atas kehidupan manusia yang penuh dengan rutinitas membosankan. Akan tetapi, meskipun merupakan bagian dari mimpi, sebagai satu-satunya keluarga yang dimiliki Ashra, Nenek Vahni sangat disayangi oleh Ashra dan sangat sulit bagi Ashra untuk

menerima kenyataan bahwa neneknya juga bagian dari dunia semu yang selama ini ia jalani.

Apakah kasih sayangnya selama ini juga... sebuah mimpi yang sebenarnya tak lebih dari pantulan bayangan di sebuah riak air? Keringat dingin mengalir dari kening Ashra. Rasa khawatir menyerangnya. Apa? Emosi apa ini? Ashra bingung akan pikirannya sendiri. Perasaan takut? Kupikir tuhan tidak memiliki emosi mengganggu seperti ini (Sidjaja, 2007: 252).

Dalam penggalan di atas, Ashra digambarkan sangat resah mengingat keberhasilan Nenek Vahni. Sebagai sebuah mimpi, tidak ada yang bisa dijelaskan dari tokoh Nenek Vahni karena penokohnya yang begitu datar dan tidak mengalami perkembangan. Tegangan yang dimunculkan oleh Nenek Vahni sendiri hanyalah ketika ternyata Nenek Vahni sendiri tahu bahwa dirinya adalah mimpi.

“Perlahan, Nenek Vahni mendorong tubuh Ashra pelan-pelan. “Ashra... maafkan Nenek ya?” katanya kepada Ashra. “Kenapa Nenek minta maaf? Memangnya Nenek salah apa pada Ashra?” tanya Ashra dengan bingung.

“Karena Nenek mau mengatakan bahwa Nenek tidak lebih dari mimpi. Nenek tidak nyata seperti yang diharapkan Ashra...,” suara Nenek Vahni terdengar pelan tapi tetapi kalimat-kalimat itu seperti menghancurkan Ashra menjadi berkeping-keping (Sidjaja, 2007: 255).

Sikap Nenek Vahni yang begitu lembut dalam menyampaikan kenyataan yang diketahuinya membuat Ashra semakin bingung. Permintaan maaf dari ketiadaan atas ketiadaannya menimbulkan kesan yang antidramatis dan dilebih-lebihkan.

3.2.3.2.3 Hilda Griseldy

Hilda Griseldy adalah murid yang pertama kali memperkenalkan diri secara langsung kepada Ashra ketika Ashra baru saja pindah ke sekolah St. Lucas. Pada subsubbab Ashra Trivurti telah dijelaskan salah satu penggalan ketika Hilda menanyakan target atau lelaki incaran di sekolah barunya yang berujung pada

kesimpulan Ashra bahwa Hilda adalah gadis tolol yang terlalu larut dalam urusan percintaan remaja.

“Halo, namaku Hilda, Hilda Griseldy,” sapa gadis itu kepada Ashra.

“Ashra Trivurti. Salam kenal,” jawab Ashra tanpa menyalami teman barunya itu. Kedua tangan Hilda memegang nampan. Sangat tolol jika mengajak Hilda berkenalan dengan bersalaman, pikirnya.

“Anu... boleh aku duduk di sini? Meja lain sudah terisi...,” tanya Hilda sekaligus menginformasikan alasan.

“Tentu, silakan.” Ashra mempersilakan teman barunya duduk. Mereka lalu duduk berhadap-hadapan. *Keluarkan pertanyaanmu*, pikir Ashra.

“Dulu kamu sekolah di mana, Ashra?” tanya Hilda.

“Aku dulu bersekolah di Trimurti. Sebuah sekolah Hindu di Bali,” jawab Ashra. *Keluarkan pertanyaan berikutnya*.

“Kenapa kamu pindah ke Jakarta?” tanya Hilda.

“Oh, orangtuaku mengatakan ada baiknya aku mencicipi pendidikan di salah satu sekolah terbaik di Indonesia. Ayahku bilang bahwa St. Lucas adalah salah satu sekolah paling favorit di Indonesia.” Ashra menjawab dengan lancer.

“Oh... lalu, menurut kamu, sekolah ini bagus tidak?” tanya Hilda.

“Tampaknya ini sekolah yang bagus.” *Keluarkan pertanyaan terakhir sekaligus bermaksa tolol itu*, pikir Ashra menahan napas (Sidjaja, 2007: 16-17).

Penggalan di atas adalah penggalan ketika Hilda pertama kali bertemu dan berkenalan dengan Ashra. Dalam pertemuan pertama ini, Hilda terus menerus mengajukan pertanyaan kepada Ashra, hingga Ashra dalam hati juga terus mengatakan *keluarkan pertanyaan berikutnya* yang menunjukkan kesiapannya untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dibombardir oleh Hilda. Hilda tergolong ramah, namun kontras dengan Ashra yang sedikit berbicara, sehingga bagi Ashra, Hilda terkesan sebagai gadis yang cerewet.

3.2.3.2.4 Tuan Ditus Thamrat

Ayah dari Marya Yeshwa ini merupakan sosok yang perfeksionis, terbukti dari ambisinya untuk menjadikan Marya sebagai anak perempuan yang sempurna. Tuahn Ditus Thamrat sudah merencanakan masa depan Marya sedemikian rupa, sehingga hal sekecil apa pun yang ia temui tidak sejalan dengan rencananya, akan ditentangnya habis-habisan.

“Kamu dapat jelek lagi kan? Pelajaran apa?” Tuan Ditus beranjak dari kursinya. Marya sudah tahu, makan malam akahn berakhir dengan kekecewaan, tak ada ubahnya seperti hari lain.
“Setelah makan malammu selesai, kamu ke ruang kerja Ayah.”
Lalu sosok itu pergi.

Marya memandang sisa makanan yang berada di pirinnya dengan hampa (Sidjaja, 2007: 41).

Sikap Tuan Ditus yang begitu keras terhadap Marya memang memiliki alasan, namun terkesan berlebihan. Tuan Ditus ingin anaknya menjadi sempurna, namun dalam JCtM tidak pernah disebutkan dirinya berusaha melakukan sesuatu untuk menjadikan anaknya sempurna, sehingga perfeksionisme yang ditunjukkan Tuan Ditus terkesan nonsens. Sikapnya yang demikian dingin terhadap Marya memang menjadi salah satu alasan terbesar Marya untuk bunuh diri, namun ada satu sisi dari tokoh Marya yang tetap menyayanginya sebagai ayah.

Marya Yeshwa adalah salah satunya. Dia tampak senang karena pastel tutupnya menunjukkan bentuk yang cukup baik, dibandingkan pastel tutup Ashra yang bentuknya menyerupai plastik terbakar.

“Aku mau berikan ini kepada Ayah, mungkin dia suka ini,” kata Marya kepada Ashra sewaktu mereka berdua berjalan bersama ke pintu gerbang (Sidjaja, 2007: 79).

Papa! Kenapa?! Marya sudah berusaha keras, Papa! Marya sudah berjuang agar Papa mau menerima Marya apa adanya! Papa!! Marya berteriak ke arah sosok yang semakin tak terlihat itu.
...aku tidak butuh anak yang tak sempurna.

Suara itu dingin dan kejam. Namun itu suara ayah (Sidjaja, 2007: 94).

Dalam penggalan pertama di atas, Marya sebagai anak yang tertekan oleh sikap ayahnya masih memiliki rasa ingin membahagiakan orangtuanya yaitu Tuan Ditus Thamrat, meskipun sikapnya yang sangat dingin selalu membuat Marya tidak nyaman hingga masuk ke dalam mimpinya sebagai bentuk rasa takut seperti yang terdapat dalam penggalan kedua.

3.2.3.2.5 Nyonya Miriam dan Nyonya Helena

Nyonya Miriam dan Nyonya Helena adalah dua orang perempuan yang tinggal bersama dan memutuskan untuk mengadopsi seorang anak bernama Jasmon Jonada. Meskipun disebutkan bahwa mereka tinggal bersama dan dalam penggalan di bawah ini diberi penekanan bahwa mereka tanpa menikah, tidak dijelaskan apakah Nyonya Miriam dan Nyonya Helena adalah pasangan atau bukan.

Jasmon Jonada sudah lupa kapan pertama kali diasuh oleh kedua ibunya. Tidak semua orang bisa bertemu dengan seorang anak angkat yang diasuh oleh dua orang perempuan yang memutuskan hidup bersama dalam satu atap tanpa menikah (Sidjaja, 2007: 56).

Nyonya Miriam dan Nyonya Helena digambarkan sebagai dua orang wanita yang sifatnya sama sekali berbeda satu sama lain.

- (1) “Jasmon. Kamu sudah makan?” tanya seorang perempuan dari dapur.

“Belum, Mama. Aku akan segera ke sana,” jawab anak berambut putih itu sambil mendorong roda kursinya menuju ruang makan.

...

“Ya, dan aku mau melihatnya nanti malam, sekali lagi,” lanjut Jasmon sambil meraih roti panggang yang sudah diolesi susu kental manis di meja ruang makan mereka. Jasmon merasakan kerenyahan roti panggang dan lumeran susu kental manis memenuhi rongga mulutnya (Sidjaja, 2007: 55).

- (2) “Selamat pagi, Jasmon.” Terdengar suara alto dari balik pintu kamar orangtua Jasmon.

“Selamat pagi, Mama,” sapa Jasmon kepada perempuan berambut pendek yang baru saja keluar dan masih mengenakan piyama (Sidjaja, 2007: 56).

Penggalan pertama menceritakan ketika Jasmon baru saja mengamati Ashra dari jendela apartemennya, namun, dari dapur, Nyonya Helena tiba-tiba memanggilnya untuk memakan sarapan yang baru saja dibuatnya. Sementara itu, dalam penggalan kedua, Nyonya Miriam digambarkan sangat kontradiktif dengan Nyonya Helena yang sudah berkutat di dapur sejak pagi.

3.2.3.3 Modul Aktansi dalam *Jukstaposisi: Cerita tuhan Mati*

Dalam sebuah cerita, dalam hal ini fiksi, selalu muncul pihak-pihak yang memperjuangkan sesuatu dan pihak yang menghalangi perjuangan tersebut. Dalam perkembangannya, pihak-pihak tersebut selalu berkembang menjadi enam kelompok yaitu pejuang, tujuan, kekuasaan, orang yang dianugerahi, pembantu, dan penghalang. Keenam kelompok ini disebut dengan aktansi atau *actant* selalu ada dalam setiap cerita dan berfungsi membangun keseluruhan alur dengan baik dan tidak selalu bersifat konkret.

JCtM bercerita mengenai perjuangan Ashra untuk menjadi Prima Causa yang dapat mengubah dunia semu yang dihuni manusia menjadi kenyataan. Untuk mencapai Prima Causa ini, Ashra harus melepaskan segala sifat-sifat manusia yang dimilikinya dan menggantinya dengan sifat-sifat tuhan yang dapat ia peroleh dengan melalui sepuluh jalan tuhan. Dalam perjuangannya menuntaskan sepuluh jalan tuhan ini, Ashra dibantu oleh Air Hidup dan Jasmon Jonada yang selalu memberikan pemahaman-pemahaman atas hal-hal di luar nalar Ashra yang harus ia lakukan. Akan tetapi, perjuangan Ashra tidak dilalui dengan mudah. Di sisi lain, Chhya tidak ingin ada zat lain di alam semesta, yaitu Ashra dan dunia barunya, muncul sebab akan mengganggu eksistensinya sebagai zat terkuat di alam semesta. Oleh karena itulah, Chhya selalu berupaya menghalangi Ashra menjadi Prima Causa. Berdasarkan inti cerita JCtM tersebut, keenam aktansi dalam JCtM dapat diketahui sebagai berikut:

Pembaca dapat dengan mudahnya mengatakan Ashra adalah pejuang, sebab usahanya untuk mencapai tujuan berupa Prima Causa sudah sangat jelas.

