

**PERAHU DAN KUPU-KUPU:
ANALISIS POSTMODERN LYOTARD TERHADAP
CERPEN KARYA SENO “PERAHU YANG MUNCUL DARI BALIK KABUT”
(The Boat and Butterfly: Lyotard Postmodern Analysis in Seno’s Short Story
“Perahu yang Muncul dari Balik Kabut”)**

Fitria

Kantor Bahasa Provinsi Jambi
Jalan Arif Rahman Hakim No.101, Telanaipura
Jambi, Indonesia
Pos-el: fitria_ds@ymail.com

(Diterima 16 April 2015; Direvisi 25 September 2015; Disetujui 13 Oktober 2015)

Abstract

This research examined Postmodern Lyotard analysis in the short story “Perahu Yang Muncul dari Balik Kabut” by Seno Gumira Ajidarma. By using descriptive method, the postmodernization of the short story can be seen in how the story of the boat and the butterfly taken as a sign that has shifted the meaning of the marker to sign, the totality to fragmentation, and the sublimation of language use. The boat is only described as an ‘entertainer’ which mainly shows the phenomenon and entertains people. Then, the identity of time revealed by boat only comes every date of 0, month of lotus, and moon of year which shows time identity that does not exist generally in calendar. Meanwhile, the beauty of butterflies in this cerpen was interpreted as “kupu-kupu malam”. The butterflies presented in it were only able to be enjoyed by certain men, which in fact their beauty should be freely enjoyed by all.

Keywords: boat, butterfly, Lyotard postmodern

Abstrak

Penelitian ini melakukan analisis Postmodern Lyotard terhadap cerita pendek “Perahu Yang Muncul Dari Balik Kabut” karya Seno Gumira Ajidarma. Dengan menggunakan metode deskriptif ditemukan kepostmodernan cerpen yang terlihat bagaimana kisah perahu dan kupu dapat dijadikan sebagai tanda yang telah bergeser maknanya dari penanda ke petandanya, dari totalitas menjadi fragmentasi, dan dari permainan bahasa yang sublim. Perahu digambarkan hanya sebagai sebuah ‘entertainer’ yang memunculkan fenomena dan menghibur banyak orang. Kemudian identitas waktu yang dimunculkan perahu hanya hadir setiap tanggal 0, bulan Teratai, tahun Rembulan yang menunjukkan identitas waktu yang tidak ada dalam kalender secara umum. Sementara itu keindahan kupu-kupu yang dihadirkan dalam cerpen ini dimaknai sebagai kupu-kupu malam. Kupu-kupu yang dihadirkan dalam cerpen ini hanya bisa dinikmati oleh kalangan tertentu saja, yaitu kaum laki-laki yang seharusnya keindahannya dapat dinikmati oleh semua khalayak.

Kata-kata kunci: perahu, kupu-kupu, postmodern Lyotard

PENDAHULUAN

Seno Gumira Ajidarma adalah seorang pengarang yang sangat menonjol dalam dunia cerita pendek Indonesia mutakhir (Rampan, 2005, hlm. 316). Banyak cerita pendek yang

sudah ia hasilkan. Rampan juga menyebutkan bahwa cerpen-cerpen Seno memperlihatkan pengembangan tokoh dan peristiwa ke berbagai arah (2005, hlm. 318). Beberapa cerpennya meneruskan pola cerpen-cerpen realis yang dimulai dari Hamka, Idrus,

Mochtar Lubis, berlanjut ke Wildan Yatim, dan Hamsad Rangkuti. Dari realitas ini, Seno mengembangkan bentuk absurd, surealis, dan satire. Seno sangat liris dalam gaya bahasa dan eksploitatif dalam penceritaan. Artinya, ketika Seno menceritakan satu benda, hal, atau sosok dengan sangat detail dengan menggunakan kata-kata deskriptif, memukau, dan atraktif. Dalam kepiawaiannya menulis ini Seno Gumira Ajidarma telah beberapa kali mendapat penghargaan seperti *Dinny O'Hearn Prize for Literary Translation* dari Australia pada tahun 1997 atas antologi cerpennya *Saksi Mata* yang diterjemahkan dalam bahasa Inggris, kumpulan cerpennya *Dilarang Menyanyi di Kamar Mandi* mendapatkan penghargaan *South East Asia (SEA) Write Award* pada tahun 1997, dan pada tahun 1992 mendapat penghargaan sebagai cerpen terbaik *Kompas* dengan judul cerpennya "Doodolitdodolitdodolibret".

