

**BAHASA FIGURATIF SEBAGAI REPRESENTASI LOKALITAS DALAM
TRILOGI NOVEL *GLONGGONG* KARYA JUNAEDI SETIYONO**
*(Figurative Language as a Representation of Locality in the Glonggong Novel
Trilogy by Junaedi Setiyono)*

Rahmaditya Khadifa Abdul Rozzaq Wijaya^{a*}, Sumarlam^b, Djatmika^c

^{a,b,c}Pascasarjana Linguistik Deskriptif, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Sebelas Maret
Jl. Ir. Sutami No.36, Ketingan, Kec. Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia
Posel: rahmadityawijaya@gmail.com

(Naskah Diterima Tanggal; 29 Mei 2021; Direvisi Akhir Tanggal 10 Juni 2021;
Disetujui Tanggal; 11 Juni 2021)

Abstract

The study aims to describe and locate the figures of speech and imagery associated with the regional locality. This research is a type of descriptive qualitative research. The data in this study were words, phrases, sentences, or utterances that contain the figure of speech and imagery and their functions as localities. The data sources were taken from the Glonggong novel trilogy consisting of Glonggong, Arumdalu, and Dasamuka by Junaedi Setiyono. The data collection technique used the listening and note-taking technique. The data analysis method in this study used the matching method with the basic models using the Determinant Element Sorting or Pilah Unsur Penentu (PUP) technique. The results found a figure of speech and imagery that locality (i) custom, (ii) tradition, (iii) regional language expressions, (iv) and culture.

Keywords: *stylistics; figure of speech; imagery; locality; figurative language*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menemukan majas dan citraan yang dilekati oleh lokalitas kedaerahan. Penelitian ini merupakan penelitian jenis penelitian kualitatif deskriptif. Data dalam penelitian ini adalah kata-kata, frasa, kalimat, atau tuturan-tuturan yang mengandung majas dan citraan serta fungsinya sebagai lokalitas. Sumber data dalam penelitian ini diambil dari trilogi novel *Glonggong* yang terdiri atas *Glonggong*, *Arumdalu*, dan *Dasamuka* karya Junaedi Setiyono. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik simak dan catat. Metode analisis data pada penelitian ini menggunakan metode padan dengan teknik dasar menggunakan teknik Pilah Unsur Penentu (PUP). Hasil dari penelitian ini menemukan majas dan citraan yang merepresentasikan lokalitas (i) kebiasaan, (ii) tradisi, (iii) ungkapan berbahasa daerah, (iv) dan kebudayaan.

Kata kunci: *stilistika; majas; citraan; lokalitas; bahasa figuratif*

PENDAHULUAN

Penggunaan lokalitas dalam novel banyak sekali ditemukan. Lokalitas di dalam novel digunakan dengan memanfaatkan kosakata daerah, praktik budaya, serta mitos lokal yang berkembang di dalam cerita demi eksplorasi lokalitas etnik (Hastuti dalam Yulianto, 2017: 63). Pada penjelasan yang lain, lokalitas juga disebut sebagai warna lokal. Collins Cobuild (dalam Yulianto, 2017: 63) menjelaskan bahwa lokalitas merupakan *small area of country or city* (bagian wilayah dari negara atau kota). Selanjutnya, warna lokal (*local colour*) digunakan untuk mendeskripsikan *customs, traditions, dress, and other things which give a place or period of history its own particular character*, artinya dalam bahasa Indonesia, ‘berbagai kebiasaan, tradisi, pakaian, dan hal-hal lainnya menunjukkan sebuah tempat atau waktu dari masa lalu pada karakternya masing-masing’.

Pemakaian kosakata bahasa daerah dalam novel merupakan wujud dari representasi lokalitas kedaerahan. Pemakaian kosakata tersebut dimaksudkan untuk menunjukkan identitas latar cerita tersebut berasal, atau dari mana karakter tersebut berasal. Di dalam trilogi novel *Glonggong* karya Setiyono (2007), tidak hanya pemakaian kosakata bahasa daerah, tetapi juga menggunakan kosakata bahasa asing dari bahasa Belanda. Eksploitasi dari kosakata daerah tersebut seringkali melekatkan majas atau citraan. Penggambaran mengenai tradisi suatu daerah dalam hal ini tradisi Jawa, juga turut mempromosikan khasanah-khasanah masyarakat Jawa, sehingga pembaca dapat tertarik untuk mempelajari lebih lanjut mengenai tradisi tersebut. Pemaparan tersebut turut menjelaskan bahwa lokalitas dalam sastra merupakan aspek dari *setting*, atmosfer, serta penggunaan bahasa.

Salah satu karya sastra yang banyak mengandung lokalitas, adalah trilogi novel *Glonggong*. Pemilihan trilogi novel *Glonggong* yang serinya mencakup *Glonggong*, *Arumdalu* (Setiyono, 2010), dan *Dasamuka* (Setiyono,

2017) ini didasarkan pada karya-karya tersebut yang ketiganya mendapatkan nominasi juara. *Glonggong* pernah mendapatkan juara 1 lomba penulisan novel Dewan Kesenian Jakarta (DKJ) pada tahun 2006. Kemudian, *Arumdalu* lolos menjadi finalis Khatulistiwa *Literary Award* 2008. Seri terakhir, *Dasamuka* merupakan juara unggulan sayembara menulis novel Dewan Kesenian Jakarta (DKJ) 2012. Selain itu, seri ketiga ini juga akan diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris. Ketiga novel tersebut merupakan karya dari Junaedi Setiyono. Selain itu, latar belakang pengarang yang merupakan orang Jawa, turut menambahkan warna-warna majas atau citraan lokalitas kedaerahan di dalamnya menjadi semakin kental.

Penelitian ini dilakukan mengacu pada beberapa penelitian terdahulu. Penelitian pertama adalah penelitian dari Sari *et al* (2013) dengan judul “Majas Lokalitas dalam Kumpulan Sajak *Mangkutak di Negeri Prosaliris* Karya Rusli Marzuki Saria”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis majas lokalitas yang terdapat di dalam ‘Sajak *Mangkutak di Negeri Prosaliris*’. Penelitian ini menghasilkan (1) majas lokalitas perbandingan yang berfokus pada dunia binatang dan kehidupan nyata, (2) majas lokalitas personifikasi, (3) majas lokalitas alegori, (4) majas lokalitas metafora, (5) majas lokalitas parabel, (6) majas lokalitas fabel. Kemudian, penelitian terdahulu yang kedua dilakukan oleh (Rizkika *et al.*, 2020) dengan judul “Majas Lokalitas Minangkabau dalam Kaba Siti Kalasun Karya Syamsuddin ST. Radjo Endah dan Kaba si Umbuik Mudo Karya Ilyas Payakumbuh”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan majas perbandingan lokalitas yang menghasilkan sebanyak 34 data majas perbandingan dalam Kaba Siti Kalasun, dengan klasifikasi metafora (6 data), simile (17 data), metonimia (2 data), dan alusio (9 data). Sementara dalam kaba si Umbuik Mudo terdapat (21 data) majas perbandingan lokalitas, dengan klasifikasi metafora (9 data), simile (7 data), metonimia (1 data), dan alusio (4 data).

Penelitian yang terakhir, berjudul “Unsur Majas Lokalitas dalam Kumpulan Puisi

Lelaki dan Tangkai Sapu Karya Iyut Fitra” yang dilakukan oleh Wahyudi & WS, (2019). Penelitian ini menemukan sepuluh majas lokalitas perbandingan, antara lain: (1) metafora lokalitas, (2) majas simile lokalitas, (3) majas personifikasi lokalitas, (4) majas lokalitas metonimia, (5) majas lokalitas antonomasia, (6) majas lokalitas ironi, (7) majas lokalitas alegori, (8) majas lokalitas parabel, (9) majas lokalitas sinisme, dan (10) majas lokalitas satire. Ketiga penelitian di atas mendiskusikan majas sebagai representasi dari lokalitas. Selain itu, penggunaannya terfokus kepada majas perbandingan saja. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian di atas adalah, (1) penelitian ini bertujuan tidak hanya untuk mendeskripsikan majas, tetapi juga citraan sebagai representasi dari lokalitas, (2) penelitian ini tidak hanya mengambil dari majas perbandingan saja, tetapi juga keseluruhan majas atau citraan yang dilekati oleh lokalitas.

KERANGKA TEORI

Novel merupakan salah satu karya sastra fiksi berbentuk tulisan atau kata-kata dengan unsur intrinsik dan ekstrinsik di dalamnya. Pengarang melakukan penggiringan kepada pembaca menuju pada penggambaran realita kehidupan melalui cerita yang dibuatnya. Berkaitan dengan hal tersebut, Abrams (dalam Santosa et al., 2019: 3) mengatakan bahwa novel sebagai fiksi diupayakan untuk memberikan efek realisme, dengan mewakili karakter yang, dengan motif campuran yang berakar pada permasalahan kelas sosial, beroperasi dalam struktur sosial, berkembang, berinteraksi dengan karakter lain. Jadi, dapat diartikan novel biasanya menceritakan tentang kehidupan manusia di dalam interaksinya dengan lingkungan dan sesamanya. Sudjiman, (1993: 53) menjelaskan novel sebagai prosa rekaan yang panjang dengan menyuguhkan tokoh-tokoh dan menampilkan serangkaian peristiwa dan latar secara tersusun.

Sumardjo (1984: 65) menambahkan novel merupakan cerita tentang kehidupan seorang

saja, seperti masa menjelang perkawinan setelah mengalami masa percintaan atau bagian kehidupan waktu seseorang tokoh mengalami krisis dalam jiwanya, dan sebagainya. Novel mempunyai ciri yang bergantung pada tokoh, menyajikan lebih dari satu impresi, menyakikan lebih dari satu efek, menyajikan lebih dari satu emosi (Tarigan, 2010:164-165). Demikianlah berdasarkan pendapat-pendapat tersebut maka tidak mengherankan jika terdapat novel yang bersambung atau berseri. Novel tersebut akhirnya diberi nama *dwilogi*, *trilogi*, dan *tetralogi*. *Dwilogi* merupakan novel berseri yang hanya memiliki dua seri cerita yang bersambung. Kemudian, *trilogi* merupakan novel berseri yang memiliki tiga seri cerita bersambung. Terakhir, *tetralogi* merupakan novel berseri yang memiliki seri hingga empat cerita yang bersambung.

Di dalam novel terdapat ciri-ciri yang dengan mudah dapat ditemukan. Waluyo (2002: 37) mendefinisikan di dalam novel terdapat (1) perubahan nasib dari tokoh cerita, (2) ada beberapa episode dalam kehidupan tokoh utamanya, (3) biasanya tokoh utamanya tidak sampai mati. Novel memiliki fungsi tersendiri bagi pembaca, yaitu rasa kepuasan batin, penghayatan yang mendalam, dan menjadi manusia yang berbudaya. Sebagaimana Wellek dan Waren (dalam Nurgiyantoro, 2018: 3) memaparkan bahwa membaca karya fiksi adalah menikmati cerita dan menghibur diri untuk memperoleh kepuasan batin.

Novel memiliki unsur-unsur pembangun yang disebut sebagai unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik novel adalah unsur pembangun yang ada di dalam novel itu, misalnya tema, alur, latar atau setting, dan penokohan. Sementara unsur ekstrinsik, merupakan unsur yang berada di luar novel, seperti psikologi pengarang atau asal-usul pengarang, ekonomi, sosial, pendidikan, kebudayaan, politik, dan agama. Penelitian ini mencoba menemukan bagaimana pengarang menggambarkan penokohan antagonis dan protagonis, melalui pemanfaatan majas dan citraan. Tokoh antagonis merupakan tokoh

yang pandangan-pandangannya tidak sesuai dengan pandangan dan harapan-harapan kita, sedangkan tokoh protagonis, merupakan tokoh yang pandangan-pandangannya sesuai dengan pandangan dan harapan-harapan kita.