Ashra telah melakukan perjuangan berupa menjalani satu demi satu tahapan sepuluh jalan tuhan yang dapat membawanya menjadi Prima Causa. Tahapan dari sepuluh jalan tuhan tersebut juga harus dilakukannya dengan pengorbanan, yaitu menenyapkan orang-orang terdekatnya termasuk Silma Syailendra serta Kala dan Bhumi yang tidak lain adalah orangtua kandungnya.

Rerumputan itu tersenyum. Mata yang kau makan itu akan menjadi matamu, dan harga yang harus kau bayar tidaklah sama dengan harga untuk memakan hati Bhumi.

Harga apa yang harus kubayar dengan memakan tuhan ini? Tanya Ashra sambil mengunyah lapisan demi lapisan mata. Tangan Ashra penuh lumuran darah, tapi ia tidak memedulikannya dan tetap memakan tuhan itu (Sidjaja, 2007: 231).

Penggalan di atas menjelaskan bahwa untuk melalui setiap tahapan menjadi Prima Causa, ada harga yang harus dibayar oleh Ashra, sehingga pembaca mengerti bahwa perjuangan Ashra untuk menjadi Prima Causa tidak dilakukan begitu saja, melainkan juga harus mengorbankan apa yang ia miliki saat itu. Dalam perjuangan Ashra tersebut tentu saja ada suatu kekuasaan yang di luar kendali Ashra yang menjadi faktor x yang menentukan berhasil atau tidaknya usaha yang telah ia lakukan. Dalam JCtM, kekuasaan yang dimaksud adalah sifat-sifat manusiawi Ashra yang masih tersisa yang seharusnya ia lenyapkan untuk fokus kepada tujuan menjadi Prima Causa. Telah disebutkan sebelumnya bahwa aktansi tidak selalu berupa hal konkret, melainkan juga berupa abstraksi seperti ego Ashra sebagai manusia.

Ashra merasakan sebuah tangan mencekik lehernya di balik kegelapan tak terbatas.

Untungnya kau ragu dan mencintai Silma Syailendra, Ashra Trivurti. Ashra melihat tubuh asli dia, yang membuatnya tidak bisa mendengar sabda-sabda waktu.

Chhya...

Aku mau makan kamu, dan aku akan menjadi Prima Causa.

Ashra merasa kehilangan tenaganya. Kenapa? Kenapa bisa begitu? Bukankah dia tuhan? Kenapa dia tidak bisa melawan kekuatan Chhya yang ada di hadapannya ini? (Sidjaja, 2007: 271).

Kekuasaan ego Ashra sebagai manusia membuat Ashra ragu untuk melewati jalan tuhan yang selanjutnya. Pada akhirnya kekuasaan ego inilah yang membuatnya gagal melawan Chhya. Terlepas dari kegagalan itu, apabila perjuangan Ashra berhasil, ada pihak yang baik secara langsung atau tidak langsung diuntungkan. Inilah yang disebut dengan orang yang dianugerahi, yang dalam JCtM adalah umat manusia. Umat manusia, dalam JCtM, dikatakan merupakan semua mimpi yang semu. Apabila Ashra berhasil menjadi Prima Causa, eksistensi manusia di alam semesta dapat menjadi nyata dan tidak sebatas mimpi. Meskipun manusia dalam JCtM dapat dikatakan memetik keuntungan apabila usaha Ashra berhasil. Hal ini yang oleh Luxemburg dkk. disebut sebagai *destinataire*, yaitu pihak yang “ketiban rejeki”, sebab eksistensi nyata bukanlah tujuan manusia, namun apabila hal tersebut tersebut, manusia tetap diuntungkan.

Ashra tidak melakukan perjuangannya tanpa bantuan siapa pun, melainkan dibantu oleh Air Hidup dan Jasmon Jonada. Ketidakhadiran keduanya akan sangat berpengaruh bagi perjuangan Ashra, mengingat pemahaman Ashra sendiri mengenai konsep alam semesta masih sangat minim. Air Hidup dan Jasmon Jonada senantiasa membantu Ashra untuk memahami konsep alam semesta dan tahapan demi tahapan menjadi Prima Causa. Di samping itu, Air Hidup juga membantu Ashra melawan Chhya secara fisik.

“Dan dunia tidak membutuhkanmu, Air Hidup.” Chhya menukik lalu mencekik Air Hidup dengan tubuhnya yang bercahaya.
“Kau akan mati. Biarlah kau menjadi kenangan akan dunia ini. Biarlah kau mati tanpa melihat tuhan-tuhan baru yang akan kulahirkan nanti,” kata Chhya.

Air Hidup merasakan panas yang luar biasa dari tangan yang mencekiknya. Panas yang membuat galaksi tercipta dan panas yang membuat planet lenyap dari dunia (Sidjaja, 2007: 188).

Suatu hal tidak dapat disebut sebagai perjuangan apabila tidak ada pihak yang menghalangi atau oposisi dari pihak pejuang. Dalam JCtM, Chhya merupakan penghalang bagi seluruh usaha Ashra menjadi Prima Causa. Hal ini terlihat jelas sejak bagian awal cerita yang menjelaskan ketidaksukaan Chhya akan adanya zat lain selain dirinya.

- (1) Dia menatap bulan raksasa di langit. Sudah berapa lama sejak dia tidak pernah melihat Chhya? Dia sudah tidak bisa mengingatnya. Kenapakah kau ingin kembali ke kehampaan? Kenapa mencintai kesendirian?

Lalu dia berlalu. Mencari yang terbangun. Dia takut sendiri. Tak ingin sendiri (Sidjaja, 2007: 20).

- (2) Sekarang, aku ingin tidur panjang sekali, pikir Chhya. Aku kenyang sekali memakan tuhan-tuhan ini, khususnya Ashra. Sayang sekali dia tidak sempat menggunakan kuasanya. Percuma saja kau memakan tuhan-tuhan itu. Chhya menutup matanya dan mulai tidur di tengah kehampaan. Tertidur di sebuah dunia tanpa kehidupan, tanpa manusia, dan tanpa mimpi (Sidjaja, 2007: 274).

Dalam penggalan pertama yang terletak di awal cerita, pembaca diberi gambaran bahwa ada sosok yang kontradiktif dengan tokoh “dia”. Sosok bernama Chhya tersebut mencintai kehampaan yang menjadi indikasi bahwa Chhya akan melakukan suatu perbuatan yang bertujuan menghalangi misi dari tokoh “dia” di kelanjutan cerita. Dalam perkembangan cerita, Chhya kemudian semakin jelas digambarkan sebagai tokoh yang memiliki pandangan berbeda dengan kebanyakan tokoh lainnya sehingga pembaca dapat menyebutkan bahwa Chhya adalah penghalang. Pada penggalan kedua yang terletak di akhir cerita akhirnya dijelaskan bahwa Chhya, si penghalang, berhasil menggagalkan tujuan dari pejuang untuk menjadi *Prima Causa*.

3.2.4 Alur dan Pengaluran dalam *Jukstaposisi: Cerita tuhan Mati*

Dalam membaca sebuah karya sastra, seorang pembaca dapat mengetahui alur dari cerita yang dibacanya melalui sekuen-sekuen cerita yang secara otomatis ia kaitkan satu sama lain sehingga menyusun sebuah peristiwa sebab-akibat. Akan tetapi dalam beberapa kasus, pembaca dapat menyimpulkan alur suatu cerita secara intuitif, sebab banyak hal di luar alur yang seringkali menyamarkan keberadaan alur itu sendiri, misalnya penggunaan bahasa yang puitis dan berbagai majas.

Yang dimaksud dengan alur ialah konstruksi yang dibuat pembaca mengenai sebuah deretan peristiwa yang secara logik dan kronologik saling berkaitan dan yang diakibatkan atau dialami oleh para pelaku (Luxemburg, dkk: 1989).

Dengan kata lain, alur tidak pernah berdiri sebelum cerita muncul, sebab alur akan muncul dengan sendirinya apabila peristiwa-peristiwa terangkai satu-persatu. Suatu peristiwa diceritakan terjadi akibat suatu peristiwa penting yang terjadi jauh sebelumnya, maka pembaca akan mengetahui bahwa alur dalam cerita tersebut adalah alur mundur atau *flashback*, kebalikan dari alur linear yang menceritakan suatu sebab terlebih dahulu sebelum akibat yang ditimbulkan. Di lain kisah, diceritakan suatu tokoh dapat melihat masa depan seperti yang terjadi dalam film *Next*¹⁵ (2007). Alur yang demikian disebut dengan *foreshadowing* atau pahaan, yaitu memprediksikan peristiwa yang akan terjadi sebelum peristiwa tersebut benar-benar terjadi.

foreshadowing The technique of arranging events and information in a narrative in such a way that later events are prepared for or shadowed forth beforehand. A well-constructed novel, for instance, will suggest at the very beginning what the outcome may be; the end is contained in the beginning and this gives structural and thematic unity (Cuddon, 1999: 326).

foreshadowing suatu teknik dalam menyusun rangkaian peristiwa dalam suatu cerita narasi di mana peristiwa yang akan terjadi setelahnya telah dipersiapkan atau dibayangkan sebelum peristiwa tersebut benar-benar terjadi. Dalam sebuah novel yang menggunakan teknik ini dengan baik, peristiwa yang dibayangkan tersebut disajikan dengan begitu teliti, sehingga menghasilkan rangkaian cerita yang berstruktur dan padu (Cuddon, 199: 326).

JCTM tersusun atas 59 sekuen yang membangun jalannya cerita. Kelima puluh sembilan sekuen ini (terdapat dalam bagian lampiran) tidak sepenuhnya tersusun di dalam dimensi yang teratur, melainkan melompat secara acak.

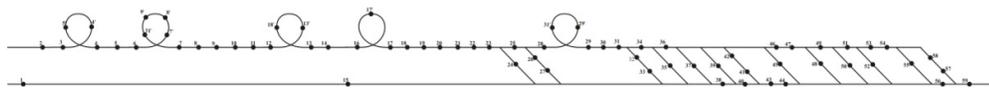
¹⁵ *Next* (2007) adalah sebuah film yang bercerita mengenai seorang pesulap bernama Frank Cadillac yang dapat melihat masa depan tepat dua menit sebelum peristiwa tersebut terjadi. Karena kemampuannya ini, pihak FBI bermaksud meminta bantuannya untuk meramalkan negara bagian yang akan diledakkan oleh teroris sehingga proses evakuasi dapat lebih dulu dilakukan sebelum kota benar-benar diledakkan. Akan tetapi Frank menolak permintaan tersebut karena ia hanya bisa melihatnya dua menit sebelum bencana terjadi.

Berdasarkan hasil pengelompokan terhadap sekuen tersebut, posisi sekuen-sekuen dalam JCtM di dalam dimensi yang diisi dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.2 Klasifikasi Sekuen dalam JCtM Berdasarkan Dimensi

Bab	Dimensi I	Dimensi Peralihan	Dimensi II	Dimensi III
Dunia	1		2, 3, 4, 5, 6	4', 5'
Besok			7, 8, 9, 10, 11	7', 8', 9', 31'
Tuhan para Mimpi	15		12, 13, 14	13', 18'
Kenangan			16, 17, 18, 19, 20	17'
Kala		24, 26, 27	21, 22, 23, 25, 28	
Karma			29, 30, 31	29', 31'
Air Hidup		32, 33, 35, 37	34, 36	
Cerita tuhan Mati	38	39		
Kronopolis	40, 43, 44	41, 42		
Sepuluh Jalan tuhan		45, 48	46, 47	
Terang Itu Bernama Silma		50	49, 51	
Sewaktu Kala Berhenti		52	53	
Selamat Tinggal, Silma	56, 59	55, 57, 58	54	

Berdasarkan hubungan antara posisi sekuen dan dimensi yang diisi, maka melalui data pada tabel di atas, komposisi dimensi dalam pembentukan alur dalam JCtM dapat divisualisasikan sebagai berikut.