Seno sering menampilkan hal-hal yang menarik perhatian pembaca terhadap tokoh-tokoh dengan peristiwa yang ada dalam karyanya yang dituturkan secara memikat. Ia juga mencoba mengungkapkan kebenaran yang tersembunyi dalam fenomena sosial Rampan (2005, hlm. 319) mengatakan bahwa Seno juga menggunakan seni puisi dalam membangun cerita, sehingga cerpen bukan lagi mengandalkan kisah, tetapi imajinasi yang dibangun di dalam kalimat lirik dan puitik. Ini memperlihatkan bahwa Seno mencapai klasifikasi di dalam seni bertutur yang liris, sebagaimana dijumpai pada kaum romatik di Eropa, yaitu Victor Hugo dan Alexander Dumas.

Salah satu cerpennya yang memperlihatkan bahasa yang liris berjudul "Perahu yang Muncul dari Balik Kabut". Ini terlihat dalam konsep

perahu dan kupu-kupu yang ditemukan di dalam cerita pendek Seno Gumira ini. Perahu ini ditumpangi oleh seorang perempuan dan seorang laki-laki yang selalu melintas pada tanggal, bulan, dan tahun tertentu. Setiap kali perahu ini muncul akan selalu diikuti kupu-kupu yang berwarna indah. Kemunculan perahu itu tidak pernah diduga karena tiba-tiba muncul dan pergi tanpa diketahui kemana arah tujuannya.

Berdasarkan uraian tersebut, bagi penulis, cerpen ini menarik dikaji dengan menggunakan pisau postmodern ala Lyotard. Endraswara (2013, hlm. 167) mengatakan Lyotard dalam bukunya *The Postmodern Condition*, telah menentang mitos-mitos modern, menghilangkan batas-batas antara seni dan kehidupan masa kini, antara elit yang hirarkhis dengan budaya populer, antara gabungan stilistik dengan percampuran kode, mengubah hal yang tak mungkin menjadi mungkin. Melalui cerpen inilah Seno mencoba menentang mitos-mitos modern dan mengubah hal yang tak mungkin menjadi mungkin dengan menggunakan kata-kata yang digeserkan makna-maknanya bukan makna yang sebenarnya, seperti sifat perahu dan kupu-kupu yang sudah dipahami secara total telah difragmentasikan oleh Seno. Hal inilah yang diamati dan dianalisis dalam makalah ini dengan masalah penelitian: (1) apakah perahu di dalam cerita ini sama dengan perahu yang sebenarnya? (2) Apakah perahu ini sebagai alat transportasi ataukah hanya sebagai sarana untuk mengantarkan sebuah tanda yang dijadikan fenomena? (3) Apakah kupu-kupu selalu identik dengan kebaikan? (4) Bagaimanakah memaknai kupu-kupu bukan sebagai kupu-kupu yang menyiratkan keindahan dan kemurahan untuk membahagiakan? Sementara itu, tujuan

penelitian ini adalah menemukan reduksi totalitas menjadi fragmentasi, menemukan kata-kata yang sudah dicobageserkan maknanya, dan melihat sublimitas bahasa yang ada dalam cerpen ini. Sepengetahuan penulis, belum ada yang melakukan penelitian postmodern Lyotard ini terhadap cerita pendek "Perahu yang Muncul dari Balik Kabut" karya Seno Gumira Ajidarma.

Sejauh pengamatan penulis pula, penelitian yang menggunakan teori Postmodern ala Lyotard terhadap cerpen "Perahu yang Muncul dari Balik Kabut" karya Seno Gumira Ajidarma ini belum pernah dilakukan. Penelitian Puika Postmodernisme pernah dilakukan terhadap karya Seno *Novel Kitab Omong Kosong* oleh Supena (2013) yang melihat repertoar strategi-strategi pengedepanan sifat antologis postmodernisme.