Penggunaan lokalitas yang melekat pada majas atau citraan, memberikan pemahaman bahwa kajian ini dapat dicakup oleh stilistika. Banyak pendapat para ahli linguistik mengenai definisi dari kajian stilistika. Salah satunya adalah stilistika (*stylistic*) dapat diartikan sebagai ilmu tentang gaya (Ratna, 2017: 3).

Pada definisi tersebut dapat ditekankan bahwa jika stilistika merupakan ilmu yang mempelajari gaya bahasa pada sebuah karya sastra atau seni. Melalui ide dan pemikirannya pengarang membentuk konsep gagasan untuk menghasilkan karya sastra. (Aminuddin, 1997: 68) mengemukakan stilistika adalah wujud dari cara pengarang untuk menggunakan sistem tanda yang sejalan dengan gagasan yang akan disampaikan. Penggunaan sistem tanda tersebut merupakan wujud perhatian dari stilistika dan menghasilkan kompleksitas dari kekayaan unsur pembentuk karya sastra.

Beberapa penelitian yang sudah dilakukan tentang bahasa figuratif merupakan salah satu bentuk kajian dari stilistika (*stylistic*). Bahasa figuratif dibagi menjadi tiga wujud, yaitu (1) pemajasan, (2) penyiasatan struktur, dan (3) pencitraan (Nurgiyantoro, 2019: 210). Selanjutnya ditambahkan oleh Aminuddin (1997: 227), melihat *figurative language* (bahasa figuratif) berdasarkan kajian retorik, dan membedakannya menjadi dua jenis. Jenis pertama adalah (1) *figure of thought*; bahasa figuratif yang terkait dengan cara pengolahan dan pembayangan gagasan, dan (2) *rhetorical figure*; bahasa figuratif yang terkait dengan cara penataan dan pengurutan kata-kata dalam konstruksi kalimat. Lebih jelas, Keraf (2004: 129) menambahkan bahasa figuratif merupakan penyimpangan bahasa secara evaluatif atau secara emotif dari bahasa biasa, entah dalam (1) ejaan, (2) pembentukan kata, (3) konstruksi (kalimat, klausa, frasa), atau (4) aplikasi sebuah

istilah, untuk memperoleh kejelasan, penekanan, hiasan, humor, atau sesuatu efek yang lain.

Pemajasan (*figures of speech*) merupakan teknik pengungkapan bahasa, penggayabahasaan, yang maknanya tidak menunjuk pada makna harfiah kata-kata yang mendukungnya, melainkan pada makna yang ditambahkan atau makna tersirat (Nurgiyantoro, 2019: 215). Menurut pendapat Ratna (2017: 164), majas (*figure of speech*) adalah pilihan kata tertentu sesuai dengan maksud penulis atau pembicara dalam rangka memperoleh aspek keindahan. Majas menyebabkan karya sastra menjadi menarik perhatian, menimbulkan kesegaran, lebih hidup, dan menimbulkan kejelasan gambaran angan (Pradopo, 2010: 62). Pada umumnya, menurut Ratna (2017: 164), majas dibedakan menjadi empat macam, yaitu (1) majas penegasan, (2) perbandingan, (3) pertentangan, (4) majas sindiran. Beberapa jenis majas dibedakan lagi menjadi subjenis lain sesuai dengan cirinya masing-masing. Secara tradisional bentuk-bentuk inilah yang disebut gaya bahasa. Dengan kalimat lain, majas disamakan dengan gaya bahasa. Sudjiman (1993: 48) mengelompokkan majas menjadi tiga (1) majas perbandingan seperti metafora, analogi, (2) majas pertentangan seperti ironi, hiperbola, litotes, dan (3) majas pertautan seperti metonimia, sinekdoce, eufimisme, dan sejenisnya. Kemudian, Keraf (2004: 129) lebih lanjut membagi *figure of speech* menjadi dua kelompok, yaitu gaya bahasa retorik, yang semata-mata merupakan penyimpangan dari konstruksi biasa untuk mencapai efek tertentu, dan gaya bahasa kiasan yang merupakan penyimpangan lebih jauh, khususnya dalam bidang makna.

Selain majas, aspek dari bahasa figuratif yang turut menjadi perhatian dalam penelitian ini adalah unsur citraan. Sumarlam & Rahayu (2018: 35) menyatakan bahwa citra diformulasikan sebagai reproduksi mental, suatu ingatan masa lalu yang bersifat indrawi dan berdasarkan persepsi dan tidak selalu bersifat visual. (Sutejo, 2010: 154) menambahkan

bahwa citraan dibedakan ke dalam beberapa jenis (1) citraan penglihatan (*visual imagery*), (2) citraan pendengaran (*audio imagery*), (3) citraan taktil, (4) citraan gerak (*movement imagery*), dan (5) citraan erotisme. Di balik perannya sebagai keindahan berbahasa di dalam novel, majas dan citraan juga dapat memiliki fungsi sebagai penguat lokalitas.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang dilakukan dengan pendekatan stilistika, yaitu aspek bahasa figuratif. Sugiyono (2016:14) menambahkan bahwa metode penelitian kualitatif sering pula disebut metode penelitian naturalistik dikarenakan penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*), disebut juga sebagai metode etnografi. Kemudian, penelitian ini disebut deksriptif karena hasil-hasil yang diperoleh dianalisis dan dideskripsikan. Data di dalam penelitian ini berupa kata-kata, frasa, klausa, atau kalimat yang mengandung majas serta citraan yang merepresentasikan lokalitas di dalam trilogi novel *Glonggong*. Data penelitian merupakan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dari sumber data. Sumber data dalam penelitian ini berasal dari trilogi novel *Glonggong* (*Glonggong*, *Arumdalu*, dan *Dasamuka*) karya Junaedi Setiyono.

Selanjutnya, data-data tersebut dikumpulkan dari sumber data dengan menentukan alat pengumpulan data yang tepat dan sesuai agar data-data yang diperoleh lebih akurat dan lengkap, untuk diolah dan dianalisis. Metode pengumpulan data di dalam penelitian ini menggunakan metode simak-catat. Metode simak merupakan metode yang dilakukan dengan penyimak penggunaan bahasa (Sudaryanto, 2015: 203). Setelah menyimak, peneliti menggunakan teknik catat untuk mencatat data dalam kartu data. Selanjutnya, setelah data didapatkan, diberi pengodean pada data tersebut. Adapun pengodean tersebut dapat disimak seperti berikut:

Kode Majas dan Citraan

ALU	: Alusio	MET	: Metafora
AUD	: Audio	PAR	: Paradoks
ANTI	: Antitesis	PENC	: Penciuman
ANTO	: Antonomasia	PENG	: Penglihatan
ERO	: Erotisme	SAR	: Sarkasme
GER	: Gerak	SIM	: Simetri
HIP	: Hiperbola	SINE	: Sinekdoke
INT	: Interupsi	TAK	: Taktil
IRO	: Ironi		

Metode analisis data pada penelitian ini menggunakan metode padan dengan teknik dasar menggunakan teknik Pilah Unsur Penentu (PUP). Daya pilah berupa mental yang dimiliki peneliti sendiri. Dalam pada itu, penelitian ini menghubungkanbandingkan hasil temuan dengan teori tentang majas dan citraan serta lokalitas yang sudah ada.

PEMBAHASAN

Fungsi untuk Merepresentasikan Kebiasaan

Kebiasaan dalam KBBI dapat berarti (1) sesuatu yang biasa dikerjakan dan sebagainya; (2) pola untuk melakukan tanggapan terhadap situasi tertentu yang dipelajari oleh seorang individu dan yang dilakukannya secara berulang untuk hal yang sama. Peneliti dapat menyimpulkan, kebiasaan merupakan sesuatu yang biasa dikerjakan secara berulang untuk hal yang sama. Di dalam penelitian ini, peneliti menemukan majas dan citraan yang merepresentasikan sebuah kebiasaan masyarakat Jawa di era kolonial atau pada zaman dahulu sebelum era modern.

- (1) "*Sendang Nyai Tegalrejo, bukan sendang Suwanda*" Aku coba memulihkan tenaga yang baru saja kugunakan untuk merayah turun dari tebing. (84/KOR/GLO).
- (2) Mulut para priyayi yang bau keju dan susu jauh lebih fasih merangkai berita kekalahanku daripada mulut anak kampung bau pete dan jengkol yang gagu menyampaikan keraguannya akan kemenangan Surya. (22/PENC/GLO).

- (3) *Pada hari yang sudah diumumkan sebelumnya oleh para perangkat desa dengan cara **gethok tular**, pengadilan itu dilangsungkan di Bale Mangu Kelurahan Kalicacing. (95/MET/ARM).*
- (4) *Dia **membawa kuda-kudanya dan menambatkannya** di sebatang pohon, kemudian dia **melambaikan tangannya** pada seorang tukang rakit yang terlihat sedang **menambatkan rakitnya di kejauhan**. (38/GER/DAS).*

Data (1) pada tuturan tersebut menunjukkan majas koreksio. Majas koreksio termasuk ke dalam gaya bahasa penegasan, yang berupa pembetulan (koreksi) kembali atas kata-kata yang salah atau sengaja dikemukakan secara salah sebelumnya (Sumarlam & Rahayu, 2018: 47). Majas ini merepresentasikan fungsi lokalitas sebagai unsur kebiasaan. Hal tersebut terlihat pada tuturan *sendang nyai tegalrejo* dan *sendang suwanda*. Pengarang menggunakan majas koreksio untuk membenarkan bahwa *sendang* tersebut ialah *sendang nyai tegalrejo* bukan *sendang suwanda*. Tuturan bermajas koreksio tersebut dilontarkan oleh Danukusuma untuk memberikan pembelaan bahwa ia membawa ibunya untuk mandi di *sendang nyai tegalrejo* bukan di *sendang suwanda*, yang artinya *sendang* tersebut milik seluruh warga Tegalrejo, bukan hanya milik dari orang-orang yang mendiami *ndalem* atau kediaman *suwanda* milik Den Suwanda. Hal ini juga menekankan bahwa mandi di *sendang* merupakan kebiasaan dari masyarakat Jawa pada masa itu.

Data (2) merupakan citraan penciuman yang menunjukkan lokalitas kebiasaan. Data pada citraan ini dicari pada data-data yang mengandung kata-kata yang merangsang indera penciuman. Para priyayi digambarkan memiliki mulut yang *berbau keju*, karena kebiasaan mereka yang memakan makanan enak seperti *keju*. Kata *keju* juga dimaksudkan untuk merepresentasikan bahwa makanan tersebut merupakan makanan yang berasal dari Eropa. Oleh karena itu, secara implisit para priyayi digambarkan dapat menikmati

hidup dengan memakan makanan enak dan mewah seperti *keju* karena mereka tunduk pada pemerintahan Belanda. Sementara anak kampung, digambarkan memiliki bau mulut seperti *jengkol* atau *pete*. Keduanya merupakan jenis tumbuhan yang dimanfaatkan buahnya untuk masakan tertentu. Hal tersebut turut memperlihatkan penggambaran kebiasaan mereka yang hanya memakan seadanya, karena seluruh lahan sudah dikuasai penjajah Belanda. Hal tersebut juga menunjukkan perbedaan kasta pada waktu itu, antara para priyayi dan rakyat jelata.

Ekspresi metaforis pada data (3) merupakan representasi dari lokalitas kebiasaan. Ungkapan *gethok tular* merupakan ungkapan metafora dengan jenis metafora energi. Dapat dilihat dari makna kata *gethok* dan *tular*. Arti dari kata *gethok* adalah memukul, sedangkan arti dari kata *tular* adalah menularkan. Kedua kata tersebut tergabung menjadi satu frasa yang dinamis, namun terdapat jarak antara tenor (sesuatu yang diperbandingkan) dan wahananya (sesuatu tempat memperbandingkan) sehingga memiliki daya ekspresivitas yang kuat. *Gethok tular* sendiri apabila diartikan secara leksikal adalah memukul atau mengetuk-ngetuk sesuatu dan karena ketukan itu, kemudian dapat menular. Selanjutnya, makna sebenarnya dari *gethok tular* merupakan sistem komunikasi masyarakat Jawa yang sudah terjadi sejak lama hingga sekarang, dengan cara seseorang menyampaikan pesan kepada orang lain, dan orang tersebut menyampaikannya kepada yang lain, begitu seterusnya.