Gambar 3.5 Komposisi Dimensi dalam Pembentukan Alur JCtM

Dalam peta alur di atas, dapat dilihat dua garis sejajar yang dihubungkan oleh garis-garis diagonal yang pada bagian ujungnya, kedua garis tersebut menyatu ke bagian bawah. Garis yang terletak pada bagian atas, atau garis

pertama, adalah susunan peristiwa yang terjadi di dimensi kedua. Dalam JCtM, tokoh Ashra disebutkan dapat membayangkan peristiwa yang terjadi di depan, atau foreshadowing, sehingga dalam peta didapatkan bentuk spiral yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

Pada sekuen 3 diceritakan bahwa Ashra berangkat ke sekolah barunya. Pada saat ini ia mendapatkan suatu bayangan mengenai peristiwa yang akan terjadi pada sekuen 4 dan 5, yaitu berkenalan dengan Noah Saintclear dan Hilda Griseldy, yang ditandai dengan tanda aksen ('). Setelah Ashra selesai mengalami peristiwa 4' dan 5' tersebut, ia kembali kepada keadannya semula yaitu sekuen 3, baru setelah itu ia benar-benar mengalami kejadian pada sekuen 4 dan 5 sesuai dengan yang dibayangkan sebelumnya. Hal yang sama juga terjadi pada sekuen 6, 12, 16, dan 28.

Foreshadowing dalam JCtM ditandai dengan adanya repetisi atau pengulangan sebagian atau bahkan keseluruhan sekuen. Di bawah ini adalah contoh bagaimana CMS menggambarkan salah satu *foreshadowing* dalam JCtM:

(1) “Susah sekali yah soalnya?” kata beberapa murid. Gaung suara yang serupa berputar-putar di kelas itu.

“Ulangan mendadak... bisa bisanya! Ini sekolah atau penjara?!” kata seorang siswa laki-laki dengan postur tubuh agak tambun di belakang kursi Ashra kepada seorang temannya.

“Daniel, sudah kubilang kan bahwa hari ini bakal ada ulangan mendadak. Kau kenapa malah kemarin pergi untuk menyewa film xxx? Salah sendiri!” teriak temannya. Satu kelas itu langsung terperangjat mendengar kata “film xxx” mengalun dengan lancar dari bibirnya. Seluruh mata di kelas itu langsung menyorot ke arah anak bernama Daniel (Sidjaja, 2007: 26).

(2) “Susah sekali yah soalnya?” kata beberapa murid. Gaung suara yang serupa berputar-putar di kelas itu.

“Ulangan mendadak... bisa-bisanya! Ini sekolah atau penjara?!” kata seorang siswa laki-laki dengan postur tubuh agak tambun di belakang kursi Ashra kepada seorang temannya. *Daniel*, pikir Ashra. Bibirnya menekuk membayangkan kalimat yang akan dilontarkan teman bicaranya.

“Daniel, sudah kubilang kan bahwa hari ini bakal ada ulangan mendadak. Kau kenapa malah kemarin pergi untuk menyewa film xxx? Salah sendiri!” (Sidjaja, 2007: 31).

Penggalan pertama merupakan *foreshadowing* tokoh Ashra, sedangkan penggalan kedua adalah kejadian yang benar-benar terjadi. Dalam penggalan yang kedua dapat dilihat bahwa tokoh Ashra sadar dengan apa yang akan terjadi selanjutnya, yang sesuai dengan bayangannya, melalui tuturan *Daniel* yang menunjukkan bahwa ia telah mengetahui peristiwa itu sebelumnya. Selebihnya, dalam menarasikan penggalan kedua, CMS menggunakan pilihan kata yang sama sekali sama dengan penggalan pertama untuk menunjukkan bahwa kepada pembaca secara jelas bahwa peristiwa tersebut sudah terjadi sebelumnya melalui foreshadowing tokoh Ashra.

Kembali ke peta alur JCtM, garis yang terletak di bagian bawah atau garis kedua adalah rangkaian peristiwa yang terjadi dalam dimensi pertama. Dalam rangkaian cerita di garis yang kedua ini, sekuen-sekuen cerita tersusun secara linear, sehingga yang ditemui hanyalah garis lurus tanpa spiral layaknya garis alur yang pertama. Di antara kedua garis tersebut, terdapat garis diagonal yang merupakan penghubung yang juga bersifat linear.

Apabila diperhatikan lebih seksama, meskipun garis alur JCtM terdiri dari tiga garis yang terhubung satu sama lain dan terlihat rumit seperti yang terdapat pada peta, semua garis tersebut sebenarnya bergerak maju. Dalam beberapa kasus *foreshadowing* memang ditemui *pause*, namun setelahnya, sekuen-sekuen JCtM tetap bersifat linear.

Pauses occur much more frequently. This term includes all narrative sections in which no movement of the fabula-time is implied. A great deal of attention is paid to one element, and in the meantime the fibula remains stationary. When it is again continued later on, no time has passed. [...]The pause was an accepted tempo. And when such descriptions led to excessively long interruptions of the fabula, their presence was justified by tying them to the vision of an onlooker (Bal, 1994: 108-109).

Kemunculan pause sering terjadi (dalam suatu karya). Istilah ini mencakup seluruh bagian dari suatu narasi yang menyiratkan tidak adanya waktu yang berjalan. Perhatian (pembaca) difokuskan kepada satu elemen, sehingga dalam waktu yang bersamaan, waktu dalam sebuah cerita tidak bergerak, dan ketika fokus penceritaan kembali kepada fokus semula, tidak ada sedikitpun waktu dalam cerita tersebut yang terlewat. [...] Pause adalah suatu kecepatan yang dapat diterima. Ketika suatu fokus yang dideskripsikan

menjadi sangat banyak sehingga mengganggu jalannya fokus dan alur utama, pause digunakan untuk menandai bahwa fokus tersebut merupakan sebuah bayangan dari suatu penglihat atau tokoh (Bal, 1994: 108-109).

Seperti telah disebutkan, peta alur JCtM terdiri atas tiga garis yang saling berhubungan dan terlihat rumit, namun sebenarnya ketiga alur tersebut merupakan kesatuan dari satu garis lurus yang bersifat linear. Perpindahan sekuen-sekuen ke garis pertama, kedua, dan ketiga hanyalah perpindahan setting dalam peristiwa tersebut, namun selebihnya alur tetap bergerak maju atau linear, sehingga alur dalam JCtM merupakan garis linear yang terdiri dari susunan sekuen dalam empat dimensi yang berbeda namun tetap tersusun secara kronologis seperti dalam visualisasi di bawah ini.



Keterangan:

■ Dimensi I ■ Dimensi Peralihan ■ Dimensi II ■ Dimensi III

Gambar 3.6 Susunan Dimensi dalam Alur JCtM

Sejauh ini telah diketahui bahwa alur yang terdapat dalam JCtM merupakan alur linear, yaitu alur yang setiap sekuennya tersusun secara kronologis. Selanjutnya, analisis mengenai alur dan pengaluran dalam JCtM dapat diketahui melalui klasifikasi alur, grafik perkembangan alur, dan modul aktansi dalam JCtM.

3.2.3.1 Klasifikasi Alur *Jukstaposisi: Cerita tuhan Mati*

Alur merupakan rangkaian peristiwa atau sekuen yang memiliki hubungan sebab akibat dan tersusun secara knorologis. Susunan sekuen tersebut tersusun sedemikian rupa menempati fungsinya masing-masing sehingga membentuk jalan cerita yang dapat dipahami oleh pembaca. Dengan demikian, dapat dikatakan masing-masing sekuen memiliki peranan penting dalam keutuhan cerita yang dibangun. Adapun fungsi dari sekuen-sekuen yang membangun cerita terbagi

menjadi empat bagian, yaitu bagian pemaparan, konflik, klimaks, dan leraian. Gorys Keraf dalam *Argumentasi dan Narasi* (1987) mengatakan bahwa secara skematis, alur suatu cerita dapat digambarkan berbentuk gunung yang puncaknya merupakan klimaks dari cerita tersebut. Senada dengan Keraf, Gustav Freytag dalam Scott (1981) juga mengatakan bahwa apabila alur dalam suatu cerita divisualisasikan, maka membentuk suatu garis yang menukik ke bawah.

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, JCtM terdiri dari 59 sekuen yang membangun keseluruhan cerita. Kelima puluh sembilan sekuen tersebut tentu saja terbagi lagi menjadi alur utama dan alur bawahan. Yang termasuk ke dalam alur utama adalah sekuen-sekuen yang mendukung jalannya cerita inti dari JCtM, yaitu perebutan hak sebagai Prima Causa antara Ashra dan Chhya. Sedangkan yang termasuk ke dalam alur bawahan adalah sekuen-sekuen yang menyusun cerita sampingan yang tidak terlalu berpengaruh pada jalannya cerita utama. Perjumpaan Ashra dengan Marya Yeshwa yang berlanjut dengan usaha Ashra untuk mencegah Marya Yeshwa adalah alur bawahan yang sama sekali tidak memiliki efek terhadap hasil akhir apakah Ashra mampu menjadi Prima Causa atau tidak. Berdasarkan pembagian alur utama dan alur bawahan serta empat fungsi dalam alur suatu cerita inilah, maka didapatkan uraian sebagai berikut:

3.2.4.1.1 Pemaparan dalam *Jukstaposisi: Cerita tuhan Mati*

Pemaparan merupakan bagian yang berisi informasi-informasi dasar yang berguna untuk memahami jalannya cerita. Menurut Sudjiman (1988), pemaparan biasanya merupakan fungsi utama awal suatu cerita yang berisi keterangan yang memudahkan pembaca untuk memahami peristiwa selanjutnya. Dalam bagian ini pembaca diperkenalkan oleh tokoh-tokoh, keadaan dunia yang ditinggali para tokoh, dan beberapa kejadian yang mungkin menjadi sebab suatu konflik yang terjadi dalam cerita. Pada beberapa kasus, biasanya pemaparan juga berisi kunci atas penyelesaian atau leraian yang terjadi di bagian akhir cerita.

Dalam JCtM, pemaparan terdapat pada sekuen 2, 4, 6, 8, 10, 14, 16, dan 21. Pada sekuen 2 diceritakan bahwa Ashra adalah seorang anak yang baru saja pindah dari Denpasar ke Jakarta. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka pembaca

dapat mengetahui bahwa Ashra masih harus menyesuaikan dirinya dengan keadaan di sekitarnya, sehingga kemungkinan besar Ashra akan menemui hal-hal baru yang kemungkinan dapat menjadi permasalahan cerita. Berdasarkan penjelasan tersebut pula, maka pembaca akan bertanya alasan Ashra pindah ke Jakarta yang kemudian terjawab bahwa alasan kepindahan Ashra adalah karena ayah Ashra ingin anaknya mencicipi pendidikan di Jakarta (hlm. 17).