Pluralitas ontologisme itu dikelompokkan ke dalam beberapa kategori di antaranya, yaitu (1) dunia-dunia, (2) konstruksi, (3) kata-kata, dan (4) pendasaran. Persinggungan antara fiksi postmodernisme dengan fiksi fantasi melihat bahwa antara teks yang satu dengan teks yang lain bisa saling melintas juga menjadi dasar bagi terjadinya persinggungan antara fiksi postmodernisme dan fiksi fantastik. Hal ini terjadi sebagaimana persinggungan antara fiksi postmodernis dan fiksi ilmiah, yang dominan pada kedua jenis fiksi tersebut adalah sifat ontologisnya. Selain itu, "Analisis Hegemoni pada cerpen *Iblis Tidak Pernah Mati* Karya Seno Gumira Ajidarma" juga pernah dilakukan oleh Nurhadi (2004) yang melihat formasi ideologi dalam masyarakat, dan hubungan historis *Iblis Tidak Pernah Mati* sebagai bagian dari negosiasi ideologi yang terjadi dalam masyarakat. Kemudian Swaratyagita (2005) pernah melakukan penelitian

untuk mengungkap bentuk hegemoni penguasa dalam novel *Negeri Senja* yang ditampilkan melalui simbol-simbol yang terdapat di dalam teks dengan menggunakan Semiotologi Roland Barthes mengenai *fashion sistem*.

LANDASAN TEORI

Postmodernisme

Era postmodernisme disebut sebagai era segala serba tidak menentu, tanpa arah, tanpa pusat, dan tanpa hierarki. Sugiharto (1996, hlm. 23) menggambarkan bahwa istilah postmodern telah digunakan dalam demikian banyak bidang dengan meriah dan hiruk pikuk. Kemeriahan ini menyebabkan setiap referensi kepadanya mengandung risiko dicap sebagai pengikut yang mengabadikan mode intelektual yang dangkal dan kosong. Hampir di setiap bidang menggunakan istilah ini sehingga tidaklah mengherankan bila maknanya menjadi kabur. Istilah tersebut dapat ditemui dalam bidang musik, seni rupa, fiksi, film, drama, fotografi, arsitektur, kritik sastra, antropologi, sosiologi, geografi, dan filsafat. Lubis (2014, hlm 20) juga mengatakan era postmodernisasi adalah era di mana berbagai perspektif media baru cenderung mengaburkan perbedaan tajam antara realitas dan fantasi (*simulacra*) sehingga meruntuhkan suatu keyakinan pada suatu realitas objektif. Para pemikir postmodern menggantikan konsepsi tentang adanya suatu realitas independen dari pengamat (*observer*) dengan mengajukan gagasan keterkaitan subjek dengan dunia (subjek dan objek).

Selanjutnya Rusbiantoro (2001, hlm. 10) menyebutkan awalan *post* pada istilah ini dimainkan dalam

wacana postmodern yang bervariasi. Di satu sisi, *post* menggambarkan bukan modern yang dapat dibaca sebagai istilah aktif negasi, yang berusaha memindahkan ke luar dari modern dan praktik teori maupun budaya. Wacana postmodern dan praktiknya, seringkali dicirikan sebagai intervensi anti-modern yang secara eksplisit menghancurkan ideologi modern, gaya, dan praktik yang banyak dilihat postmodernis sebagai hal-hal yang opresif dan menjemukan. Awalan *post* dalam makna pandangan ini adalah menandakan keterputusan dengan yang mendahuluinya.

Dari uraian-uraian tersebut, tidak adanya konsensus pendefinisian yang jelas, dapat dikatakan bahwa dari awal pemunculan saja postmodern sudah menghadirkan sebuah ketidakpastian. Ketidakpastian ini juga menandakan bahwa postmodern adanya upaya penghancuran suatu tatanan. Piliang (2003, hlm. 69-70) menyebutkan bahwa kebudayaan postmodern telah jauh meninggalkan rasionalitas, universalitas, kepastian, dan sekaligus keangkuhan kebudayaan modern; dan kini dunia –khususnya dunia seni dan filsafat– dihadapkan pada semacam ketidaktentuan arah (*indeterminacy*), ketidakjelasan hukum, dan ketidakpastian nilai. Dalam permainan bahasa postmodernisme yang bebas tak terbatas, bukan keefisienan pesan-pesan yang ingin dicari, melainkan kegairahan dan ekstasi dalam permainan bahasa itu sendiri. Arena permainan bahasa postmodernisme, seolah-olah berbentuk layaknya sebuah padang pasir yang tak terbatas. Seolah-olah tidak ada tapal batas hukum, moral, rasionalitas, etika, dan estetika–tapal batas antara moral/amoral, baik/buruk, boleh/tidak boleh, rasional/irasional, realitas/fantasi, bentuk/makna, pesan/media.