Pada data (4) terdapat citraan gerak yang mengindikasikan lokalitas kebiasaan. Terdapat klausa *membawa kuda-kudanya dan menambatkannya*, yang mengindikasikan citraan gerak karena terdapat verba *membawa* dan *menambatkan*, sedangkan makna menurut konteksnya, pengarang menggambarkan bahwa pada zaman pendudukan Belanda, alat transportasi masih banyak menggunakan kuda. Kebiasaan dari kusir atau penunggang kuda biasa memarkirkan kudanya dengan cara

menambatkan pada sebatang pohon. Verba *menambatkan* memiliki arti mengikat dengan tali, sehingga kuda-kuda yang diceritakan pada data (4) tersebut diparkirkan dengan cara diikat dengan tali pada sebatang pohon.

Unsur-unsur Majas dan Citraan Lokalitas dengan Kosakata Berbahasa Daerah atau Asing

Dalam penggambaran situasi atau pun latar/*setting* dalam novel, pengarang turut memperhatikan pemanfaatan kosakata berbahasa daerah atau berbahasa asing. Hal tersebut untuk menunjukkan di mana latar terjadinya cerita tersebut. Pada novel trilogi *Glonggong*, unsur lokalitas ini ditemukan pada majas dan citraan sebagai sarana merepresentasikannya. Seringkali kosakata berbahasa daerah atau asing memiliki keterkaitan dengan identitas dari mana seseorang tersebut berasal atau pun merepresentasikan latar atau setting tempat kejadian.

- (5) *Kandhang langit kemul mega, itulah aku kini. Aku sudah tak punya siapa-siapa lagi. (199/SIM/GLO).*
- (6) *Hanya samar-samar dapat kudengar ... wanneer de wereld zal zijn geworden een nest van genoten (118/AUD/GLO).*
- (7) *Tapi tidak sedikit orang yang mengatakan terbunuhnya Ki Abilawa sebagai ngundhuh wohing pakarti, yang artinya mereka tidak langsung menyambut peristiwa itu sebagai kabar gembira. (119/ALU/ARM).*
- (8) *Hidup yang adem ayam tentrem, sejuk, senang, dan tenteram lebih disukai daripada hidup bergairah bergejolak. (126/ALU/DAS).*

Majas simetri pada data (5) menggunakan ungkapan berbahasa Jawa *kandhang langit kemul mega* yang kemudian disimetriskan dengan kalimat *aku sudah tak punya siapa-siapa lagi*. Majas simetri merupakan majas yang dinyatakan dengan kata-kata, kelompok kata,

atau kalimat-kalimat yang berbeda tetapi isinya mirip atau sebanding (Sumarlam & Rahayu, 2018: 51). Ungkapan berbahasa Jawa tersebut digunakan pengarang untuk menjelaskan identitas dari tokoh-tokoh dalam novel tersebut adalah orang Jawa. Narasi pada data (1) tersebut dituturkan oleh Danukusuma atau *Glonggong* yang merupakan orang Jawa, sehingga penggunaan lokalitas berbahasa daerah ini adalah untuk mengungkapkan identitas pelaku-pelaku dalam novel tersebut yang digambarkan merupakan orang Jawa. Selain itu, latar dalam novel tersebut adalah pada waktu penjajahan Belanda dan berada di daerah kekuasaan Kasultanan Ngayogyakarta sehingga pengarang memunculkan ungkapan-ungkapan dalam bahasa Jawa.

Data (6) yang menunjukkan lokalitas dalam pemakaian unsur kosakata atau bahasa direpresentasikan menggunakan citraan audio atau pendengaran. Klausa *samar-samar dapat kudengar* merupakan citraan audio. Citraan tersebut digunakan untuk membangkitkan indera pendengaran. Kemudian, terdapat konteks linguistik setelah data tersebut yaitu ungkapan dalam bahasa Belanda *wanneer de wereld zal zijn geworden een nest van genoten*. Artinya adalah jikalau dunia telah menjadi satu, menjadi sarang orang-orang yang bersahabat. Ungkapan tersebut disampaikan oleh Johan yang merupakan orang Belanda. Penggunaan kosakata atau tuturan berbahasa asing tersebut digunakan pengarang untuk menghidupkan situasi Yogyakarta pada waktu itu yang telah dikuasai penjajah Belanda.

Pada data (7) di atas, terdapat majas alusio yang merepresentasikan lokalitas dengan menggunakan kosakata berbahasa daerah. Majas alusio merupakan majas yang mempergunakan ungkapan atau peribahasa yang sudah lazim diketahui orang. Peribahasa *ngundhuh wohing pakarti* merupakan peribahasa yang sangat umum di masyarakat Jawa. Verba *ngundhuh* dalam bahasa Indonesia berarti memetik. *Wohing* dalam bahasa Indonesia berarti buah, sedangkan *pakarti* berarti budi pekerti.

Ungkapan tersebut memiliki makna leksikal memetik buah dari budi pekerti. Makna sebenarnya dari ungkapan tersebut adalah setiap kejadian hendaknya hikmah dapat selalu kita petik.

Data (8) menerangkan majas alusio dengan mengeksploitasi *pitutur* Jawa *adem ayem tentrem*. Ketiga adjektiva tersebut yang dimaknai sebagai gambaran kehidupan yang diinginkan oleh banyak orang, mengindikasikan pengarang yang melukiskan gambaran pada masa penjajahan begitu sulit karena banyaknya peperangan. Makna leksikal dari ungkapan tersebut adalah tenang, bahagia, dan tenteram. Makna sebenarnya dari majas alusio tersebut bertujuan untuk menyampaikan kepada pembaca, bahwa hidup yang *adem ayem tentrem* lebih dipilih daripada hidup yang penuh peperangan tiada habisnya.

Fungsi Lokalitas Majas dan Citraan sebagai Representasi Kebudayaan Jawa

Orang Jawa memiliki kebiasaan, tradisi, adat istiadat, dan budaya tersendiri yang khas. Pada bagian fungsi ketiga dari lokalitas majas dan citraan, pengarang memberikan gambaran mengenai kebudayaan Jawa pada salah satu dari trilogi novel *Glonggong*, yaitu novel *Arumdalu*. Penggambaran tersebut juga merupakan sebuah upaya pengarang untuk memberikan warna di dalam novel tersebut.

- (9) *Lesmana yang memainkan wayang Arjuna, tokoh yang disebut lelananging jagat yang seolah sedang gandrung pada Sembadra. (218/ANT/ARM).*
- (10) *Ruang tamu itu sudah dirombaknya menjadi kelir dengan wayang-wayang yang sudah tertancap rapi di gedebok pisang. (125/PENG/ARM).*
- (11) *Setelah kubisa memahami huruf Jawa, meski aku belum bisa menuliskannya, yang ada di hari-hariku hanya ada dua perkara: mengadu glonggong Suta beserta anak kampung lainnya*

dan menembang macapat dengan panduan buku Ibuku. (16/GER/GLO).

- (12) *Istilah Kiai Bakir, dia itu lelaki jenis gamelan, baru berbunyi kala ditabuh. (114/ALU/DAS).*

Data (9) pengarang menggunakan majas antonomasia untuk memberikan ungkapan mengenai *lelananging jagat* yang merupakan julukan dari Arjuna. Majas antonomasia merupakan majas perbandingan yang dilakukan dengan cara menyebutkan nama lain terhadap seseorang sesuai dengan sifatnya (Sumarlam, 2018:44). *Lelananging jagat* tersebut maksudnya adalah lelaki sejati. Khasanah kebudayaan dari budaya Jawa di sini terlihat pada konteks linguistik sebelum data, yaitu Lesmana yang memainkan wayang Arjuna. Wayang kulit merupakan salah satu dari kebudayaan Jawa dan telah diakui oleh UNESCO. Pengenalan wayang kulit pada tuturan tersebut oleh pengarang dimaksudkan untuk memperkenalkan kebudayaan Jawa. Jadi, bukan hanya mengenai kehidupan orang-orang Jawa pada masa penjajahan yang ditunjukkan oleh pengarang, namun juga kebudayaan. Hal ini dilakukan oleh pengarang agar pembaca tahu budaya-budaya Jawa.

Pada data (10) merupakan citraan penglihatan yang merepresentasikan lokalitas kebudayaan Jawa, yaitu wayang. Penggambaran lokalitas tersebut ditunjukkan dengan membangkitkan indera penglihatan pembaca yang kemudian diimajinasikan. Pengarang memberikan gambaran dengan memberikan gambaran wayang yang dikelirkan, yaitu deretan wayang yang sudah tertancap pada gedebok pisang. Pada komunitas masyarakat Jawa khususnya di masa lampau, wayang yang dikelirkan atau dijejerkan pada *gedebok* pisang seringkali menjadi hiasan pada kediaman mereka khususnya untuk para *priayi* atau bangsawan.

Data (11) pada tuturan tersebut merepresentasikan citraan gerak sebagai lokalitas. Penanda lokalitas tersebut adalah pada

kata *menembang* dan *macapat*. *Menembang* berarti menyanyikan *tembang*. *Tembang* dalam kebudayaan Jawa berarti sebuah karya sastra yang disusun berdasarkan harmoni nada, yang terikat oleh aturan-aturan seperti guru gatra, guru lagu, dan guru wilangan. Untuk itu, *macapat* dapat diartikan sebagai *tembang* atau puisi tradisional Jawa. *Tembang macapat* bermacam-macam, antara lain: (1) *maskumambang*, (2) *mijil*, (3) *kinanthi*, (4) *sinom*, (5) *asmarandana*, (6) *gambuh*, (7) *dhandhanggula*, (8) *durma*, (9) *pangkur*, (10) *megatruh*, dan (11) *pucung*. *Tembang-tembang macapat* tersebut memiliki aturan dan tujuannya masing-masing. Maka, alasan pengarang dalam memberikan lokalitas berupa kebudayaan Jawa yaitu *macapat*, salah satunya agar pembaca mencari tahu bentuk kebudayaan tersebut. Dengan begitu, maka akan timbul keinginan untuk mengetahui lebih dalam mengenai *tembang macapat*.

Pada data ke (12) menunjukkan majas alusio yang merepresentasikan mengenai salah satu kesenian dalam kebudayaan Jawa yaitu alat musik *gamelan*. Penanda lokalitas tersebut terdapat pada ungkapan *lelaki jenis gamelan*. Pernyataan tersebut merupakan peribahasa Jawa yang mengisyaratkan seseorang yang tidak akan berbicara jika tidak diajak berbicara duluan. *Gamelan* merupakan seperangkat alat musik tradisional yang terdiri atas *gong*, *kenong*, *gambang*, dan *celempung*. *Gamelan* sebenarnya tidak hanya terdapat di Jawa saja, tetapi juga di Bali. Namun, dalam konteks cerita di novel tersebut, *gamelan* yang dimaksud adalah *gamelan* Jawa, sehingga nada dan suara yang dihasilkan berbeda dengan *gamelan* Bali. Alat musik tersebut mempunyai kekhasannya di Jawa dan Bali. Penggunaan kata *gamelan* tersebut selain dieksploitasi pengarang sebagai sindiran terhadap tokoh Ngusman yang jarang berbicara, namun juga sebagai cara pengarang untuk memperkenalkan kesenian atau kebudayaan Jawa, yaitu alat musik *gamelan*.