Pada sekuen 4 dan 6 diceritakan bahwa Ashra berkenalan dengan Noah Saintclear dan Silma Syailendra, yang merupakan dua tokoh yang perannya sangat penting dalam membangun cerita inti JCtM. Dalam kedua sekuen ini juga, Ashra diceritakan telah menangkap sesuatu yang berbeda dari Noah dan Silma, sehingga pembaca dapat menerka-nerka apakah yang akan terjadi pada dua tokoh ini.

“... Saintclear,” kata anak berambut cokelat dengan muka campuran Barat dan Cina itu.

“Ashra Trivurti,” kata Ashra sambil tersenyum kepada Noah dan menyalaminya.

)+(

[Air Hidup? Kau di sini...? Namamu Noah?]

[Ah, jangan pikirkan itu sekarang. Aku tak boleh mengatakan apa-apa mengenai itu... di sini... sampai ini berakhir... Sampai kau sadar dunia ini hanyalah...] (Sidjaja, 2007: 10).

Penggalan di atas adalah bagian dari sekuen 4. Pada penggalan di atas, terjadi suatu komunikasi antara Ashra dan Noah yang terjadi di bawah sadar keduanya. Melalui komunikasi itulah, pembaca diberitahu bahwa ada suatu hubungan antara Ashra dan Noah sehingga pembaca tahu bahwa Noah adalah salah satu tokoh yang nantinya akan memiliki peran yang cukup penting dalam JCtM. Hal serupa juga terjadi pada sekuen 6 yang menceritakan perkenalan Ashra dengan Silma Syailendra. Seperti halnya perkenalannya dengan Noah, Ashra tidak bisa melihat masa depan seperti yang selama ini dapat dilakukannya.

Sekuen 8 menceritakan perkenalan Ashra dengan Marya Yeshwa. Persoalan Marya Yeshwa dengan ayahnya yang perfeksionis yang menjadikan alasan terbesarnya untuk bunuh diri memang bukanlah cerita inti dari JCtM,

melainkan cerita bawahan yang kehadirannya berfungsi untuk memberikan tegangan lain kepada pembaca sehingga perhatian pembaca tidak melulu difokuskan kepada tegangan cerita inti. Akan tetapi, pengenalan Ashra dengan Marya merupakan awal dari ditemukannya lemari terlarang (sekuen 10) oleh Ashra yang ternyata merupakan objek penting untuk membawanya menjadi Prima Causa.

Pada sekuen 14, diceritakan bahwa Jasmon Jonada telah berhasil menemukan keberadaan Ashra di dimensi kedua. Pada sekuen ini juga dijelaskan bahwa Jasmon Jonada adalah tuhan yang membawa tuhan lain bermimpi sehingga ia memiliki tanggung jawab untuk menemukan Ashra untuk menjadi Prima Causa. Sekuen ini merupakan titik disampaikannya pesan kepada pembaca bahwa Ashra tidak hanya sekadar gadis yang memiliki kemampuan di luar gadis-gadis lainnya, namun kelebihan tersebut mau tak mau membawanya kepada kejadian yang lebih lanjut yang di luar nalar Ashra sebagai manusia melalui Jasmon Jonada yang merupakan “misi” dari tokoh utama dalam JCtM. Adanya “misi” yang harus dilakukan oleh Ashra melawan Chhya untuk menjadi Prima Causa tidak hanya disampaikan melalui Jasmon Jonada, melainkan juga melalui tokoh Kala dan Bhumi. Pertemuan antara Ashra dengan Kala dan Bhumi yang diceritakan pada sekuen 16 dan 21 sedikit banyak menimbulkan kesan yang sama dengan pertemuan Ashra dengan Noah dan Silma; terasa suatu kejanggalan, sehingga pembaca dapat menerka bahwa ada sesuatu yang terjadi antara tokoh Ashra, Kala, dan Bhumi yang kelak berguna bagi pemecahan masalah dalam JCtM.

3.2.4.1.2 Konflik dalam *Jukstaposisi: Cerita tuhan Mati*

Yang dimaksud dengan konflik adalah keadaan yang mencakup adegan-adegan yang berusaha meningkatkan ketegangan, yang menurut Sudjiman (1988) merupakan ketidakpastian yang berkepanjangan sehingga menimbulkan suatu keresahan menjadi-jadi. Sebuah konflik dapat dipahami dengan baik apabila bagian pemaparan sudah disajikan secara jelas, sehingga dalam tahap ini, susunan sekuen dengan sendirinya memasuki tahap konkritisasi, yaitu telah dapat teruraikan secara jelas kepentingan antara masing-masing tokoh serta perbedaan

sudut pandang tokoh yang menjadi sebab adanya perbenturan-perbenturan yang terdapat pada bagian konflik.

Dalam JcTM, konflik yang terjadi terdapat dalam sekuen 23, 33, 35, 37, 44, dan 55. Sekuen 23 menceritakan pertemuan Ashra dengan Chhya setelah Ashra mencoba membuka lemari terlarang yang ia temukan pada sekuen 10. Pada bagian pemaparan telah dijelaskan bahwa Ashra dan Chhya adalah dua tokoh yang bersaing memperebutkan posisi Prima Causa. Pertemuan keduanya pada sekuen ini tentu saja menimbulkan ketegangan, sebab, meskipun keduanya tidak bertemu secara langsung, yaitu Chhya menemui Ashra yang sedang pingsan dan dalam ketidaksadarannya Ashra bertemu Chhya yang menjerat tubuhnya untuk masuk ke dalam padang pasir, cukup menggambarkan hubungan antara Ashra dan Chhya yang saling ingin menghancurkan kepada pembaca yang berlanjut kepada ketegangan-ketegangan selanjutnya.

Pertemuan Ashra dan Chhya diceritakan lagi pada sekuen 33 di dalam mimpi Ashra. Pada sekuen ini, ketegangan antara keduanya digambarkan semakin tinggi daripada sekuen sebelumnya.

Ashra bisa merasakan ada sesuatu yang tiba-tiba menggenggam lehernya.

Ashra membalikkan badannya. Dia bisa melihat sosok figure asing, mencekik lehernya.

Siapa...siapa? Apa yang mau kau lakukan? Tanya Ashra sambil menyipitkan mata. Terang. Terang sekali dirimu, apakah kau ini? Ashra berusaha keras membebaskan dirinya dari cekikan itu.

Apa kau matahari? Kenapakah kau begitu terang? Aku tak bisa melihat wajahmu. Ashra berusaha berkata-kata di antara rasa sakit yang amat sangat.

Aku mau bunuh kau, pemilik Shatkona. Anak Kala dan Bhumi, kata sosok itu. Suaranya menggema ke seluruh ruang yang tak terbatas itu.

Ashra bisa merasakan seakan kematian datang menghampiri dirinya.

Lepaskan... tak boleh mati... aku tak boleh mati...

Tidak, kamu harus mati. Bukankah kau tak ingin menjadi waktu? Biarkan aku makan dirimu.

Tapi itu bukan alasan... untuk mati... lepas... kan...

Cengkeraman itu makin kuat. Ashra merasa dirinya akan mati sebentar lagi.

Kakinya mulai meronta-ronta, dan dia memukul pencekiknya sekuat mungkin.

...percuma...

A...apa? Ashra merasa dirinya sudah berada di ambang kematian.

...aku akan menjadi waktu...

TIDAK!!! (Sidjaja, 2007: 135-136).

Pada sekuen di atas ketegangan antara Ashra dan Chhya ditunjukkan dengan adanya kontak fisik antara keduanya. Chhya mulai melakukan upayanya untuk membunuh Ashra dengan mencekiknya. Ketegangan antara keduanya berlanjut pada sekuen 35 yang menceritakan Ashra kembali bertemu Chhya, namun kali ini Ashra dalam keadaan tersalib sehingga tidak mampu melawan Chhya yang mulai menjilati matanya. Dalam sekuen ini pula, Chhya kembali melontarkan perkataan-perkataan yang bersifat mengancam dan menancapkan paku salib ke telapak tangan Ashra lebih dalam hingga Ashra berteriak kesakitan. Keadaan semakin menegang ketika pada sekuen 37 Noah Saintclear tiba-tiba muncul di antara Ashra dan Chhya.

Suara apa itu? Terdengar suara menggema di dunia aneh yang tengah dijelajahi Noah. Noah mengerti arti kalimat misterius yang ia dengar. *Air Hidup*, katanya, *jangan mengganggu. Bahkan kau pun datang menggangguku, Air Hidup.*

Suara itu bergema lagi. Noah melihat ke arah atas.

Air Hidup? Apa maksudnya Air Hidup? Kau sendiri apa?

Kukatakan padamu, jangan ganggu...!

Noah bisa merasakan datangnya cahaya dari sumber suara itu. Dia segera menukik dan tangannya berhasil mencapai Ashra. Dia berusaha sekuat tenaga menarik paku yang menancap di kedua tangan yang berdarah milik Ashra. Tapi tidak bisa. Paku itu menusuk tangan dan kaki-kaki Ashra dengan sangat kuat (Sidjaja, 2007: 146-147).

Ketegangan yang terjadi antara Ashra dan Chhya pada sekuen 35 meningkat pada sekuen 37 dengan kehadiran Noah. Pada sekuen 37 ini, Noah diceritakan hendak menolong Ashra yang tersalib, sementara itu Noah sendiri juga disibukkan dengan perseteruannya dengan Chhya yang menganggap Noah sebagai pengganggu.

Pada sekuen 44, Noah Saintclear telah kembali ke Kronopolis dan menyadari dirinya adalah Air Hidup. Dalam sekuen ini, ketegangan kembali dimunculkan ketika Chhya secara tiba-tiba muncul di Kronopolis dan berupaya menghancurkan Air Hidup.

Air Hidup merasakan panas yang luar biasa dari tangan yang mencekiknya. Panas yang membuat galaksi tercipta dan panas yang membuat planet lenyap dari dunia. Chhya, apa yang kau lakukan? Jangan katakan...kau akan...dunia ini?! Dia terlambat mengetahuinya. Dia bisa melihat senyum kemenangan dari Chhya saat tuhan itu mendengar bahasa tuhan keluar dari mulutnya.

...

Air Hidup bisa merasakan detik-detik kehancuran itu. Dia bisa melihat bola cahaya sebesar jagat raya menghancurkan dunia. Dunia yang dulu pernah ada tuhan. Air Hidup lalu melipat sayap birunya, melindungi dirinya dari terpaan cahaya itu. Ledakan luar biasa dari tubuh Chhya terasa begitu raksasa dan panas, menghancurkan dunia itu dengan sempurna. Reruntuhan polis-polis lenyap tak berbekas menjadi kegelapan malam. Bulan di langit, bintang yang bercahaya hancur besertanya. Dunia itu telah hancur seluruhnya. Ya, Chhya telah menghancurkan dunia nyata itu (Sidjaja, 2007: 188-189).

Sampai pada bagian ini, perasaan pembaca cukup diluluh lantakkan dengan dunia nyata yang diceritakan hancur akibat ulah Chhya. Ketegangan antara Air Hidup dan Chhya mencapai titik di mana Air Hidup diceritakan tidak mampu melawan Chhya, meskipun dalam sekuen ini juga dijelaskan bahwa Chhya tidak berhasil membunuh Air Hidup dengan mencekik dan meledakkannya.

Ketegangan tidak hanya terjadi antara Ashra dan Noah dengan Chhya untuk memperebutkan kedudukan menjadi Prima Causa. Pada sekuen 55, ketegangan terjadi antara Ashra dan Silma. Untuk menjadi tuhan, Ashra harus

melalui sepuluh jalan tuhan yang satu di antaranya adalah meminum darah Silma. Pada bagian ini ketegangan terjadi di antara keduanya, sebab Silma sama sekali tidak mengetahui penyebab dari sikap Ashra yang begitu kontradiktif dengan Ashra yang sebelumnya ia kenal. Sikap Ashra yang sama sekali berbeda ini tentu saja menimbulkan pertanyaan sekaligus perlawanan dari Silma, meskipun pada akhirnya Ashra berhasil meminum darahnya sebagai salah satu syarat menjadi Prima Causa.