Bagi Jean Francois Lyotard seorang pemikir postmodern Perancis, postmodern adalah bagian dari modern. Dengan rinci, Lyotard menyebutkan:

Postmodern, dalam posisinya di dalam modern, berupaya menyajikan sesuatu yang tidak dapat disajikan di dalam penyajian itu sendiri; yang menolak pesona bentuk-bentuk yang indah, konsensus selera yang memungkinkan pengalaman nostalgia secara kolektif dari hal-hal yang tak terjangkau; yang mencari bentuk-bentuk penyajian baru, tidak untuk menikmatinya, tetapi untuk membangkitkan perasaan ketidakmungkinan penyajian tersebut (Lyotard dalam Piliang, 2003, hlm. 104)

Lyotard, dalam definisinya, secara implisit menyebut istilah-istilah *pastiche* (nostalgia) dan *kitsch* (antiestetika). Definisi dari Lyotard ini masih belum merepresentasikan postmodernisme secara utuh. Selain itu, ada sedikit permasalahan pada teks Lyotard. Dalam bukunya berjudul *Postmodern Condotion: A Report on Knowledge* tersebut, Lyotard pada hakikatnya mendiskusikan strategi intelektual dan kondisi ilmu pengetahuan pada umumnya di dalam era postmodern, yang sudah saatnya keluar dari *Grand Narrative* –jalur strategi intelektual yang mengklaim bahwa ada prinsip-prinsip kebenaran, kesejahteraan, makna kehidupan, dan moral yang bersifat universal– dan berpencar ke arah Narasi Kecil (*Little Narrative*) dengan segala nilai-nilai mitos, spiritual, dan ideologinya yang spesifik.

Sarup (2003, hlm. 231) menuliskan bahwa Lyotard menyerang mitos yang melegitimasi zaman modern

(narasi besar), pembebasan progresif humanitas melalui ilmu, dan gagasan bahwa filsafat dapat memulihkan kesatuan untuk proses memahami dan mengembangkan pengetahuan yang secara universal valid untuk seluruh umat manusia. Teori postmodern menjadi identik dengan kritik terhadap pengetahuan universal dan fondasionalisme. Lyotard percaya bahwa kita tidak dapat lagi bicara tentang gagasan penalaran yang menotalisasi karena penalaran itu tidak ada, yang ada adalah pelbagai macam penalaran.

Dalam ranah permainan bahasa, Lyotard (dalam Sarup, 2003, hlm. 236) menyebutkan masing-masing kategori pernyataan dapat didefinisikan menurut aturan-aturan yang menentukan sifat dan nilai gunanya. Aturan permainan bahasa tidak membawa dalam dirinya sendiri legitimasi, melainkan merupakan objek kesepakatan, baik eksplisit ataupun implisit, antarpemain; jika tidak ada aturan, tidak akan ada permainan. Setiap pernyataan dipandang sebagai 'langkah' dalam permainan. Pesan memiliki bentuk dan pengaruh yang tidak sama, tergantung pada apakah pesan tersebut, misalnya, denotatif, preskriptif, evaluatif, performatif, dan sebagainya.

Kondisi postmodern, bagi Lyotard (dalam Sarup, 2003, hlm. 255) adalah kondisi di mana *narasi besar* (*grand recits*) modernitas–dialektika Roh, emansipasi buruh, akumulasi kekayaan, masyarakat tanpa kelas–kehilangan kredibilitas. Narasi besar adalah narasi utama–narasi penguasaan, narasi tentang umat manusia yang mencari tujuan (*telos*) hidupnya dengan menaklukkan alam. Lyotard percaya bahwa masyarakat kita saat ini adalah masyarakat yang individualistik dan terfragmentasi. Lyotard agaknya merindukan masyarakat pramodern

(tradisional). Masyarakat tradisional adalah masyarakat yang menekankan nilai pentingnya narasi, yakni mitos, kekuatan gaib, kebijaksanaan rakyat, dan bentuk-bentuk penjelasan lain. Argumentasi Lyotard adalah narasi besar itu buruk dan narasi kecil itu baik. Narasi akan menjadi buruk bila berubah menjadi filsafat sejarah. Narasi besar diasosiasikan dengan program politik atau partai, sementara narasi kecil diasosiasikan dengan kreatif lokal.