Fungsi Lokalitas Majas dan Citraan sebagai Representasi Tradisi Jawa

Unsur tradisi merupakan salah satu unsur lokalitas yang disampaikan oleh pengarang ke dalam novel. Tradisi menurut KBBI merupakan adat kebiasaan turun-temurun (dari nenek moyang) yang masih dijalankan dalam masyarakat. Tradisi tersebut disampaikan pengarang untuk menumbuhkan citra orang Jawa yang khas dan sarat akan banyaknya tradisi. Salah satunya seperti yang akan disampaikan berikut.

- (13) “Kudengar **pesakitan** yang akan diadu dengan macan kali ini bernama Kiai Kasan. Dia pasti anak atau setidaknya kerabat orang yang akan dihukum, dengan disabung melawan macan di dalam bronjong itu,” Den Wahyana memandang ke kejauhan dan menarik napas panjang. (73/ANTO/DAS)
- (14) Begitu telapak kakinya **menyentuh permadani**, mulailah dia, juga para abdi perempuan, **beringsut mendekati meja dengan cara mlaku dodok, berjalan jongkok**. (143/GER/DAS).
- (15) Setelah **putri boyongan** masuk ke dalam kereta yang dikusiri Ki Sena, kereta-kereta itupun mulai bergerak dan berjalan beriringan. (37/ANTO/DAS).
- (16) “Bapak **ngunduh pengajian** di rumah,” jawabnya ramah di sela kesibukannya melayani para pembeli. (16/MET/ARM).

Data (13) menunjukkan majas antonomasia dengan kata *pesakitan* yang menggantikan nama sifat orang yang terkena hukuman. Majas tersebut turut merepresentasikan fungsi lokalitas tradisi yang mana terdapat tradisi *Bronjong* pada novel Dasamuka tersebut. Tradisi *Bronjong* merupakan tradisi seseorang yang terkena hukuman berat lalu ditarungkan atau disabung dengan seekor macan di dalam sebuah kandang

yang besar dan disaksikan oleh orang-orang. Jika orang tersebut menang melawan macan, maka ia dibebaskan. Akan tetapi jika kalah, tentu menjadi santapan macan.

Data (14) pada tuturan tersebut mengandung citraan gerak, yang memperagakan gerakan tata cara *ngladeni tamu* atau melayani tamu di acara tertentu dalam adat Jawa. Olah gerakan tersebut dilakukan untuk merepresentasikan lokalitas tradisi *nontoni*. *Nontoni* merupakan tradisi Jawa yang dilakukan sebelum proses lamaran pengantin. Prosesi *nontoni* dilakukan dengan cara rombongan calon pengantin laki-laki yang bertemu ke calon pengantin perempuan. Setelah itu, pengantin perempuan akan muncul dan kedua keluarga saling memperkenalkan diri. Biasanya acara ini dilakukan oleh orang-orang yang dijodohkan. Apabila kedua calon pengantin ini sudah saling menjalin hubungan, acara tersebut dianggap tidak begitu penting.

Pada data (15) terdapat majas antonomasia yang merepresentasikan mengenai tradisi Jawa. Di dalam masyarakat Jawa, khususnya pada masa berbentuk kerajaan-kerajaan, istilah *putri boyongan* menjadi tradisi tersendiri ketika sebuah kerajaan menaklukkan kerajaan lain. Makna leksikal dari *putri boyongan* sendiri adalah putri yang berasal dari daerah yang ditaklukkan. Namun, dalam konteks di novel tersebut, *putri boyongan* merupakan sebutan dari Den Rara Ningsih yang sudah berhasil dilamar oleh Ki Sena untuk anaknya. Pada masa itu, seseorang yang berhasil melamar seorang putri, harus membawanya pulang dengan hati-hati, karena di tengah perjalanan akan dihadang perwakilan dari keluarga sang putri untuk melawan dan membawa sang putri pulang kembali ke kerajaannya. Namun, apabila laki-laki yang melamar dapat membawa *putri boyongan* tersebut sampai pada kerajaannya dengan selamat maka *putri boyongan* tersebut sudah boleh untuk dinikahi. Hal ini sebagai ujian kekuatan bagi seorang laki-laki karena pada saatnya nanti ketika hidup bersama, laki-laki harus menjadi sosok pelindung keluarga

yang kuat. Tradisi tersebut tentunya pada zaman ini sudah tidak ada. Akan tetapi, pengarang sadar betul betapa pentingnya sejarah, sehingga ia memanfaatkannya di dalam novel agar pembaca mencari tahu.

Penggunaan metafora pada data (16) merupakan representasi lokalitas. *Ngunduh* merupakan bahasa Jawa yang diterjemahkan 'memetik'. Terdapat jarak antara tenor 'ngunduh' dengan wahana 'pengajian'. Pengajian merupakan acara dengan mengundang Kiai sebagai pembicara dan dihadiri banyak orang, serta berisi mengenai keagamaan, dalam hal ini agama Islam. Pengajian bukanlah buah yang dapat *diunduh* atau dipetik, sehingga terdapat jarak di antara kata *ngunduh* dengan *pengajian*. Makna sebenarnya dari ekspresi metaforis tersebut adalah menyelenggarakan pengajian. Penggunaan ekspresi-ekspresi metaforis semacam ini di dalam novel bertujuan untuk mengenalkan kepada pembaca mengenai sebutan-sebutan kedaerahan berbahasa Jawa tentang suatu acara yang diselenggarakan.

PENUTUP

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan majas dan citraan yang merepresentasikan lokalitas. Lokalitas pada dasarnya merupakan hal-hal atau sesuatu yang bersifat kedaerahan. Pengarang menggunakan unsur lokalitas tersebut untuk memberikan gambaran mengenai latar sebuah kejadian. Pembaca memahami lokasi tempat kejadian tersebut. Misalnya, latar tersebut berada di Jawa Tengah maka pengarang menampilkan lokalitas berkaitan dengan tradisi, kebiasaan, kebudayaan, dan pemakaian kosakata yang menunjukkan ciri spesifik daerah Jawa Tengah. Pada penelitian ini, majas dan citraan atau bisa dikatakan bahasa figuratif, memainkan peran yang penting sebagai unsur penguat lokalitas itu. Di dalam penelitian ini, peneliti telah menjabarkan hasil temuan pada bagian hasil dan pembahasan. Pada tampilan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa majas dan citraan yang berkaitan dengan lokalitas yang merepresentasikan *kebiasaan*

adalah majas koreksio dan citraan penciuman. Selanjutnya, representasi bahasa figuratif sebagai lokalitas *kosakata bahasa daerah* juga ditemukan pada majas simetri dan citraan pendengaran atau audio. Kemudian, representasi bahasa figuratif sebagai lokalitas *tradisi Jawa* ditemukan pada majas antonomasia dan citraan gerak. Selanjutnya, representasi bahasa figuratif sebagai lokalitas *kebudayaan Jawa* ditemukan pada majas antonomasia dan citraan penglihatan. Berdasarkan temuan yang telah ditemukan oleh peneliti, peneliti menyarankan kepada peneliti lain yang memiliki minat pada kajian yang sama untuk mengkaji fungsi-fungsi majas yang lain. Fungsi-fungsi tersebut dapat dilihat pada majas tersebut melekat. Fungsi tersebut untuk memperkuat nilai-nilai pendidikan karakter, memperkuat nilai-nilai religius, dan lain-lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin. (1997). *Stilistika: Pengantar Memahami Bahasa dalam Karya Sastra*. IKIP Semarang Press.
- Kerap, G. (2004). *Komposisi: Sebuah Pengantar Kemahiran Bahasa*. Nusa Indah.
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Teori Pengkajian Fiksi*. Gadjah Mada.
- Nurgiyantoro, B. (2019). *Stilistika*. Gadjah Mada University Press.
- Pradopo, R. D. (2010). *Pengkajian Puisi* (Cet. ke-11). Gadjah Mada University Press.
- Ratna, N. K. (2017). *Stilistika: Kajian Puitika Bahasa, Sastra, dan Budaya*. Pustaka Pelajar.
- Rizkika, D. P., Gusnetti, & Marsis. (2020). Majas Lokalitas Minangkabau dalam Kaba Siti Kalasun Karya Syamsuddin ST. Radjo Endah dan Kaba Si Umbuik Mudo Karya Ilyas Payakumbuh. *Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), 2–5.
- Santosa, W. H., Rochmiyati, S., & Dermawan, R. N. (2019). *Apresiasi Sastra Berbasis Nilai Budaya dan Pendidikan Karakter*. Best Publisher.
- Sari, M. K., WS, H., & R, S. (2013). Majas Lokalitas dalam Kumpulan Sajak Mangkutak Di Negeri Prosaliris Karya Rusli Marzuki Saria. *Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pembelajaran*, 1(2), 96–107.
- Setiyono, J. (2007). *Glonggong*. PT Serambi Ilmu Semesta.
- Setiyono, J. (2010). *Arumdalu*. PT Serambi Ilmu Semesta.
- Setiyono, J. (2017). *Dasamuka*. Ombak.
- Sudaryanto. (2015). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan secara Linguistik*. Sanata Dharma University Press.
- Sudjiman, P. (1993). *Bunga Rampai Stilistik*. Pustaka Utama Grafiti.
- Sumardjo, J. (1984). *Masyarakat dan Sastra Indonesia*. Nur Cahaya.
- Sumarlam, S., & Rahayu, W. (2018). *Stilistika: Teori, Kajian, dan Pembelajaran*. Bukukatta.
- Sutejo. (2010). *Stilistika: Teori, Aplikasi, dan Alternatif Pembelajarannya*. Pustaka Felicha.
- Wahyudi, F., & WS, H. (2019). Unsur Majas Lokalitas dalam Kumpulan Puisi Lelaki dan Tangkai Sapu Karya Iyut Fitra. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 6(3), 1–23.
- Waluyo, H. (2002). *Pengkajian Sastra Rekaan*. Widyasari Press.
- Yulianto, A. (2017). Unsur-unsur Lokalitas dalam Novel Galuh Hati karya Randu Alamsiyah. *KANDAI*, 13(1), 61–74.

**BENTUK SIMULASI DAN NILAI KONSUMTIF DALAM NOVEL
KATAK HENDAK JADI LEMBU KARYA NUR SUTAN ISKANDAR**
*(Simulation Form and Consumptive Value in a Novel
Katak Hendak Jadi Lembu by Nur Sutan Iskandar)*

Elisabet Mangera^{a*}, Tensoe Tjahjono^b, Milka^c

^{a,c} Universitas Kristen Indonesia Toraja
Jalan Nusantara No 12 Makale, Tana Toraja Indonesia

^b Universitas Negeri Surabaya

Jalan Ketintang, Surabaya, Indonesia

Posel: elisabethmangera@ukitoraja.ac.id

(Naskah Diterima Tanggal; 4 November 2020; Direvisi Akhir Tanggal 14 Juni 2021;
Disetujui Tanggal; 14 Juni 2021)

Abstract

This research aims to describe the form of simulations performed by characters and consumptive values in the novel Katak Hendak Jadi Lembu. In this study, descriptive qualitative literature is used. The data for the study came from the novel Katak Hendak Jadi Lembu. In addition, the data was analyzed discursively, with the text serving as a research source. The first focus's research findings revealed seven forms of simulation through work, marriage, banquets, sitting on the floor, social class, salary, and yes. The second focus' concerned the consumptive value of eating as a service, the consumptive value of gold nib for images, and the consumptive value of auctioned goods as images.

Keywords: *simulation; consumptive; novel*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk-bentuk simulasi yang dilakukan tokoh dan nilai-nilai konsumtif dalam novel *Katak Hendak Jadi Lembu*. Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif yang berjenis kepustakaan. Data penelitian bersumber dari novel *Katak Hendak Jadi Lembu*. Selanjutnya data dianalisis dengan pendekatan diskursif yaitu menjadikan teks sebagai sumber penelitian. Hasil penelitian untuk fokus pertama menemukan tujuh bentuk simulasi melalui pekerjaan, pernikahan, jamuan makan, duduk di lantai, kelas sosial, gaji, dan iya. Temuan untuk fokus kedua terkait dengan nilai konsumtif makan-makan sebagai jasa, nilai konsumtif tangkai pena emas sebagai citraan, dan nilai konsumtif barang lelang sebagai citraan.