3.2.4.1.3 Klimaks dalam *Jukstaposisi: Cerita tuhan Mati*

Klimaks merupakan bagian ketika suatu cerita mencapai puncaknya. Hal inilah yang dimaksud Sudjiman (1988) dengan rumitan yang mencapai kehebatannya. Setiap cerita pasti memiliki inti permasalahan yang jawabannya adalah ya atau tidak. Jawaban dari inti permasalahan inilah yang tercakup dalam klimaks, yang sebelumnya terdapat suatu tegangan yang tinggi di antara tokoh-tokohnya untuk mendapatkan jawaban permasalahan tersebut.

Dalam JCtM, klimaks terdapat pada sekuen 58 yang menceritakan Chhya berhasil memakan Ashra. Dalam sekuen ini inti permasalahan JCtM yaitu perebutan posisi sebagai Prima Causa antara Ashra dan Chhya terjawab. Ashra tidak berhasil menjadi Prima Causa, sebab Chhya terlebih dahulu berhasil memakannya sebelum Ashra sendiri berhasil melewati sepuluh jalan tuhan. Sebelum Chhya akhirnya berhasil menyalahkan Ashra terjadi ketegangan antara Ashra, Chhya, dan Noah. Noah telah memperingatkan Ashra untuk segera memasuki Sefira yang akan segera tertutup dalam hitungan detik, namun Ashra kembali merasa ragu sebab di satu sisi, untuk menjadi Prima Causa ia harus kembali menyalahkan orang-orang terdekatnya. Di tengah pergolakan batin Ashra itulah Chhya mengambil kesempatan untuk mencekik Ashra dan memakannya.

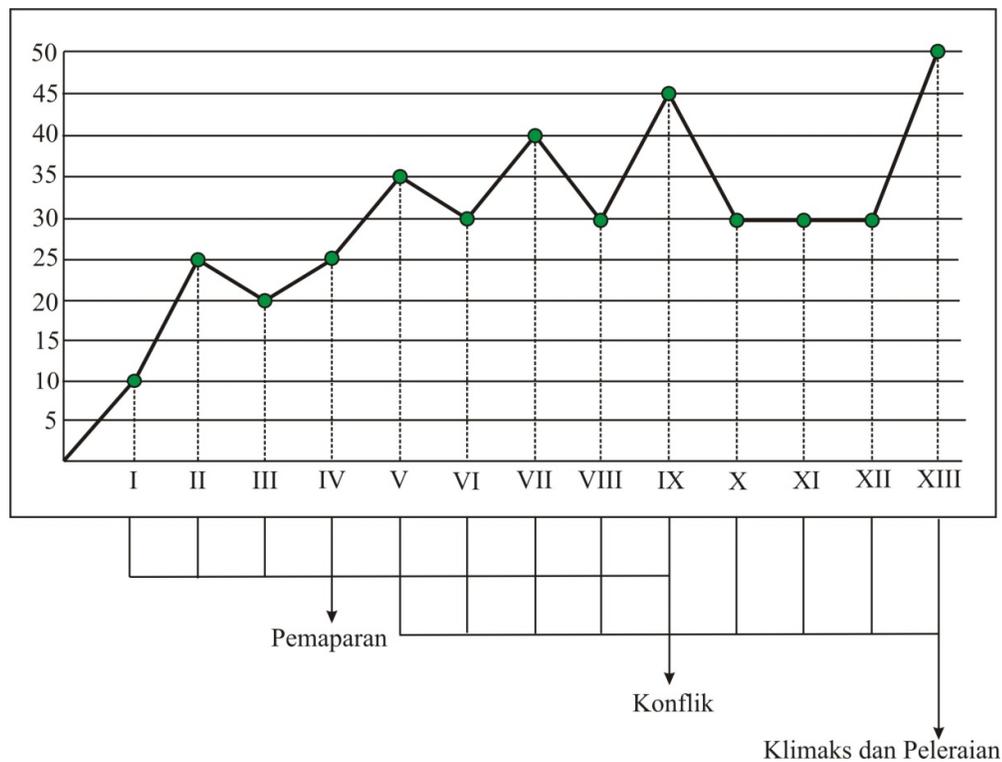
3.2.4.1.4 Leraian dalam *Jukstaposisi: Cerita tuhan Mati*

Menurut Sudjiman (1988), leraian merupakan perkembangan peristiwa yang mengarah pada penyelesaian. Akan tetapi dalam hal ini perlu diperhatikan bahwa leraian bukanlah penyelesaian masalah yang dihadapi oleh tokoh. Pernyataan ini diperkuat oleh Gorys Keraf dalam *Argumentasi dan Narasi* (1987)

yang mengatakan bahwa suatu leraian tidak menandai berakhirnya suatu cerita, melainkan penanda adanya kejadian baru yang mungkin terjadi setelahnya, sebab dalam suatu rangkaian cerita alur terus bergerak maju dan tidak pernah mencapai titik nol. Dalam leraian muncul keadaan baru dari tokoh-tokoh yang terlibat. Beberapa cerita menggunakan leraian semu, yaitu mematikan tokoh yang menjadi oposisi. Dalam JCtM terjadi kasus serupa. Ashra akhirnya mati bersama seluruh alam semesta. Dengan demikian sekuen 59 yang menceritakan keadaan baru Chhya yang sendiri saja di tengah alam semesta yang luas merupakan leraian.

3.2.3.2 Grafik Perkembangan Alur *Jukstaposisi: Cerita tuhan Mati*

Setelah dilakukan analisis terhadap klasifikasi alur JCtM yang terdiri dari bagian pemaparan, konflik, klimaks, dan leraian pada subbab sebelumnya, maka berdasarkan data yang diperoleh, perkembangan alur JCtM dapat divisualisasikan menggunakan grafik di bawah ini. Angka-angka pada koordinat (y) menunjukkan nilai dari tegangan pada tiap-tiap bab.



Gambar 3.7 Grafik Perkembangan Alur JCtM

BAB 4

DUNIA YANG SERBA TIDAK YAKIN DALAM *JUKSTAPOSISI*:

CERITA TUHAN MATI

Berdasarkan hasil dari telaah struktural pada bab sebelumnya, JCtM membangun dunia fiksi yang dalam sekaligus jauh dan dekat dari realitas sehingga menimbulkan ambivalensi. Dalam bab ini, ambivalensi tersebut dijelaskan sebagai aspek yang mengarah pada kegamangan yang terdapat dalam JCtM.

4.1 ‘Dunia Sebelah’

Seperti yang telah diketahui, dunia dalam JCtM terbagi menjadi empat dimensi yang memiliki karakteristik yang berbeda antara satu dengan lainnya. Di satu sisi, dimensi kedua dibangun begitu mirip dengan realita, sedangkan di sisi lain, dimensi pertama, peralihan, dan ketiga berupa dunia yang antah. Hal inilah yang disebut McHale dalam *Postmodernist Fiction* sebagai *World Next Door* atau ‘Dunia Sebelah’.

Whatever the example, the ontological structure of the projected world is essentially the same in every case: a *dual* ontology, on one side our world of the normal and every day, on the other side the next-door world of the paranormal or supernatural, and running between them the contested boundary separating the two worlds (2004: 73).

Apapun contohnya, struktur ontologis dalam dunia yang dibangun lazimnya sama dalam setiap kasus: dualisme ontologis, di satu sisi merupakan dunia yang kita kenal sehari-hari, sedangkan di sisi lainnya, yaitu dunia yang di sebelah berupa paranormal atau supernatural, dan berlarian dalam batas pemisah dua dunia tersebut (2004: 73).

Dengan demikian, dapat dikatakan dunia yang dimunculkan merupakan dunia yang di-ada-kan. Dunia seperti inilah yang dihadirkan JCTM; dunia yang sepenuhnya tak ada namun meng-ada dan dunia inilah yang menjadi unsur yang paling menarik dalam JCTM, sebab di dalamnya terdapat ketidakyakinan, keraguan, penolakan, namun terdapat juga penerimaan dalam waktu yang bersamaan. Berdasarkan konsep 'Dunia Sebelah' McHale tersebutlah dunia dalam JCTM akan dideskripsikan.

4.1.1 Ketegunan (*Hesitation*)

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, JCTM terdiri atas dua dunia yang berbeda satu sama lain yang menyerupai realitas dan supernatural –yang oleh McHale disebut dengan istilah 'Dunia Sebelah'. Keberadaan 'Dunia Sebelah' ini memunculkan dualisme ontologisme, yaitu batasan-batasan masing-masing dunia yang saling berkontradiksi. Seringkali batasan-batasan tersebut kabur, sehingga sulit untuk menentukan perbedaan di antara keduanya sehingga menghasilkan suatu keadaan 'diam sejenak'; hal inilah yang dimaksud dengan ketegunan.

A text belongs to the fantastic proper only as long as it *hesitates* between natural and supernatural explanations, between the uncanny and the marvelous (Mc.Hale, 2004: 74).

Sebuah cerita dapat dikatakan memenuhi tujuan fantastik selama cerita tersebut tidak yakin antara penjelasan natural dan supernatural, antara keanehan dan kehebatan (Mc.Hale, 2004: 74).

Dalam JCTM, ketegunan semacam ini muncul dalam penggalan berikut.

Anaknya tertidur di candi itu. Di candi yang di mimpi itu bernama Borobudur. Bangunan suci yang dianggap berhala oleh para pengikut tuhan dengan empat huruf.

Dan di hari itu, dia terkejut karena akhirnya waktu mulai bergerak. Akankah waktu berjalan lagi? Pikirnya. Di dunia yang tak ada waktu ini, hari ini, sekarang, besok, dan seterusnya tak ada bedanya. Yang ada hanya kekekalan (Sidjaja, 2007: 172-173).

Dalam penggalan di atas, dunia yang sebenarnya dibangun adalah dunia supernatural yang diketahui dari kalimat *di dunia yang tak ada waktu ini, hari ini, sekarang, besok, dan seterusnya tak ada bedanya*. Akan tetapi kegaiban yang muncul dalam penggalan tersebut sedikit terganggu dengan adanya penyebutan *Borobudur* yang begitu naturalis. Hal inilah yang dimaksud dengan ketegunan, sebab batasan antara dunia natural dan supernatural sama sekali buram sehingga dalam sepersekian detik muncul perasaan tegun. Dalam penggalan di atas, bahkan tidak dapat secara langsung diketahui apakah kegaiban berupa ketiadaan waktu muncul begitu saja di dalam dunia yang natural atau sebaliknya. Perhatikan pula penggalan berikut.

Dunia yang aneh, pikir Ashra. Dia lalu menutup matanya sejenak, saat dia membukanya kembali, dia melihat dunia yang berbeda. Dunia ini, di mata Ashra hanyalah sebuah kumpulan titik luar biasa banyak yang membentuk garis-garis (Sidjaja, 2007: 250).

Penggalan di atas adalah penggalan ketika Ashra baru saja mendapatkan kuasa atas mata yang bisa melihat seluruh alam semesta. Kemampuan tersebut membuat Ashra dapat melihat alam semesta melalui ‘mata’ yang lain yang maha besar; dunia dilihatnya berupa titik-titik kecil yang saling berkaitan. Hal ini merupakan sesuatu yang luar biasa, kemampuan yang tak dapat dibayangkan manusia. Akan tetapi, di satu sisi hal ini juga tampak aneh. Sifat luar biasa dan aneh yang didapat secara bersamaan tersebut menimbulkan ketegunan: seperti apakah kemampuan melihat dunia dari jauh? Apakah hal tersebut luar biasa dan hebat atautkah aneh dan tidak dapat berterima?