Totalitas dan Fragmentasi

Lyotard dan para pemikir postmodern lain menekankan fragmentasi–permainan bahasa, waktu, subjek manusia, dan masyarakat sendiri. Walter Benjamin menjelaskan bagaimana kaum alegoris berusaha menarik suatu elemen dari totalitas konteks kehidupan, mengisolasi, dan mencabutnya dari fungsinya. Dengan demikian, alegori pada dasarnya merupakan fragmen, lawan dari simbol organik. Selanjutnya, mereka menggabung-gabungkan sejumlah fragmen yang saling terisolasi, sehingga menciptakan makna. Ini adalah makna yang didalilkan dan tidak berasal dari konteks awal fragmen-fragmen itu. Elemen-elemen konsep alegori Benjamin ini sesuai dengan apa yang disebut *montase*, prinsip fundamental seni garda depan. Montase mengandaikan fragmentasi realitas. Montase menjebol penampakan totalitas dan menegaskan fakta bahwa dirinya terbentuk dari fragmen-fragmen realitas. Karya garda depan menegaskan diri sebagai konstruksi semu, atau artefak. Hal tersebut berlawanan dengan karya organik. Karya organik berusaha menutup-nutupi fakta bahwa karya tersebut merupakan hasil ciptaan. Dalam karya seni organik, materi seni dipandang

sebagai suatu keutuhan, sementara dalam karya seni garda depan, bahan seni dipisahkan dari totalitas hidup dan diisolasi. Fragmen garda depan estetik menantang orang untuk menjadikannya sebagai bagian integral realitas dan menghubungkannya dengan pengalaman mereka.

Permainan Bahasa dan Yang Sublim

Sarup (2003, hlm. 263) juga membahas tiga aspek pemikiran postmodern. Pertama, kecenderungan untuk mereduksi semua klaim kebenaran sampai pada level retorika, strategi narasi, atau wacana Foucauldian dianggap ada hanya karena perbedaan atau persaingan antarnarasi, sehingga tidak ada penuntut yang dapat menegaskan diri dengan mengorbankan yang lain. Kedua, poin yang terkait, sering muncul perujukan, terutama dalam Lyotard, pada konsep 'permainan bahasa' Wittgensteinian. Keyakinan pada permainan bahasa yang heterogen, yang masing-masing melibatkan serangkaian kriteria kognisi, sejarah atau politik-etik yang berbeda. Hal ini menyiratkan bahwa tidaklah mungkin menentukan dari antara penafsiran-penafsiran yang saling bersaing. Ketiga, terjadi pergeseran ke arah sublim Kantian sebagai sarana devaluasi klaim-kebenaran dan mengangkat konsep 'yang tidak dapat direpresentasikan' (yakni, intuisi yang tidak dapat dinyatakan dengan konsep yang memadai) ke posisi tertinggi yang absolut di ranah etis. Dengan kata lain, terjadi perubahan ke arah estetikasi politik dengan membuang persoalan-persoalan etis dan politik sejauh mungkin dari ranah kebenaran dan kekeliruan.

Bagi Lyotard, permainan bahasa adalah ikatan sosial yang

mempersatukan masyarakat, dan ia melihat interaksi sosial terutama dalam pengertian pengambilan langkah dalam permainan, pengambilan peran tertentu, dan partisipasi dalam pelbagai macam permainan bahasa. Dalam pengertian tersebut, Lyotard melihat diri sebagai interaksi semua permainan bahasa yang diikuti. Dengan demikian, model masyarakat postmodern Lyotard adalah masyarakat yang berjuang dalam pelbagai macam permainan bahasa di lingkungan agonistik yang dicirikan dengan keragaman dan konflik. Menurut Lyotard, kita gagal menghargai keanekaragaman permainan bahasa, bila hanya menggunakan satu (misalnya, permainan bahasa kognitif) dan mengistimewakannya dalam kaitannya dengan persoalan kebenaran historis dan akuntabilitas etis. Lyotard percaya bila masing-masing pihak mengikuti permainan bahasa yang berbeda, maka setiap upaya meyakinkan pihak lain akan menjadi sebetulnya kekerasan tindak-bicara (*speech-act*), ketidakadilan atau pelanggaran aturan permainan percakapan. Pendek kata, Lyotard mengatakan persoalan faktual sama sekali tidak berkaitan dengan persoalan penilaian etis.