Kata kunci: simulasi; konsumtif; novel

PENDAHULUAN

Dunia telah digantikan citranya dalam pengambilalihan realitas oleh tanda-tanda. Kondisi seperti ini membuat realitas menjadi hilang. Realitas sosial merupakan segala

fenomena yang terjadi akibat adanya interaksi antar individu. Salah satu realitas yang hadir dalam masyarakat adalah kebutuhan (Aliyatul, 2020).

Kebutuhan menjadi salah satu faktor untuk dapat mempertahankan prestise di tengah

masyarakat. Hal ini seperti seorang wanita yang memakai tas *branded* namun dalam realitanya secara ekonomi berada pada “kelas menengah ke bawah”. Gambaran seperti ini tampak dalam beberapa novel di Indonesia.

Novel *Katak Hendak Jadi Lembu* merupakan salah satu karya sastra terbitan Balai Pustaka yang memiliki karakteristik dominan bersifat didaktis. Nur Sutan Iskandar sebagai pengarang hendak menggambarkan bagaimana tokoh ingin mempertahankan prestise kehidupannya di tengah masyarakat meskipun kebahagiaan keluarganya harus dikorbankan.

Secara singkat, melalui novel ini Nur Sutan Iskandar seolah ingin memberikan sebuah pelajaran utama untuk belajar peduli terhadap keluarga dan sesama dan juga mawas diri dalam bertindak. Namun, lebih dari itu Nur Sutan Iskandar secara sadar atau tidak mencoba memperlihatkan upaya-upaya manipulasi tanda melalui senarai tindakan yang dilakukan oleh tokoh-tokoh fiktif. Tindakan manipulasi ini dilakukan oleh tokoh Suria untuk mendapatkan penghargaan dari masyarakat meskipun harus hidup dengan hutang yang melilit kehidupan rumah tangganya.

Fenomena simulasi dalam karya sastra tidak luput diekspos dalam karya Nur Sutan Iskandar. Simulasi dalam novel *Katak Hendak Jadi Lembu* menggambarkan dunia konsumtif yang ditransformasikan melalui sebuah penawaran akan dunia yang lebih membahagiakan dan menakjubkan. Sebuah dunia yang menyeret tokoh-tokohnya ke dalam ruang fantasi, citra-citra, dan makna simbolik yang menjadi penentu sosial-budaya masyarakat. Simbol atau tanda hanya menunjukkan makna riil tentang objek, namun memberikan makna lain. Kajian ini penting dilakukan mengingatkan masyarakat saat ini terkadang hidup dalam pencitraan sehingga diperlukan pemahaman yang benar tentang kehidupan yang sesungguhnya.

Road map penelitian terkait dengan kajian ini antara lain:

Pertama, penelitian yang mengungkapkan bahwa simulasi media komunikasi di era digital

marak digunakan dalam dunia politik yang memproduksi berita palsu (*fake news*) sehingga memberikan konteks yang baru (Morris, 2020). Berita palsu harus dipertimbangkan sebagai bagian kontinum dalam bentuk media di abad 21. Morris juga mengungkapkan suatu realita dalam masyarakat bahwa berita kebohongan (palsu) yang berulang kali didengar pada akhirnya akan dianggap sebagai suatu kebenaran.

Kedua, hasil penelitian yang menganggap produk bangsa sebagai *simulacra* saat ditinjau dari teori media pasca-strukturalis Jean Baudrillard. Produk bangsa telah melepaskan keterwakilan untuk bangsa dan beroperasi sebagai entitas yang merujuk pada diri sendiri (Kaneva, 2018).

Ketiga, kajian yang cukup unik mengungkapkan suatu temuan terhadap wanita dewasa yang mendorong kehebohan budaya kontemporer saat ‘bermain’ dengan boneka yang mengartikulasikan ideologi tentang feminitas yang gagal, bermasalah, tidak kompeten, tidak matang, dan tidak keibuan (Fitzgerald, 2011).

Morris (2020) dan Kaneva (2018) mengkaji dari sudut pandang teori media Jean Baudrillard. Fitzgerald (2011) mendasari kajiannya dengan teori *simulacrum* dari Jean Baudrillard, sedangkan dalam kajian ini meninjau dari sudut pandang teori Baudrillard tentang simulasi dan teori konsumtif. Kajian ini tentunya berbeda dengan tiga kajian sebelumnya karena objek material dari kajian ini menggunakan novel *Katak Hendak Jadi Lembu* karya Nur Sutan Iskandar melalui teori Jean Baudrillard dan dianalisis berdasarkan pendekatan diskursif.

Permasalahan dalam kajian ini difokuskan pada bentuk-bentuk simulasi dan nilai konsumtif dalam novel. Bentuk-bentuk simulasi akan dijawab dengan menggunakan teori simulasi dan *simulacra*. Sementara nilai konsumtif akan dijawab menggunakan teori konsumsi Baudrillard.

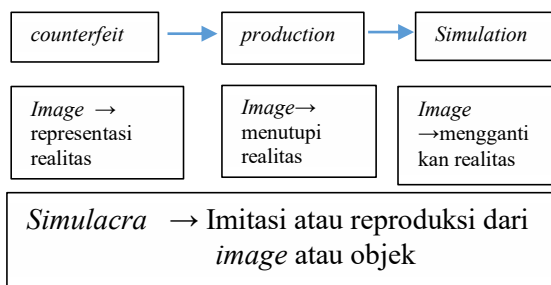
Hasil kajian akan menemukan beberapa bentuk simulasi dan nilai-nilai pergeseran pola konsumsi untuk pemenuhan hasrat terhadap

barang yang menjadi kepuasan semata bukan sebagai kebutuhan.

KERANGKA TEORI

Terdapat tiga urutan budaya barat atau *simulacra* yang dicetuskan oleh Baudrillard, yaitu: *pertama*, tiruan urutan klasik yang menangkap alam melalui sarana artistik atau teater. *Kedua*, produksi dari hal-hal penting yang mengutamakan makna daripada keaslian. *Ketiga*, simulasi. Pada urutan simulasi tidak ada tiruan, tidak ada keaslian yang lebih murni melainkan hanya model dari mana semua bentuk dilanjutkan menurut perbedaan termodulasi (Gane, 2006).

Gambaran urutan *simulacra* atau dikenal dengan revolusi *simulacra* dalam bagan berikut.



Gambar 1. Revolusi *simulacra*

Konsep simulasi berbicara tentang penciptaan kenyataan melalui model konseptual atau sesuatu yang berhubungan dengan “mitos” yang tidak dapat dilihat kebenarannya dalam kenyataan (Baudrillard, 2015) bahkan implikasi simulasi dalam dunia nyata diganti dengan yang lebih baik, lebih fungsional, yang sejalan dengan ide Baudrillard bahwa ada kemungkinan kenyataan tidak pernah benar-benar nyata sejak awal (Hegarty, 2008).

Model ini menjadi faktor penentu pandangan manusia tentang kenyataan. Segala yang dapat menarik minat manusia – seperti seni, rumah, kebutuhan rumah tangga dan lain sebagainya – ditayangkan melalui berbagai media dengan model-model yang ideal. Di sinilah batas antara simulasi dan kenyataan menjadi tercampur aduk sehingga menciptakan *hiperealitas*.

Hiperealitas merupakan realitas yang berlebih, meledak, semu. Semua yang nyata dan yang tidak nyata menjadi tidak jelas. Dengan televisi dan media massa misalnya realitas buatan (citra-citra) seolah-olah lebih rill dibanding realitas aslinya. Citra lebih meyakinkan ketimbang fakta. (Zander, 2014); (Hidayat, 2012). Dunia didominasi oleh “*simulacrum*”. Ini adalah konsep yang diperkenalkan Jean Baudrillard yang mewakili tiadanya lagi batas antara yang nyata dengan yang semu (Baudrillard, 2011).

Kajian ini menggunakan teori Jean Baudrillard mengenai *simulacra* dan simulasi. Baudrillard mengintrodukir karakter khas masyarakat Barat sebagai masyarakat simulasi. Manusia dijebak dalam ruang realitas yang dianggapnya nyata, padahal sebenarnya semu dan penuh dengan rekayasa. Realitas semu ini merupakan ruang antitesis dari representasi (Hidayat, 2012). Dalam dunia simulasi, bukan realitas yang menjadi cermin kenyataan melainkan model-model (Baudrillard, 2015); (Zander, 2014)

Simulasi atau *simulacrum* dewasa ini bukan lagi cermin atau konsep (abstraksi dalam bentuk peta), tapi pembangkitan suatu realitas melalui model rill tanpa asal-usul (Baudrillard, 1994); Haryatmoko, 2016). *Simulacrum* merupakan proses representasi atas suatu objek yang justru kemudian berubah mengganti objek itu sendiri (Fitzgerald, 2011)

Simulacrum artinya tidak pernah ditukar dengan dirinya sendiri atau tidak pernah ditukar untuk yang nyata, tetapi ditukar dengan dirinya sendiri yang tidak terputus tanpa referensi (Baudrillard, 1994). Selanjutnya simulasi didefinisikan sebagai penciptaan model-model kenyataan yang tanpa usul atau referensinya adalah dirinya sendiri, ia menjadi realitas kedua yang referensinya adalah dirinya sendiri, yang disebut *simulacrum*. Imajinasi, fiksi, mimpi, fantasi bahkan dongeng yang semula sebagai lawan realitas, melalui kemampuan mencipta, apapun menjadi realitas, bahkan realitas yang sempurna (Baudrillard, 1994). *Simulacra* adalah

suatu simulasi yang tak memiliki rujukan pada apapun (Baudrillard, 2011, Baudrillard, 2015, Kaneva, 2018). *Simulacra* ini kerap mencerabut manusia dan menjebaknya dalam suatu ruang simulasi yang dianggapnya nyata.

Masyarakat yang hidup dengan silang-sengkarut kode, tanda, dan model yang diatur sebagai produksi dan reproduksi dalam sebuah *simulacra*. Ruang di mana mekanisme simulasi berlangsung itulah yang disebut *simulacra* (Hidayat, 2012). Terdapat tiga tingkatan *simulacra*, yaitu: *Pertama*, *simulacra* yang berlangsung semenjak era Renaisans hingga permulaan Revolusi Industri. *Kedua*, *simulacra* yang berlangsung seiring dengan perkembangan era industrialisasi. *Ketiga*, *simulacra* yang lahir sebagai konsekuensi berkembangnya ilmu dan teknologi informasi.

Konsep *simulacra* mengenai kenyataan yang telah digantikan oleh simulasi kenyataan (Asay, 2013); (Azwar, 2014); (Batty et al., 2013); (Graburn et al., 2019). Siapa yang mampu membangun persepsi paling kuat melalui tanda, dialah pemenangnya. Persepsi yang paling banyak dipercayai akan menjadi kebenaran mutlak yang dianggap sebagai sumber kebenaran. *Simulacra* telah dijadikan cara untuk pemenuhan kebutuhan masyarakat konsumen atas tanda.

Teori konsumsi menyatakan apa yang benar bukanlah kebutuhan sebagai buah dari produksi, tetapi sistem kebutuhan adalah produk dari sistem produksi (Baudrillard, 2011). Kebutuhan tidak dibuat satu per satu dalam hubungan dengan objek-objek lain, tetapi dibuat produksi sebagai kekuatan konsumtif sebagai kesediaan secara global dalam lingkup yang lebih umum dari kekuatan-kekuatan produktif. Banyak orang rela membeli rumah yang masih berupa *maquette* dan dengan semangat menjelaskan kepada anak-anaknya di mana letak kamar masing-masing, dapur, ruang makan, garasi, atau tempat belajar. Padahal rumah itu baru akan selesai satu tahun lagi. Informasi diaktualisasi, artinya didramatisasikan dengan cara spektakuler, namun sekaligus dijauhkan

melalui komunikasi dan reduksi menjadi tanda. Hubungan konsumen dengan dunia nyata bukan hubungan kepentingan, investasi dan tanggung jawab, namun hubungan keingintahuan. Isi pesan dikalahkan oleh pengemasan pesan atau dramatisasi (Baudrillard, 2015).