Ketegunan ini tentu saja tidak muncul serta-merta, melainkan dunia yang dimunculkan dalam JcTM sengaja dibuat untuk dipertanyakan apakah yang ini nyata atau yang ini maya. Segala nyata-maya, hebat-aneh, gelap-terang disejajarkan tanpa adanya pembatas, sehingga yang didapat adalah kegamangan atas batasan keduanya.

4.1.2 Kebanalan (*Banality*)

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, kata ‘banal’ memiliki makna ‘biasa sekali’. Dalam konsep ‘Dunia Sebelah’ yang digagas oleh McHale,

kebanalan yaitu penerimaan atas dunia-dunia yang saling berbenturan dalam suatu cerita fiksi. Secara tidak langsung, kebanalan dapat dikatakan sebagai unsur-unsur surealis yang dapat diterima meskipun batasan antara dunia natural dan supernatural dipertanyakan.

Ashra berjongkok ke arah mata itu merobek selaputnya perlahan-lahan. Terlihat mata itu merasakan sakit dengan terus-menerus mengeluarkan air mata (Sidjaja, 2007: 231).

Perhatikan pula penggalan berikut:

“Dan kalian tiga tuhan terakhir, sekarang biarlah aku memakan kalian agar ketuhananku lebih sempurna lagi.” Chhya menyeringai dan membuka mulutnya. Mulut tuhan yang bercahaya itu semakin lama menjadi selebar alam semesta, dan akhirnya menelan semua yang ada di tempat itu. Candi Borobudur, tempat terakhir di dunia itu tertelan dengan tuhan-tuhan yang tersisa (Sidjaja, 2007: 272).

Perbuatan tokoh Ashra merobek selaput mata dan memakannya sudah jelas merupakan peristiwa tak lazim. Akan tetapi, hal seperti ini dapat diterima tanpa adanya suatu penolakan baik secara langsung atau tidak langsung seperti yang terjadi pada contoh penggalan pada subbab sebelumnya. Hal yang sama juga terjadi dalam penggalan kedua. Tokoh Chhya dikatakan memakan alam semesta – termasuk Borobudur yang penyebutannya dalam JCtM merupakan produk mimesis, padahal dalam bab sebelumnya tokoh Chhya –dan tuhan-tuhan lainnya, disimpulkan sebagai manusia yang memiliki daya cipta dalam mimpi masing-masing. Wilde dalam McHale (2004) mengatakan kebanalan menerima dunia yang ada bulat-bulat dan apa adanya dan menjadikannya sebagai karunia. Pemakaian kata ‘karunia’ di sini sangat tepat, sebab penerimaan atas dunia yang bertabrakan tersebut terjadi secara serta-merta.

Dalam JCtM, kebanalan dimunculkan sebagai wujud dari penerimaan tokoh-tokoh atas dunia yang tidak berterima, sehingga menimbulkan pertanyaan di manakah kesadaran para tokoh berada, apakah di dunia yang riil atau yang

tidak riil. Kebanalannya menunjukkan bahwa suatu teks merupakan fiksi, tempat segala macam dunia mungkin saja ada tanpa batasan kelogisan.

4.1.3 Perlawanan (*Resistance*)

Walaupun dalam cerita fiksi terjadi kebanalannya, perlawanan dari dunia natural tidak dapat dihilangkan begitu saja. Dalam dunia yang dibangun sebuah cerita fiksi terjadi pertentangan ontologis dan dunia supernatural mampu memonopoli ontologisme dunia natural. Namun setidaknya perlawanan dari dunia natural masih dapat terasa, baik dalam tindak-tanduk tokoh bahkan setidaknya para pembaca, sesuai yang dikemukakan McHale.

This is one of the means postmodernist writing uses to emphasize the ontological confrontation inherent in the fantastic. The other means is more direct: it involves *dramatizing* the confrontation, turning the resistance of normality against the paranormal into an agonistic struggle (Hale, 2004: 77).

Inilah yang dimaksud bahwa teks-teks posmodernisme memberi penekanan pada pertentangan ontologis dalam membangun ceritanya. Dalam sisi lain, tujuan ini bahkan ditunjukkan secara lebih langsung: berupa dramatisasi dari pertentangan ontologis itu sendiri, dan perlawanan dari dunia natural menjadi sisi yang terpisah (Hale, 2004: 77).

Perlawanan semacam inilah yang dalam JCTM terjadi berupa pertentangan-pertentangan yang muncul dan dituturkan secara langsung oleh tokoh-tokohnya.

Ashra sejujurnya tidak tahu ingin pergi ke mana. Dia sekarang hanya memiliki kendaraan berupa sepeda yang dibeli ayahnya sewaktu dia pindah ke Jakarta. Mungkin aku akan pergi ke museum saja, pikir Ashra (Sidjaja, 2007: 51).

“Ini sebenarnya di mana? Tempat apa ini?” tanya Ashra gugup.
“Ini adalah tempat di mana para mimpi berada.” Ia menjawab singkat.

Ashra tertegun mendengar kata-kata itu. Apa maksudnya? Tempat di mana mimpi berada? Pintu-pintu itu?

“Pintu-pintu itu...,” orang itu menunjuk salah satu pintu yang berjejer di tembok. “...tempat untuk menuju... mimpi-mimpi dari tuhan” (Sidjaja, 2007: 91-92).

Penggalan pertama menggambarkan suasana sehari-hari yang begitu normal dalam kehidupan Ashra. Dunia dalam penggalan ini digambarkan begitu natural, dilihat dari pemakaian kata **Jakarta** serta diungkapkannya keinginan Ashra untuk pergi mengunjungi museum. Sementara itu, dalam penggalan kedua, dunia Ashra dijungkirbalikkan dengan **pintu-pintu berisi mimpi para tuhan** yang begitu gaib. Ashra yang hidup dalam dunia serba normal, tiba-tiba dihadapkan dengan dunia supernatural yang sama sekali tidak dikenalnya sehingga wajar apabila tokoh Ashra disebutkan menjadi gugup. Sebab, peralihan antara natural dan supernatural dalam penggalan yang kedua sama sekali tak ada batasnya, sehingga dua dunia tersebut bertumpang tindih dan hilang fokus di mana sebenarnya dunia dalam penggalan tersebut akan diceritakan. Hal serupa juga ditemui dalam penggalan berikut:

Noah berdiri di sebuah tempat aneh. Tempat yang ia tahu tak mungkin berada di dunia nyata. Bola mata Noah tidak henti-hentinya terbelalak melihat pemandangan ajaib di hadapannya. Noah menengadah ke atas. Dia bisa melihat planet bumi bergantung di sana. Dan dia merasakan di balik punggungnya, dua sayap yang terbuat dari air. Sayap berwarna biru, tembus pandang, sejernih Air Hidup (Sidjaja, 2007: 145).

Tokoh Noah dalam penggalan di atas secara sadar memahami bahwa dunianya, dunia natural yang ia kenal, telah bersinggungan dengan dunia supernatural tanpa adanya sedikitpun pembatas. Noah merasa asing dengan dunia yang dilihatnya dalam penggalan itu, sama seperti yang terjadi pada tokoh Ashra pada penggalan sebelumnya. Dalam penggalan ini tidak terdapat kebanalan, yaitu ke-biasa-an akan bertabrakannya dunia yang masuk akal dan tidak masuk akal, sehingga terjadilah apa yang dimaksud McHale dengan perlawanan itu sendiri. Apabila berbicara mengenai *genre* dari JCTM sendiri, JCTM dapat dimasukkan ke dalam karya realisme magis.

Magic Realism Some of the characteristic features of this kind of fiction are the mingling and juxtaposition of the realistic and the fantastic or bizarre, skilful time shifts, convoluted and even labyrinthine narratives and plots, miscellaneous use of dreams, myths and fairy stories, expressionistic and even surrealist description, arcane erudition, the element of surprise or abrupt shock, the horrific and the inexplicable (Cuddon, 1999: 488).

Realisme Magis Beberapa karakteristik dalam fiksi jenis ini adalah percampuran atau jukstaposisi atas realistik dan fantastik atau kegamangan, pergantian dalam waktu yang sangat cepat, tergulung dan bahkan tersesatkan dalam narasi dan alur, arti mimpi-mimpi yang tidak dapat dikategorikan, mitos dan kisah-kisah peri, ekspresionistis dan bahkan deskripsi surrealis, kejutan atas keanehan, dan kekacauan yang tersirat (Cuddon, 1999: 488).

JCtM menghadirkan ide-ide yang sarat dengan percampuran dunia natural dan supernatural yang tanpa batas, perlawanan dari sisi naturalis yang di satu sisi berterima namun tidak berterima di sisi lain sehingga menimbulkan ambivalensi, serta penerimaan atas hal-hal gaib dalam dunia yang natural seperti yang telah dijelaskan pada subbab-subbab dalam bab ini. Hal inilah yang memunculkan kegamangan dalam dunia JCtM, sebab dalam batasan yang kabur tersebut terjadi penerimaan dan penolakan secara bersamaan.

4.2 Nirlogisme dalam JCtM sebagai Aspek Pembentuk Kegamangan

Tema dan struktur pembangun yang dimunculkan dalam JCtM dapat dikatakan menarik yang menyajikan sesuatu yang segar dalam kesusastraan Indonesia, pada awalnya CMS terlihat kurang memperhatikan logisme dari unsur-unsur pembangunnya, misalnya dalam pemilihan identitas tokoh. Namun, kurangnya logisme inilah yang membawa JCtM pada kegamangan, sesuai yang dikatakan oleh McHale mengenai dualisme ontologis. Hampir seluruh tokoh dalam JCtM merupakan anak remaja berusia belasan, namun tokoh-tokoh tersebut dipaksa 'mengemban' tugas yang sangat berat yaitu mencari arti tuhan dan penciptaan serta eksistensi dari dunia yang dikenalnya. Inti permasalahan dan tema JCtM yang sebenarnya menarik dapat secara tiba-tiba berubah makna ketika yang memerankannya adalah segerombolan remaja tanggung yang duduk di sekolah menengah, sehingga apa yang menjadi permasalahan dalam JCtM

bukannya menjelma suatu pencarian yang bersifat filosofis melainkan pengadaan dunia khayalan para remaja.

Selain itu, nama-nama tokoh yang digunakan cenderung sulit diingat dan dilafalkan, namun tidak memiliki arti yang khas secara khusus. Hal ini sebenarnya tidak terlalu menjadi masalah, sebab mungkin saja, CMS memilih nama-nama yang demikian untuk menciptakan dunia yang memiliki kesan ‘tinggi’ dan ‘tidak tercapai’ oleh para pembacanya. Namun, dalam JcTm juga banyak ditemui tokoh-tokoh yang posisinya merupakan tokoh yang ‘hanya sekadar lewat’ atau *cameo* akan tetapi tetap menggunakan nama yang kompleks sehingga terasa kurang efektif. Berikut ini adalah nama-nama tokoh yang muncul dalam JcTm:

Tabel 4.1 Nama-nama Tokoh yang Muncul dalam JcTm

Ashra Trivurti	Noah Saintclear
Silma Syailendra	Jasmon Jonada
Marya Yeshwa	Vahni Trivurti
Ditus Thamrat	Hilda Griseldy
Wadya Trivurti	Iliana Trivurti
Monica Erevalliana	Shigami Rion
Fransesco Clement	Leonore Köhler
Chhya	Air Hidup
Kala	Bhumi
Daniel	Silvia
Miriam	Helena

Sepanjang cerita dalam JcTm, muncul sebanyak dua puluh dua nama. Enam di antaranya, yaitu Ashra Trivurti, Noah Saintclear, Silma Syailendra, Jasmon Jonada, Chhya, dan Air Hidup merupakan tokoh yang perannya besar dan berpengaruh dalam jalannya cerita. Delapan di antaranya, yaitu Marya Yeshwa, Vahni Trivurti, Ditus Thamrat, Hilda Griseldy, Kala, Bhumi, Miriam, dan Helena merupakan tokoh bawahan yang perannya tidak banyak dan keberadaannya tidak terlalu berpengaruh pada inti cerita. Sisanya sebanyak delapan nama merupakan tokoh yang sekadar lewat dan sama sekali tidak berpengaruh pada cerita utama

maupun cerita bawahan dalam JCtM. Sebagai contoh, nama Monica Erevalliana muncul sebagai resepsionis di sekolah Saint Lucas; nama yang cukup sulit dilafalkan dan diingat. Akan tetapi kemunculan Monica Erevalliana sendiri ternyata hanya tiga kali di bagian awal cerita, menjalankan tugasnya sebagai resepsionis dengan menyapa Ashra Trivurti dengan ramah di pagi hari.

Contoh lain adalah kemunculan tokoh bernama Leonore Köhler sebagai perawat muda di UKS sekolah Saint Lucas. Dalam kemunculannya ini, Leonore Köhler sempat menceritakan asal-usul dirinya seperti dalam penggalan berikut:

“Leonore Köhler. Salam kena, Ashra. Kamu bisa panggil saya Nora.” Nora memperkenalkan diri sambil menyalami Ashra.
Leonore Köhler? Nama Jerman....

“Anda orang Jerman, Nona? Apa yang Anda lakukan di sini?” tanya Ashra penasaran.

“Saya baru lulus dari universitas, dan orang tua saya mengatakan untuk magang saja di sini sementara waktu sambil menunggu saya diberangkatkan ke Berlin. Tidak bauruk menurut saya. Di sini cukup menyenangkan dan gajinya pun lumayan,” kata Nora (Sidjaja, 2007: 200).

Kemunculan Leonore Köhler di bagian cerita yang hampir akhir sedikit mengejutkan. Sebab pada bagian tersebut, konflik dalam cerita utama telah memuncak dan kemunculan Leonore Köhler yang lengkap dengan latar belakangnya menimbulkan pertanyaan: apakah kemunculan Leonore Köhler ini akan membantu Ashra dan kawan-kawan dalam menyelesaikan masalah utama dengan Chhya? Namun ternyata, kemunculan Leonore Köhler yang lengkap dengan latar belakangnya tersebut sama sekali tidak memiliki pengaruh apa-apa sebab kemunculannya di UKS tersebut adalah kemunculannya yang pertama dan terakhir. Kemunculan dan kepergian beberapa tokoh yang “terlanjur” dirincikan tanpa memegang peran apa-apa dalam jalannya cerita ini memang terasa sedikit menggantal dan tidak efektif, akan tetapi bisa jadi CMS sengaja menghadirkan tokoh-tokoh yang silih berganti ini sebagai salah satu indikasi dari kegamangan itu sendiri sehingga ketidakyakinan dalam sebuah keantaraan dalam JCtM semakin terasa. Selain itu, apabila diamati lebih lanjut, nama-nama tokoh yang dimunculkan oleh CMS mewakili region-region tertentu. Misalnya, nama-nama

keluarga Ashra Trivurti merupakan nama-nama yang berbau Hindustani, nama Marya Yeshwa yang berbau Nasrani, Shigami Rion yang merupakan nama Jepang, Silma Syailendra, Kala, Bhumi, dan Chhya yang merupakan nama-nama Sanskrit, serta Leonore Köhler yang merupakan nama Jerman. Heterogenitas ini mungkin saja sengaja dimunculkan CMS untuk membentuk ‘dunia’ itu sendiri: ‘dunia’ yang tidak lokal, melainkan yang mampu merepresentasikan dunia secara kompleks.

Dalam beberapa bagian, JCtM menggunakan bahasa asing yang disebut sebagai *bahasa tuhan* oleh para tokohnya. Bahasa tuhan ini muncul sebagai judul pada setiap bab dan beberapa kali dalam percakapan antartokoh. Meskipun bahasa-bahasa yang tak dikenal tersebut diberi transliterasi agar pembaca dapat tetap mengerti apa yang disampaikan tokoh-tokoh tersebut, hal ini menjadi tidak efisien, terlebih apabila bahasa tersebut digunakan dalam dialog yang cukup panjang. Berikut ini adalah contoh penggunaan bahasa tuhan dalam JCtM:

“Vaná ishäh äállói?” tanya Noah.
Tiba-tiba Noah mendengar suara di kepalanya.
Aállói oúa vano Twä iad?
Ishëllói...
...Aán adshëh áshäüän Odillóishä.
...Aán adadivva adshäh ivshäoad Oshävaad.
...Ëho ánáúëh vaon Otwäadëh. (Sidjaja, 2007: 150)

“Siapa kau?” tanya Noah.
Tiba-tiba Noah mendengar suara di kepalanya.
Kau bertanya aku apa?
Aku adalah...
...yang membuat manusia tidur.
...yang membawa mereka bertemu Mimpi.
...yang menghilang bersama Waktu (Sidjaja, 2007: 150).

Bahasa yang digunakan dalam JCtM sangat asing dan bukan bahasa dari suatu region tertentu di dunia, melainkan bahasa yang lahir dari suatu kebudayaan

kuno, sehingga untuk mengetahui jenis bahasa yang digunakan tersebut saja, pembaca perlu mencari tahu dengan sedikit usaha sebab bahasa tersebut jarang dibicarakan. Kemunculan bahasa tuhan ini mungkin saja dimaksudkan CMS untuk menunjukkan betapa jauh dan asingnya 'para tuhan' yang diceritakan dalam JCtM dari manusia. Akan tetapi, mengingat intensitas bahasa tersebut digunakan cenderung sering, maka hal ini menjadi tidak efisien dan membingungkan, yang pada akhirnya kembali lagi pada kata 'kegamangan' itu sendiri.

Segala kegamangan yang dihadirkan CMS dalam JCtM tentu saja tidak dimunculkan secara sengaja tanpa adanya maksud yang ingin disampaikan. Melalui JCtM, CMS berusaha menampilkan bahwa tidak semua hal yang tidak terlihat adalah semu. Dalam novel ini, CMS secara tidak langsung menyampaikan bahwa manusia seringkali terjebak dengan konsep *seeing is believing*, yaitu mempercayai segala sesuatu yang terlihat dan serta-merta menolak sesuatu yang tidak dapat dibuktikan kebenarannya.

Penyejajaran dunia tuhan dan manusia dalam JCtM merupakan suatu analogi terhadap eksistensi dua dunia yang berseberangan, yang saling bertumpang tindih namun tak pernah bersinggungan. Kedua dunia tersebut, yaitu tuhan dan manusia, benar-benar ada. Akan tetapi, karena satu sama lain tidak pernah bertemu, maka satu sama lain menganggap dunia yang tidak kesampaian tersebut hanyalah dunia yang semu. Dalam JCtM, CMS berusaha menjelaskan bahwa makna 'tidak tampak' sama sekali berbeda dengan makna kata 'maya'.

Sebagai kesimpulan, dunia berlapis yang dibangun dalam JCtM merupakan dunia yang penuh dengan ketidakyakinan atas keberadaannya: apakah ia berada dalam batasan natural atau supernatural, yang di dalamnya sendiri terdapat penerimaan dan penolakan secara bersamaan. Pada intinya, dunia dalam JCtM merupakan dunia tidak ada yang di-ada-kan dan berusaha meng-ada-kan dirinya, namun masih terbata-bata. Dalam hal ini dikatakan terbata-bata sebab beberapa unsur pembangun di dalamnya seperti tokoh dirasa kurang memenuhi logisme untuk membentuk cerita itu sendiri, misalnya tokoh-tokoh berusia belasan tahun mencari arti ketuhanan seperti yang telah dibahas sebelumnya, kemunculan tokoh-tokoh tak terduga namun kehadirannya sendiri sama sekali sia-sia, dan penokohan yang tidak berkembang.

Hal ini senada dengan penggunaan unsur ekstrateks lainnya seperti bahasa tuhan yang dimunculkan yang dirasa kurang efisien yang tidak terlalu membantu jalannya cerita, namun menambah kebingungan. Akan tetapi, melihat segala ketidakyakinan yang berusaha dihadirkan dalam JCTM, keterbata-bataan dalam novel ini bisa jadi merupakan kegamangan yang ingin dihadirkan itu sendiri. Segala kebingungan yang dimunculkan merupakan sebuah ketidakyakinan dalam keantaraan, kebingungan memisahkan batasan nyata dan tak nyata, serta percaya dan tidak percaya. Melalui kegamangan-kegamangan inilah CMS berusaha menyampaikan bahwa jauh di luar pemikiran manusia terdapat kemungkinan adanya sesuatu yang lain, yang bagaimanapun tidak dapat diraih dan dipahami oleh akal sehingga apa yang tidak terlihat bukan berarti tidak ada.

BAB 5

KESIMPULAN

Setelah melakukan telaah struktural terhadap novel JCtM karya CMS dengan menggunakan teori struktur narasi, diketahui bahwa JCtM memiliki struktur cerita yang menarik. Dari tiga struktur yang ditelaah, yaitu dunia, tokoh dan karakter, serta alur dalam JCtM, dunia yang dibangun dalam JCtM menjadi unsur yang paling menarik, sebab dunia yang terdapat di dalamnya terbagi ke dalam empat dimensi yang memiliki karakteristik yang berbeda satu sama lain. Karakteristik dari keempat dimensi ini tidak hanya berpengaruh kepada siapa saja tokoh yang bisa masuk di dalamnya, melainkan juga karakter dari tokoh-tokoh tersebut, yaitu melalui cara pandang atau visi tokoh tersebut dalam menghadapi dimensi yang sedang dimasuki. Hal ini yang menarik, sebab visi antara tokoh yang satu dengan yang berbeda-beda, tergantung dari dimensi mana mereka berasal.

Posisi tokoh terhadap dimensinya ini juga berpengaruh terhadap alur. Meskipun alur yang terbentuk berupa alur linear, kesulitan sedikit ditemui ketika waktu antara keempat dimensi tersebut sangat samar dijelaskan sehingga apabila alur divisualisasikan berdasarkan dimensi yang ada, maka ditemui tiga garis yang berupa garis lurus dan spiral yang saling dihubungkan dengan garis lainnya.

JCtM yang mengangkat tema kekuasaan atas alam semesta ini membangun dunia yang terdiri dari dunia natural dan supernatural yang saling bertumpang tindih. Hal inilah yang menjadi sesuatu yang khas dalam JCtM, yang dalam konsep McHale pertindihan dunia natural dan supernatural tersebut dinamai sebagai 'Dunia Sebelah'. Berdasarkan konsep itulah dunia dalam JCtM diketahui sebagai dunia meng-ada yang penuh ketidakyakinan, kebanalan, serta perlawanan.