METODE

Pendekatan kualitatif digunakan dalam penelitian ini yang berjenis kepustakaan yaitu suatu penelitian yang mengumpulkan data dari berbagai macam material berupa dokumen, buku, majalah, kisah-kisah sejarah, novel, dan lain sebagainya (Mardalis, 2008).

Penelitian ini dilaksanakan sejak bulan Oktober 2020. Peneliti bertindak sebagai instrumen utama yang mengumpulkan data, mengolah data, dan menafsirkan data.

Data penelitian bersumber dari novel *Katak Hendak Jadi Lembu* karya Nur Sutan Iskandar sehingga menggunakan pendekatan diskursif. Pendekatan diskursif merupakan pendekatan yang menghubungkan teks sastra dengan berbagai kekuatan sosial, ekonomi, dan politik artinya teks sebagai sumber penelitian.

Data berupa kalimat dan paragraf yang menggambarkan manipulasi tanda dan nilai konsumtif dikumpulkan dengan prosedur kepustakaan berikut (Mirzaqon & Purwoko, 2018).

1. Pemilihan topik;
2. Eksplorasi informasi;
3. Menentukan fokus penelitian;
4. Mengumpulkan sumber data;
5. Persiapan penyajian data; dan
6. Penyusunan laporan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan alur yang disarankan Miles dan Huberman yang memuat empat cara yang dimulai dengan (1) pengumpulan data, sebelum melakukan analisis data, data dikumpulkan dan dikelompokkan sesuai fokus penelitian. Penelitian ini menggunakan kalimat, paragraf, serta satuan cerita yang menunjukkan manipulasi tanda dan nilai konsumsi yang dilakukan oleh

para tokoh dalam cerita. (2) penyederhanaan data, data mentah yang diperoleh melalui teknik baca, selanjutnya disederhanakan dengan cara melakukan pencatatan. Hal ini disebut reduksi data, yaitu merangkum dan menyistemiskan data yang penting dan memilah data yang tidak diperlukan. (3) Penyajian data, data yang telah diperoleh melalui proses pemilihan dan pengecekan ulang, kemudian dikumpulkan. (4) Penarikan kesimpulan, pada kegiatan ini peneliti akan menyusun kesimpulan sesuai dengan data yang telah dianalisis (Miles et al., 2014).

PEMBAHASAN

Bentuk Simulasi

Novel *Katak Hendak Jadi Lembu* merupakan cerita yang berlatar belakang Kota Sumedang yang ditulis oleh Nur Sutan Iskandar. Bentuk simulasi yang ditemukan melalui kajian dalam novel meliputi: (1) pekerjaan, (2) pernikahan, (3) jamuan makan, (4) duduk di lantai, (5) kelas sosial, (6) gaji, dan (7) iya. Hasil analisis ketujuh bentuk simulasi tersebut diuraikan berikut.

Simulasi Pekerjaan

Cerita ini mengisahkan tentang tokoh Suria sebagai juru tulis 20 tahun yang lalu. Ia begitu sombong meskipun hanya sebagai tenaga magang di salah satu kantor yang tidak mendapatkan gaji namun berlagak dan menyerupai seorang jaksa. Hal ini dapat dilihat pada kutipan berikut.

“Tiada heran jika karena itu Suria jadi kemanja-manjaan, pesolek dan tinggi hati. Meskipun ia hanya magang, pegawai kantor yang tiada bergaji, tetapi gaya dan lagaknya lebih daripada juru tulis; angkuhnya serupa jaksa. Maksud Haji Zakaria memintakan dia kerja di kantor bukanlah karena pencahariannya, melainkan untuk kesenangan anaknya. Dan terutama sekali untuk kemuliaan dirinya.” (hlm. 14)

Suria berusaha menyenangkan dirinya dan ayahnya yang menganggap memiliki pekerjaan bagus dengan gaji tinggi walaupun masih berstatus tenaga magang.

Simulasi tampak saat masyarakat benar-benar menganggap Suria memiliki pekerjaan dengan gaji yang tinggi. Tetapi realitanya Suria hanya tenaga magang di kantor yang tidak menerima gaji.

Simulasi merupakan masalah meniru atau membuat informasi diaktualisasi, artinya didramatisasikan dengan cara spektakuler, sekaligus dijauhkan melalui komunikasi dan reduksi menjadi tanda (Baudrillard, 2015).

Simulasi Pernikahan

Di tengah keangkuhan Suria itu, tampak jelas bahwa di mata sahabat ayah Suria akan berubah menjadi sosok yang memiliki hati yang baik setelah Suria menikah dengan gadis yang menjadi pilihan ayahnya meskipun tidak dilandasi dengan cinta. Suria menikahi Zubaedah karena perjodohan oleh kedua orangtua mereka. Cinta bukan lagi pondasi dalam konsep pernikahan. Hal ini tampak pada kutipan di bawah ini.

“Sesungguhnya kata hati Zubaidah lain, yaitu bahwasanya agama Islam menentukan dengan tegas: nikah kawin hanya boleh dijalankan, apabila si laki-laki dan si perempuan yang bersangkutan sudah setuju, sudah suka sama suka akan menjadi suami istri. Bukan menurut kebiasaan orangtua masing-masing saja.” (hlm. 17)

Kutipan di atas menggambarkan ungkapan batin Zubaidah menjelang pernikahannya dengan Suria. Zubaidah tidak dapat menolak pernikahannya yang telah diatur oleh orangtuanya. Sebenarnya ayah Zubaidah (Haji Hasbullah) mengharapakan Zubaidah dipinang oleh Jaksa Kepala namun tiba-tiba sahabatnya Haji Zakaria datang meminta Zubaidah menjadi istri anaknya (Suria). Haji Hasbullah tidak dapat menolak permintaan sahabatnya

walaupun sudah mengetahui perangai Suria kurang berkenan di hatinya.

Simulasi pernikahan tampak saat masyarakat menganggap bahwa pernikahan Suria dan Zubaidah sesuai keinginan kedua mempelai pengantin dan keluarga. Kenyataannya pernikahan tersebut merupakan perjodohan dari orang tua yang bersahabat.

Jika kajian ini menemukan simulasi pernikahan, maka berbeda dengan temuan (Lawes, 2019) yang mengemukakan beberapa simulasi dalam artikelnya. Menurut Lawes, lapangan golf merupakan simulasi alam. Alam yang telah menjadi daratan dan dibentuk sesuai selera. Makanan yang ditawarkan di seluruh dunia dalam bentuk foto-foto juga merupakan simulasi makanan. Bahkan *facebook* dan *twitter* dianggap sebagai simulasi teman.

Perbedaan temuan ini dapat memperkaya kajian tentang simulasi dari berbagai aspek.

Simulasi Jamuan Makan

Suria memenuhi undangan jamuan makan di rumah Haji Junaedi. Selama berada di Rancapurut, Suria diajak berkeliling menikmati alam pedesaan oleh Haji Junaedi. Suria bahkan diajak melihat kolam ikan emas, kebun buah-buahan, perusahaan tenun, dan tempat-tempat yang menyenangkan hati. Keluarga Haji Junaedi menyuguhkan makanan yang lezat bagi Suria. Hal ini tampak dalam kutipan berikut.

“Mereka itu pun mulai makan. Ragu pikiran memandang hidangan itu. Semuanya sama sedap rupanya. Ikan goreng berekor-ekor, ayam bulat, dan ..., mana yang akan dipatahkan? Sekaliannya sengaja disajikan akan disantap bukan akan dijadikan perhiasan hidangan saja. Dengan tak malu-malu Suria makan dengan lahapnya.” (hlm. 43)

Jamuan makan bagi Suria yang tampak berlebihan itu sebenarnya tidak menggambarkan kebersamaan, penghargaan bagi tamu, dan kebahagiaan, seperti dalam kutipan berikut.

“Juragan patih lain, dia sudah kerap kali datang ke mari. Sahabat lama, tapi mantri tadi itu sahabat baru,” Sahut si Suami dengan tersenyum masam. Sesungguhnya ia berbuat demikian, menjamu Suria dengan agak berlebih-lebihan itu, akan membalaskan sakit hatinya dengan halus kepadanya, karena ia tempo hari diterimanya di kantor dengan angkuh saja. Sebab itu, katanya pula kepada istrinya, masukkan buah-buahan yang saya suru panjat tadi ke dalam keranjang, pilih yang besar-besar dan bagus-bagus, bungkus ikan mas itu baik-baik, suruh antarkan sekaliannya kepada Dadang bersama-sama dengan burung itu ke rumahnya.” (hlm. 52)

Kutipan di atas menggambarkan bahwa Haji Junaedi tidak sungguh-sungguh memberi jamuan makan dan buah tangan kepada Suria. Tindakannya hanya pembalasan halus atas sakit hati yang dirasakannya atas perlakuan Suria.

Simulasi jamuan makan tampak saat Suria merasa telah disambut dengan hangat dan penuh penghormatan dari Haji Junaedi sekeluarga. Kenyataannya jamuan makan itu hanya tindakan pembalasan secara halus.

Senada dengan temuan ini (Hegarty, 2008) dalam kajiannya mengenai simulasi arsitektur WTC sebagai simbol Amerika, ibukota globalisasi, dan literasi hiperbolik kekuasaan kapitalis. Kenyataannya gedung WTC hanya salah satu gedung pencakar langit di Amerika yang telah runtuh dalam serangan 11 September 2001. Serangan terhadap gedung WTC dianggap oleh pemerintah sebagai serangan kepada Amerika sehingga mereka membalas dengan menyerang para teroris di markasnya. Begitu pula dengan *Hypermarket* yang dibangun di pinggiran kota namun membutuhkan lingkaran akses agar menjadi pusat belanja. Simulasi berasal dari interior penanda WTC dan *Hypermarket* yang mendorong imajinasi berdasarkan representasi yang jauh dari kenyataan.

Jika kenyataan Amerika dan pusat perbelanjaan tampak dalam simulasi arsitektur

World Trade Center (WTC) dan *Hypermart* yang dikaji oleh Hegarty (2008), berbeda dalam kajian ini yang menemukan simulasi ‘jamuan makan’. Kajian Hegarty (2008) dan kajian ini tentunya saling melengkapi dalam pembahasan tentang simulasi yang terkait dengan pembalasan.

Simulasi Duduk di Lantai

Tokoh Haji Junaedi mengenakan kain sutera bertemu dengan tokoh Suria di kantor. Dia berusaha untuk tidak menampakkan bahwa dirinya adalah orang berada meskipun harus menerima perlakuan yang kurang baik dari tokoh Suria karena dianggap orang kampung. Hal tersebut tampak pada kutipan di bawah ini.

“Setelah itu ia menekur ke meja, berbuat pura-pura asyik bekerja. Sepuluh kerut keningnya, seolah-olah ia tengah memikirkan suatu perkara yang sangat sulit. Jalan-jalan penanya pun lambat rupanya. Daripada sikap yang demikian nyata kepada Haji Junaedi bahwa menteri kabupaten itu tak suka melihatnya duduk di kursi. Orang desa mesti duduk di lantai, jika berhadapan dengan *amtenar!* Malu amat ia akan dirinya, sebab dihinakan orang. Daripada duduk di kursi dengan silaan semacam itu, lebih suka ia bersila di lantai dengan kain suteranya yang indah dan mahal itu.” (hlm. 33)

Berdasarkan kutipan di atas, menggambarkan bahwa Haji Junaedi yang berasal dari desa mengambil posisi duduk di lantai saat berada di ruangan Suria karena mengharapkan segala urusan pembelian tanah dapat ditangani lebih cepat oleh Suria. Namun bagi Suria seseorang yang duduk di lantai menunjukkan orang biasa (kampung) tanpa harta.