Pada awalnya, CMS terlihat kurang bijak dan realistis dalam memilih dan menentukan faktor-faktor pendukung cerita JCtM, misalnya identitas tokoh yang rupanya masih terlalu muda untuk bisa memahami rahasia kehidupan, penciptaan,

bahkan ketuhanan, seperti yang terdapat dalam JCtM serta karakter tokoh yang hampir seluruhnya datar dan tidak mengalami perkembangan. Penggunaan bahasa-bahasa yang sama sekali asing juga dirasa kurang perlu dalam jalannya cerita, sebaliknya, penggunaan bahasa-bahasa tersebut semakin menyulitkan. Segala unsur ketidakjelasan dan ketidakefisienan yang dimunculkan oleh CMS dalam JCtM mengarah pada kegamangan itu sendiri. Segala hal yang dianggap tidak jelas dan menimbulkan kebingungan menjadi komoditas utama dalam JCtM, sebab melalui kebingungan tersebut CMS berusaha untuk menyampaikan bahwa yang tidak terlihat bukan berarti tidak ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Chambers Concise Dictionary*. 1988. Edinburgh: Chambers.
- Oxford English Dictionary*. 1994. Oxford: Clarendon Press.
- Abrams, M. H. 1979. *The Mirror and The Lamp*. Oxford: Oxford University Press.
- Allen, Pamela. 2004. *Membaca, dan Membaca Lagi: [Re] Interpretasi Fiksi Indonesia 1980-1995*. Magelang: Indonesia Tera.
- Barnhart, Clarence L. dan Robert K. Barnhart. 1978a. *World Book Dictionary Volume 1*. Illinois: Doubleday & Company Inc.
- _____. 1978b. *World Book Dictionary Volume 2*. Illinois: Doubleday & Company Inc.
- Cuddon, J. A. 1999. *The Penguin Dictionary of Literary Term and Literary Theory*. London: Penguin Books.
- Danarto. 2008. *Kacapiring*. Jakarta: Banana Pubisher.
- DiYanni, Robert. 2000. *Fiction: An Introduction*. Boston: McGraw-Hill Higher Education.
- Forster, E. M. 1955. *Aspects of The Novel*. New York: A Harvest Book Harcourt Inc.
- Freud, Sigmund. 1997. *The Interpretation of Dreams* (terj. Stephen Wilson). London: Wordsworth Classic of Worlds Literature.
- Hae, Zen (ed.). 2010. *Dari Zaman Citra ke Metafiksi: Bunga Rampai Telaah Sastra DKJ*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

- Harrison, Charles dan Paul Wood. 1992. *Art in Theory 1900-1990: An Anthology of Changing Ideas*. Oxford: Blackwell Publishers.
- Hidayat, Rahayu S. 2000. *Psikoanalisis dan Sastra, Kumpulan Makalah Seminar*. Depok: Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Budaya Lembaga Penelitian Universitas Indonesia.
- Keraf, Gorys. 1987. *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: PT Gramedia.
- Kurniawan, Eka. 2006. *Gelak Sedih dan Cerita-cerita Lainnya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Luxemburg, Jan van dkk. 1989. *Pengantar Ilmu Sastra* (terj. Dick Hartoko). Jakarta: Gramedia.
- _____. 1991. *Tentang Sastra* (terj. Akhadiati Ikram). Jakarta: Intermasa.
- Mahayana, Maman S. 2006. *Bermain dengan Cerpen*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- McHale, Brian. 2004. *Postmodernist Fiction*. London: Taylor and Francis Group.
- Milner, Max. 1992. *Freud dan Interpretasi Sastra* (terj. Apsanti D. S., dkk.). Jakarta: Intermasa.
- Minderop, Albertine. 2010. *Psikologi Sastra*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2006. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Scott, A. F. 1981. *Current Literary Terms: A Concise Dictionary*. London: The Macmillan Predd Ltd.
- Sidjaja, Calvin Michael. 2007. *Jukstaposisi: Cerita Tuhan Mati*. Jakarta: Gagasmedia.
- Silitonga, Sukartini dan Djojohadikusumo. 1984. *Mitologi Yunani*. Jakarta: Penerbit Djambatan.

- Smith, Huston. 2008. *Agama-agama Manusia* (terj. Saafroedin Bahar). Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Sudjiman, Panuti. 1988. *Memahami Cerita Rekaan*. Jakarta: Pustaka Raya.
- Todorov, Tzvetan. 1985. *Tata Sastra* (terj. Okke K. S. Zaimar, dkk.). Jakarta: Penerbit Djambatan.
- Wellek, Rene dan Austin Warren. 1990. *Teori Kesusastaan* (terj. Melani Budianta). Jakarta: Gramedia.
- Zaidan, Abdul Rozak. 2002. *Pedoman Penelitian Sastra Daerah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Zaimar, Okke K. S. 1991. *Menelusuri Makna Ziarah Karya Iwan Simatupang*. Jakarta: Intermasa.

Lampiran

Urutan Penceritaan Jukstaposisi: Cerita Tuhan Mati

Bab 1. Vashälédi (Dunia)

1. Tuhan yang membuat Tuhan lain bermimpi menunggu Tuhan yang terbangun.
2. Ashra Trivurti pindah ke Jakarta dari Denpasar.
3. Ashra berangkat ke sekolah barunya.
- 4' Ashra berkenalan dengan Noah Saintclear.
4. Ashra berkenalan dengan Noah Saintclear.
- 5' Ashra berkenalan dengan Hilda Griseldy.
5. Ashra berkenalan dengan Hilda Griseldy.
6. Ashra berkenalan dengan Silma Syailendra.

Bab 2. Oadshäva (Besok)

- 7' Ashra berangkat sekolah seperti biasanya.
- 8' Ashra berkenalan dengan Marya Yeshwa.
- 31' Ashra melihat Marya Yeshwa terjun dari atap sekolah.
- 9' Marya Yeshwa mengajak Ashra ke perpustakaan.
- 7 Ashra berangkat sekolah seperti biasanya.
- 8 Ashra berkenalan dengan Marya Yeshwa.
9. Marya Yeshwa mengajak Ashra ke perpustakaan.
10. Ashra menemukan lemari terlarang dengan pintu berlambang Shatkona.
11. Marya Yeshwa dimarahi ayahnya karena nilai ulangnya jelek.

Bab 3. Énimlédi äv Oshävaad (Tuhan Para Mimpi)

12. Jasmon Jonada bermimpi bertemu dengan Marya Yeshwa.
- 13'. Ashra menikmati sarapan buatan Nenek Vahni.
13. Ashra menikmati sarapan buatan nenek Vahni.
- 18'. Ashra melihat anak kecil tertabrak.

14. Jasmon Jonada sudah menemukan Ashra
15. Tuhan yang membuat Tuhan lain bermimpi (Jasmon Jonada) mengawasi Kronopolis.

Bab 4. Twäánoú (Kenangan)

16. Ashra bertemu dengan Bhumi.
- 17'. Ashra melihat sesosok lelaki asing di museum menikam turis asing.
17. Ashra melihat sesosok lelaki mengikuti seorang turis asing.
18. Ashra melihat anak kecil tertabrak.
19. Ashra bertemu dengan Jasmon Jonada.
20. Marya bertemu lagi dengan Jasmon Jonada dan Ashra.

Bab 5. Otwäädëh (Kala)

21. Ashra bertemu dengan Kala.
22. Ashra mencoba membuka lemari terlarang di perpustakaan.
23. Chhya menemukan Ashra.
24. Ashra bertemu Jasmon Jonada di lorong gelap berkarpet merah.
25. Marya Yeshwa bermimpi lompat dari atap gedung sekolah.
26. Ashra melihat Marya didorong dari atap sekolah oleh 'Marya' yang lain.
27. Ashra tersesat di dunia dengan pemandangan surealis.
28. Ashra dibangunkan oleh Silma Syailendra.

Bab 6. Énshäadi (Karma)

- 29'. Ashra telah mengetahui bahwa dirinya sebenarnya bukanlah anak kandung ayah dan ibunya.
29. Nenek Vahni memberitahu Ashra bahwa sebenarnya Ashra bukanlah anak kandung ayah dan ibunya.
- 31'. Ashra kembali melihat Marya Yeshwa terjun dari atap sekolah.
30. Silma Syailendra bertemu dengan Chhya di dalam mimpinya.
31. Marya Yeshwa terjun dari atap sekolah.

Bab 7. Itwäshä áv Létwävëh (Air Hidup)

32. Ashra bertemu dengan Kala.
33. Ashra bertemu dengan Chhya, lehernya dicekik.
34. Ashra menemukan bekas cekikan di lehernya.
35. Ashra masuk ke dalam dunia surealis dengan tubuh tersalib dan kembali bertemu Chhya.
36. Jasmon Jonada berniat untuk tidur dan membawa Noah Saintclear kembali ke dunia nyata.
37. Noah Saintclear masuk ke dalam dunia surealis bersama Ashra, kali ini telah berwujud Air Hidup.

Bab 8. Eroáshäa áv diëhidi Anadi (Cerita tuhan Mati)

38. Noah Saintclear kembali ke Kronopolis.
39. Ashra mulai mengerti konsep dunia yang selama ini dikenalnya dan dunia nyata.

Bab 9. Énveoilé áv otwäadëh (Kronopolis)

40. Ingatan Noah Saintclear mengenai dirinya yang sebenarnya (Air Hidup) mulai kembali.
41. Ashra bertemu dengan pintu yang menjelaskan tiga entitas yang keluar dari mimpi.
42. Ashra bertemu dengan Bhumi.
43. Air Hidup menuju candi raksasa untuk membangunkan tuhan para mimpi dan kemudian membunuhnya.
44. Chhya menghancurkan dunia nyata.

Bab 10. Oëhú Shäáídi oá Anadi (Sepuluh Jalan tuhan)

45. Ashra masuk ke dalam Shatkona dan akan melalui sepuluh jalan menuju tuhan.
46. Jasmon Jonada menemui Ashra.
47. Jasmon Jonada hilang dari dunia mimpi.
48. Ashra bertemu Bhumi dan melalui sepuluh jalan tuhan yang pertama.

Bab 11. Silma, oshäúán úadēhdi (Terang itu Bernama Silma)

- 49. Dunia mimpi retak.
- 50. Ashra melalui sepuluh jalan tuhan yang kedua.
- 51. Waktu berhenti.

Bab 12. Vanú Otwäädēh twäer ivshänúa (Sewaktu Kala Berhenti)

- 52. Ashra melalui sepuluh jalan tuhan yang ketiga.
- 53. Dunia mimpi hancur.

Bab 13. Yadvei eradvetwä, Silma... (Selamat Tinggal, Silma...)

- 54. Ashra Trivurti hilang dari dunia mimpi.
- 55. Ashra meminum darah Silma Syailendra untuk dapat menjadi Prima Causa.
- 56. Air Hidup menghancurkan stupa tempat tuhan para mimpi tertidur.
- 57. Noah Saintclear datang memberitahu Ashra untuk segera masuk ke dalam Shatkona.
- 58. Chhya berhasil memakan Ashra.
- 59. Chhya berhasil menelan seluruh alam semesta beserta isinya.

Filename: Full Text
Directory: C:\Documents and Settings\User\My Documents\SKRIPSI\SKRIPSI FIX
Template: C:\Documents and Settings\User\Application
Data\Microsoft\Templates\Normal.dotm
Title:
Subject:
Author: User
Keywords:
Comments:
Creation Date: 8/13/2012 10:59:00 PM
Change Number: 2
Last Saved On: 8/13/2012 11:12:00 PM
Last Saved By: User
Total Editing Time: 13 Minutes
Last Printed On: 8/13/2012 11:16:00 PM
As of Last Complete Printing
Number of Pages: 114
Number of Words: 29,170 (approx.)
Number of Characters: 166,272 (approx.)