Simulasi duduk di lantai tampak saat Suria menganggap Haji Junaedi sebagai orang kampung yang tidak memiliki harta padahal kenyataannya Haji Junaedi sosok terkenal di desanya karena memiliki harta yang banyak.

Begitu pula, menurut (Mohaiemen, 2016) *politically induced drought in films about the 1971 war that created Bangladesh. Built by Tareque and Catherine Masud from repurposed “found footage” shot by Lear Levin, the film was received by most Bangladeshi audiences as an exact documentary. The film crew’s more explicit discussion of simulations and the inclusion of a “making of” section in the digital versatile disc (DVD menemukan beberapa adegan yang menunjukkan bukti-bukti perang pembebasan Bangladesh. Pandangan penonton tentang representasi perang akhir 1970-an mengalami penurunan sehingga film ini mencoba menggambarkan kembali kondisi perang tersebut yang tampak dalam simulasi perang Bangladesh dalam sebuah film dokumenter “Field of Evidence Quest”*

Jika kenyataan perang Bangladesh tampak dalam simulasi film dokumenter, berbeda dalam kajian ini yang menemukan simulasi ‘duduk di lantai’. Kajian Mohaiemen (2016) dan kajian ini tentunya saling melengkapi dalam pembahasan tentang simulasi.

Simulasi Kelas Sosial

Hati Zubaedah berkecamuk karena barang yang ada di rumahnya bukan hasil jerih payah Suria, tetapi/ melainkan semua barang perabot di rumahnya adalah hasil dari ayahnya Haji Hasbullah. Akan tetapi, Khadijah tidak mengetahui hal tersebut ketika berkunjung dia hanya melihat betapa indahnya perabot rumah tangga yang ada dalam rumah itu. Hal ini tampak dalam kutipan berikut.

“Untung Adik belum bertandang ke rumah kami. Memberi malu! Rumah buruk, perkakas tak ada: tiada berbangku seperti tempat duduk ini, tiada berbufet, jangan kata.....gramopon.” Sambil berkata demikian ia memandang kepada bupet berkaca dan gramopon di lemari yang terdiri dari sudut ruang itu. Besar dan bagus keduanya, berkilat-kilat warna catnya, muka Zubaedah jadi

muram, seakan-akan langit disaputi awan. Perkataan Khadijah yang akhir itu menyinggung hatinya yang luka. Bahkan melukiskan rupa Haji Hasbullah di ruangan matanya. Sebab barang-barang itu bukan caranya, bukan hasil pendapat suaminya, melainkan beli ayahnya belaka.” (hlm. 22)

Kutipan di atas menggambarkan pandangan Khadijah melalui perabot rumah tangga bahwa kehidupan Zubaedah penuh dengan harta berlimpah dan memperlihatkan kelas sosialnya. Realitanya keluarga Zubaedah penuh dengan kekurangan karena untuk makan, uang sekolah, perabot rumah tangga, dan lain-lain masih ditanggung oleh Haji Hasbullah ayah Zubaedah.

Perabot rumah tangga menghasilkan simulasi kelas sosial pemiliknya. Pujian dari Khadijah terhadap segala perkakas yang ada dalam rumah Zubaedah menunjukkan bahwa Zubaedah istri priyayi.

Jika temuan ini menghasilkan satu bentuk simulasi kelas sosial, (Johnson, 2016) menemukan simulasi budaya pada taman Pulau Amami di Selandia Baru. Taman Pulau Amami memberikan rasa tidak nyata bagi pengunjung dalam konteks budaya karena taman ini dilengkapi audiovisual yang menyajikan sejarah, alam, dan budaya. Simulasi budaya digunakan industri pariwisata sebagai cara mewakili budaya ideal dari pulau-pulau lain yang dipromosikan.

Perbedaan temuan ini dengan (Johnson, 2016) dapat memperkaya kajian tentang simulasi dari sudut pandang yang lain.

Simulasi Gaji

Selama Suria bekerja di kantor sebagai mantri ia mendapatkan gaji. Namun gaji tersebut hanya digunakan untuk menyenangkan dirinya. Hal tersebut dapat dilihat pada kutipan berikut.

“Ya, aku lain,” jawab Suria dengan agak kecewa, tapi bertambah sombong jua, sehingga mengipas-ngipas cuping

hidungnya. “Aku hidup, aku makan gaji untuk keperluan anak. Dan anak-anakku mesti lebih daripada aku kelak. Sekarang anakku yang dua orang ada di HIS Sumedang.” Tentu besar biayanya. Tentu saja, tetapi kewajiban bapak kepada anak tidak memandang biaya atau ongkos. Badan diri kita pun, kalau terpaksa, mesti kita korbakan untuk didikan anak-anak.” (hlm. 45)

Pendapatan berupa gaji merupakan pendapatan yang biasanya digunakan untuk pemenuhan kebutuhan sehingga setiap orang tua harus memenuhi kebutuhan hidup anak dan keluarga. Gaji yang diterima Suria seharusnya untuk keperluan anaknya. Akan tetapi, realitanya gaji yang diterima setiap bulan hanya untuk membayar tagihan bon di warung, nonton komedi, menghadiri kondangan, dan membayar utang.

Simulasi gaji tampak saat masyarakat menganggap posisi Suria sebagai mantri memiliki gaji yang cukup untuk memenuhi gaya hidup sebagai priyayi.

Jika kajian ini menemukan bentuk simulasi gaji, berbeda dengan salah satu temuan (Morris, 2020) mengenai simulasi berita. Menurut Morris, simulasi berita lebih berpotensi dipercaya pembacanya dibanding berita “nyata” karena kekuatan berita memainkan peran penting bagi para politikus.

Perbedaan temuan ini dengan temuan (Morris, 2020) telah menambah variasi kajian tentang simulasi.

Simulasi “Iya”

Suria sangat bersemangat bercerita mengenai kehidupan keluarga pekerjaannya selama berada di rumah Haji Junaedi. Suria tidak menyadari bahwa Haji Junaedi sudah lelah dan bosan mendengar ceritanya. Hal tersebut tampak pada kutipan di bawah ini.

“Ia tiada tahu, bahwa Haji Junaedi sudah penat dan bosan mengiakan tuturnya, sehingga “ia” itu sudah diganti

dengan angguk kepala saja.” Itu pun sudah jarang-jarang pula. Ia tiada insaf, apa arti laku Haji Juanedi meraba-raba rantai arlojinya beberapa kali, seakan-akan hendak mengeluarkan arloji dalam sakunya.” (hlm. 48)

Pada kutipan di atas tampak bahwa Haji Junaedi menganggukkan kepala jika mengiyakan apa yang disampaikan oleh Suria. Haji Junaedi tidak sanggup mengeluarkan kata “iya” karena sudah penat dan bosan. Hal itu dilakukan agar dapat menjaga perasaan Suria yang menjadi tamu di rumahnya sendiri.

Simulasi “iya” tampak saat Haji Junaedi menganggukkan kepala bukan menunjukkan bahawa ia mengerti setiap apa yang disampaikan oleh Suria tetapi kenyataannya Haji Junaedi bosan dan berharap tamunya segera pulang.

Jika kajian ini menemukan bentuk simulasi “iya”, berbeda temuan (Palaganas et al., 2014) mengenai simulasi perawatan kesehatan. Menurut Palaganas dkk, Simulasi perawatan kesehatan memiliki beberapa keuntungan dibanding teknik pendidikan lainnya, yaitu: 1) Kemiripan yang erat dengan praktik klinis yang benar-benar terjadi, 2) Skor simulator yang lebih objektif, 3) Kemampuan menilai keterampilan psikomotorik, dan 4) Umpan balik yang lebih relevan. Simulasi perawatan kesehatan dianggap wadah yang aman untuk melindungi pasien dan bagi peserta didik dapat merasa aman jika melakukan kesalahan serta dapat mengurangi rasa takut.

Perbedaan temuan ini dengan temuan (Palaganas et al., 2014) telah menambah variasi kajian tentang simulasi.

Nilai Konsumtif

Novel *Katak Hendak Jadi Lembu* merupakan gambaran kehidupan para priyayi yang memiliki tingkat konsumsi pada suatu barang meskipun barang tersebut tidak ada faedahnya. Hal terpenting di sini adalah hubungan sosial. Pendapat Baudrillard, yang telah disebut sebelumnya, bahwa konsumsi tidak hanya berkutat mengenai suatu hasil

barang produksi, melainkan lebih dari itu biasa dikatakan untuk pola penggunaan jasa, atau hubungan sosial. Adanya perluasan makna konsumsi membedakan munculnya motif konsumsi yang dikemukakan oleh Baudrillard. Analisis nilai di sini akan dikaji melalui teori yang dikemukakan oleh Baudrillard mengenai nilai yang menyempurnakan teori Karl Marx mengenai nilai komoditas.

Menurut Karl Marx, komoditas sebagai hasil dari produksi mempunyai dua nilai ,pertama, nilai ukur dan kedua nilai guna. Dalam transaksi ekonomi komoditas tidak hanya dihargai sebagai tanda dengan dua nilai tersebut, melainkan nilai tanda dan nilai simbol. Seorang perempuan yang membeli tas bermerek *Hermes* bukan demi tas itu sendiri atau demi nilai tukarnya, melainkan juga demi citra yang melekat dalam tas *Hermes*.

Teori konsumsi yang dikemukakan oleh Baudrillard juga bertentangan dengan teori Adam Smith yang mengungkapkan seseorang membeli sesuatu apabila ia membutuhkannya. Rasa butuh tidak langsung muncul secara tiba-tiba, tetapi tentunya melalui beberapa rangkaian pertimbangan rasional, dan menghitung untung-rugi. Akan tetapi bagi Baurillard logika yang berlaku dalam pola konsumsi nilai tanda adalah bukan lagi logika kebutuhan, melainkan logika hasrat (Suyanto, 2013).

Ada beberapa hal yang menjadi perkara penting dalam teori konsumsi, yaitu: 1) pergeseran pola konsumsi atas nilai guna dan nilai tukar, menjadi konsumsi atas nilai tanda atau citraan, 2) agen produksi citraan komoditas adalah iklan. Agen ini sendiri tidak harus berasal dari divisi khusus dari produsen, tapi bisa juga berupa agensi luar produsen, 3) Konsumsi terjadi dalam rangkaian kerja ekonomi modern alat tukar tersebut adalah uang (Aliyatul, 2020).

Berdasarkan data yang ditemukan dalam novel *Katak Hendak Jadi Lembu* terdapat tiga peristiwa dalam novel yang dapat dimaknai sebagai konsumsi jasa yang bersifat nilai tanda. Adapun nilai konsumsi tersebut diuraikan berikut

Nilai Konsumtif Makan-makan

Tokoh Suria sering menjamu teman-temannya tanpa memperhitungkan kegelisahan istrinya sehubungan dengan biaya yang akan digunakan untuk makan-makan. Hal tersebut tampak pada kutipan di bawah ini.

“Akan tetapi Zubaedah tiada gembira, tiada bersukacita sedikit jua pun, ia teringat akan utang yang timbul karena perjamuan itu dan lagi ia pun termenung memikirkan gelang emasnya, yang digadaikan untuk menjamu orang makan-makan itu. Suria adakah ia peduli akan perkara itu? Rupanya ia sangat gembira untuk menjamu orang makan-makan itu.” (hlm. 81)

Kutipan di atas mengandung nilai konsumsi jasa yang ditunjukkan oleh Suria saat menjamu orang untuk makan-makan di rumahnya. Pada masa itu seseorang akan mendapat kehormatan jika mampu memberikan jamuan dan penghormatan kepada tamu yang datang ke rumahnya. Motif dari pola konsumsi ini adalah untuk mendapatkan citraan dari masyarakat dan para tamu agar dianggap sebagai orang yang terpendang.

Salah satu tahap konsumsi jasa adalah pelayanan yang menganalisis kebutuhan konsumen dan pencarian informasi mengenai jasa (Tsiotsou & Wirtz, 2015).

Nilai Konsumtif Tangkai Pena Emas

Tokoh Suria melakukan serangkaian pemikiran untuk mendapatkan citraan dari masyarakat. Suria memanfaatkan kesempatan untuk membeli tangkai pena dalam pelelangan. Hal itu tampak pada kutipan di bawah ini.

“Murah sekali, tanda mata dari majikan, juragan. Ujarnya pula, sambil memberikan tangkai pena emas yang telah usang itu kepada Suria dengan senyumnya. Orang banyak tertawa bergumam. Ini temannya, Juragan! Tempat tinta... Satu Setengah.” Dua Rupiah.” “Setali. Dua

rupiah setali, orang banyak. Seringgit...” Demikian naik-naik, sehingga akhirnya jatuh ke tangan Suria juga. Lelang terus. Orang bertambah gembira, hawa bertambah panas. Mereka itu menawar berebut-rebutan, amtenar berlumba-lumba membeli barang-barang induk semaknya.” (hlm. 83)

Kutipan di atas mengandung nilai konsumsi yang menandakan citraan. Suria membentuk citraan melalui pembelian tangkai pena emas agar mendapatkan sebutan sebagai orang yang memiliki banyak uang. Suria membeli tangkai pena bukan berdasarkan kebutuhan, tetapi ingin mendapatkan citraan dari induk semangnya agar dapat dikatakan sebagai salah satu orang yang dapat membantu untuk membeli barang yang akan dilelang. Keterlibatan Suria dalam acara lelang tangkai pena emas bertujuan untuk memperlihatkan kemampuan perekonomiannya kepada masyarakat agar tampak sebagai orang kaya. Pada kenyataannya, Suria tidak membayar langsung barang yang telah dibeli melalui proses pelelangan. Hal tersebut menambah pilu yang dirasakan oleh Zubaedah sebagai istri karena barang yang telah dibeli hanya menambah daftar utang mereka.

Dibutuhkan waktu untuk mengonsumsi, diperlukan kondisi yang menjadi urutan pertama agar konsumsi yang dilakukan dapat optimal pada tingkat substitusi marjinal antara dua barang untuk menyamai relatifnya biaya penuh sehingga harga uang langsung dan nilai uang dari waktu yang dibutuhkan dapat sejalan dalam mengonsumsi setiap barang (Miller, 2009) *the first order conditions for optimal consumption require the marginal rate of substitution between any two goods to equal their relative full costs. These include the direct money price and the money value of the time needed to consume each good. This important conclusion has generally been ignored in textbooks. The present author calls attention to this topic by deriving Becker's conclusions within a simple two good framework. Then, he extends his work*

by showing that Becker's first order conditions are unlikely to be relevant if one drops Becker's strong assumption that time spent working (and, thus, money income; (Shin et al., 2020).

Nilai Konsumtif Barang Lelang

Demi menunjukkan rasa kepeduliannya terhadap induk semangnya, Suria melibatkan diri dalam pelelangan barang-barang. Hal ini tampak pada kutipan berikut.

“Utang? Ketika itu tiada teringat bahwa tiap-tiap tawaran menambah besar utang. Sanjungan-sanjungan dari teman sejawat melupakan kebenaran! Tambahan pula, bukankah uang itu boleh dibayar dalam tiga bulan? Perlu tak perlunya barang-barang itu pun tiada pula dipikirkan, tiada diindahkan benar, sebab maksud sengaja melelang itu bukan hendak barang, melainkan hendak menolong induk semang semata-mata! Kalau hendak barang, bukantah di pasar banyak barang yang lebih bagus daripada itu, baru-baru belaka, dan harganya pun jauh lebih murah?” (hlm. 84)

Kutipan di atas mengandung nilai konsumsi citraan. Suria membentuk citraan melalui pembelian barang-barang yang dilelang agar mendapatkan sebutan sebagai orang yang peduli terhadap induk semangnya namun tidak ditunjang dengan kemampuan daya beli. Pada akhirnya Suria hanya berhutang.

Pola konsumsi merupakan pemasaran yang baik bukan sebagai aktivitas bisnis itu sendiri, tetapi merupakan sebuah institusi yang melembagakan apa yang orang pikir sehingga mereka perlu mencari hal yang sama dan semua orang mengonsumsi sesuatu yang sama persis (Bradshaw & Dholakia, 2012); (Quoquab & Mohammad, 2020); (Larsen et al., 2010).

PENUTUP

Berdasarkan hasil kajian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa dalam novel *Katak Hendak Jadi Lembu* terdapat

tujuh bentuk simulasi yang diperoleh melalui alur cerita, yaitu: simulasi pekerjaan, simulasi pernikahan, simulasi jamuan makan, simulasi duduk di lantai, simulasi kelas sosial, simulasi gaji, dan simulasi ‘iya’. Dalam novel ini juga mengandung: a) nilai konsumtif ‘makan-makan’ sebagai jasa, b) nilai konsumtif ‘tangkai pena emas’ sebagai citraan, dan c) nilai konsumtif ‘barang lelang’ sebagai citraan.

Semua bentuk simulasi dan nilai konsumtif yang ditemukan cukup berbeda dengan hasil kajian yang lain. Namun, saling melengkapi sehingga pembaca mendapatkan informasi beragam tentang simulasi dan nilai konsumtif. Keistimewaan kajian ini terletak pada satu novel yang mengandung beberapa bentuk simulasi dan nilai konsumtif sementara kajian yang lain belum menemukan hal demikian.

Kendati pun belum ada kesamaan temuan yang signifikan dengan kajian lain, namun saling mendukung dan memperkaya variasi bentuk simulasi dan nilai konsumtif.

Dalam hubungannya dengan teori konsumsi Baudrillard yang dimaksud bukanlah pergeseran dalam rentang waktu melainkan pergeseran pola konsumsi untuk pemenuhan hasrat terhadap barang yang menjadi kepuasan semata bukan sebagai kebutuhan.

Dalam kehidupan manusia banyak mengandung simulasi dan sangat rentan konsumtif sehingga dapat memberi peluang bagi peneliti lain untuk melakukan kajian dari aspek lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyatul, H. (2020). Manipulasi Tanda “Bertengkar Berbisik” Karya M. Kasim: Tinjauan Simulacra Jean Baudrillard. *Alaysastra*, 16(1), 23–34.
- Asay, T. M. (2013). Image and Allegory: The Simulacral Logic of Piers's Pardon. *Exemplaria*, 25(3), 173–191. <https://doi.org/10.1179/1041257313Z.00000000034>
- Azwar, M. (2014). *Teori Simulakrum Jean Baudrillard dan Upaya Pustakawan*

- Mengidentifikasi Informasi Realitas*. 2(1), 38–48.
- Batty, M., Vargas, C., Smith, D., Serras, J., Reades, J., & Johansson, A. (2013). SIMULACRA: Fast Land-Use—Transportation Models for the Rapid Assessment of Urban Futures. *Environment and Planning B: Planning and Design*, 40(6), 987–1002. <https://doi.org/10.1068/b4006mb>
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and simulation*. University of Michigan Press.
- Baudrillard, J. (2011). *Masyarakat Konsumsi*. Kreasi Wacana.
- Baudrillard, J. (2015). *Lupakan Postmodernisme: Kritik atas Pemikiran Foucault & Auto-kritik Baudrillard*. Kreasi Wacana.
- Bradshaw, A., & Dholakia, N. (2012). Outsider's insights: (Mis)understanding A. Fuat Firat on Consumption, Markets and Culture. *Consumption Markets & Culture*, 15(1), 117–131. <https://doi.org/10.1080/10253866.2011.637751>
- Fitzgerald, L. (2011). 'Let's play mummy': Simulacrum babies and reborn mothers. *European Journal of Cultural Studies*, 14 (1), 25–39. <https://doi.org/10.1177/1367549410377142>
- Gane, N. (2006). Simulation. *Theory, Culture & Society*, 23(2–3), 282–283. <https://doi.org/10.1177/026327640602300238>
- Graburn, N., Maria, G.-B., & Jean-François, S. (2019). Simulacra, architecture, tourism and the Uncanny. *Journal of Tourism and Cultural Change*, 17(1), 1–12. <https://doi.org/10.1080/14766825.2019.1560773>
- Hegarty, P. (2008). Constructing (in) the 'Real' World: Simulation and Architecture in Baudrillard. *French Cultural Studies*, 19(3), 317–331. <https://doi.org/10.1177/0957155808094943>
- Hidayat, M. A. (2012). *Menggugat Modernisme: Mengenal Rentang Pemikiran Postmodernisme Jean Baudrillard*. Jalasutra.
- Johnson, H. (2016). Amami park and island tourism: Sea, land and islandness at a site of simulation. *Tourism and Hospitality Research*, 16(1), 88–99. <https://doi.org/10.1177/1467358415581444>
- Kaneva, N. (2018). Simulation nations: Nation brands and Baudrillard's theory of media. *European Journal of Cultural Studies*, 21(5), 631–648. <https://doi.org/10.1177/1367549417751149>
- Larsen, G., Lawson, R., & Todd, S. (2010). The symbolic consumption of music. *Journal of Marketing Management*, 26(7–8), 671–685. <https://doi.org/10.1080/0267257X.2010.481865>
- Lawes, R. (2019). Big semiotics: Beyond signs and symbols. *International Journal of Market Research*, 61(3), 252–265. <https://doi.org/10.1177/1470785318821853>
- Mardalis. (2008). *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Bumi Aksara.
- Miles, M., Huberman, M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data analysis _A Methods Sourcebook* (3rd ed.). SAGE.
- Miller, N. C. (2009). Optimal Consumption when Consumption Takes Time. *The Journal of Economic Education*, 40(2), 200–212. <https://doi.org/10.3200/JECE.40.2.200-212>
- Mirzaqon, A., & Purwoko, B. (2018). Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori dan Praktik Konseling Expressive Writing. *Jurnal BK Unesa*, 8(1).
- Mohaiemen, N. (2016). Simulation at Wars' End: A "Documentary" in the Field of Evidence Quest. *BioScope: South Asian Screen Studies*, 7(1), 31–57. <https://doi.org/10.1177/0974927616635933>
- Morris, J. (2020). Simulacra in the Age of Social Media: Baudrillard as the Prophet of Fake News. *Journal of Communication Inquiry*, 019685992097715. <https://doi.org/10.1177/0196859920977154>
- Palaganas, J. C., Epps, C., & Raemer, D. B. (2014). A history of simulation-enhanced interprofessional education. *Journal of Interprofessional Care*, 28(2), 110–115. <https://doi.org/10.3109/13561820.2013.869198>

- Quoquab, F., & Mohammad, J. (2020). A Review of Sustainable Consumption (2000 to 2020): What We Know and What We Need to Know. *Journal of Global Marketing*, 33(5), 305–334. <https://doi.org/10.1080/08911762.2020.1811441>
- Shin, Y. H., Kim, H., & Severt, K. (2020). Predicting college students' intention to purchase local food using the theory of consumption values. *Journal of Food-service Business Research*, 1–24. <https://doi.org/10.1080/15378020.2020.184829>
- Suyanto, B. (2013). *Sosiologi Ekonomi*. Kencana.
- Tsiotsou, R. H., & Wirtz, J. (2015). *The three-stage model of service consumption*.
- Zander, P.-O. (2014). Baudrillard's Theory of Value: A Baby in the Marxist Bath Water? *Rethinking Marxism*, 26(3), 382–397. <https://doi.org/10.1080/08935696.2014.917844>