Pandangan Lyotard tentang yang sublim sama dengan Kant, sebuah topik yang nilai pentingnya jauh melampaui ranah estetika. Menurut Kant, yang sublim adalah yang melampaui semua kekuatan representasi kita, pengalaman yang tidak dapat kita nyatakan dengan mode pemahaman konseptual atau indrawi secara memadai, dan yang berbeda dengan yang indah sejauh tidak menghasilkan keseimbangan atau kesesuaian yang harmonis antara kedua kemampuan tersebut. Bagi Kant yang sublim merupakan sarana menyatakan (dengan analogi) apa yang sama sekali tidak dapat diungkapkan.

Kategori sublim Kantian berfungsi sebagai pengingat kesenjangan yang menganga – *differend*, demikian Lyotard menyebutnya – antara klaim-kebenaran yang tidak memiliki ukuran umum keadilan yang dapat digunakan untuk menyelesaikan konflik yang terjadi. Lyotard mengatakan bahwa penerapan satu aturan penilaian pada keduanya untuk meredakan perbedaan mereka (konflik kepentingan yang tidak dapat didamaikan) akan merugikan salah satu pihak, dan salah satu pihak, bila bukan keduanya, akan menolak aturan tersebut.

Sarup (2003, hlm. 267) menilai bahwa bagi Lyotard yang sublim memperlihatkan petunjuk adanya heterogenitas yang radikal dalam wacana kebenaran dan nilai kita, atau ketidakadilan yang secara tidak terelakkan muncul ketika suatu ‘rezim frasa’ – yang paling sering rezim frasa kognitif – berusaha memonopoli keseluruhan percakapan. Lyotard mengatakan kita dihadapkan dengan persoalan-persoalan yang tidak dapat dipecahkan dalam ‘rezim frasa’ penilaian kognitif dan sifatnya jauh lebih mudah dipahami melalui analogi dengan wacana estetika Kantian, terutama ketika wacana tersebut mengangkat yang sublim sebagai perwujudan mode-mode pengalaman atau perasaan yang melampaui semua kekuatan kognisi indra (fenomenal) di satu sisi, dan pemahaman konseptual di sisi lain. Menurut Lyotard, yang sublim telah membawa kita melampaui batas pemikiran di mana penilaian harus mengakui ketidakmemadaan sumber dayanya, atau ketiadaan kriteria yang disepakati bersama, untuk menghadapi kasus-kasus yang melampaui semua pembatasan penilaian ‘rasional’ yang telah diatur.

METODE PENELITIAN

Data yang digunakan dalam analisis ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer adalah cerpen “Perahu yang Muncul dari Balik Kabut” karya Seno Gumira Ajidarma (dalam Rampan, hlm. 320-336), sedangkan data sekunder berupa buku-buku dan artikel ilmiah yang berhubungan dengan permasalahan. Secara keseluruhan, penelitian ini tergolong penelitian deskriptif dengan menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif adalah prosedur penelitian yang berdasarkan dan menghasilkan data-data deskriptif berupa data tertulis (Bogdan & Taylor dalam Meleong, 1995, hlm. 3). Menurut Nawawi (2007, hlm. 66) data kualitatif ini adalah data yang hanya dapat diukur secara tidak langsung. Data ini hanya dapat diamati atau diselidiki dengan menggunakan teori yang sesuai dengan permasalahan.

Dalam analisis data, penelitian ini menggunakan kajian postmodernisme, yaitu berupaya menyajikan sesuatu yang tidak dapat disajikan di dalam penyajian itu sendiri; yang menolak pesona bentuk-bentuk yang indah, konsensus selera yang memungkinkan pengalaman nostalgia secara kolektif dari hal-hal yang tak terjangkau; yang mencari bentuk-bentuk penyajian baru, tidak untuk menikmatinya, tetapi untuk membangkitkan perasaan ketidakmungkinan penyajian tersebut (Lyotard, 1984, hlm. 81). Cara kerja teori postmodern Lyotard ini dimulai dengan melakukan analisis mengamati makna yang telah bergeser maknanya dari penanda ke petanda. Kemudian mengamati konsep fragmentasi dengan memunculkan mitos-mitos yang diperlihatkan dalam cerpen ini. Setelah itu, melihat permainan bahasa yang

sublim, yang memperlihatkan petunjuk adanya heterogenitas radikal dalam wacana kebenaran dan nilai. Permainan bahasa yang sublim ini telah membawa kita melampaui batas pemikiran di mana penilaian harus mengakui ketidakmemadain sumber daya, atau ketiadaan kriteria yang disepakati bersama, untuk menghadapi kasus-kasus yang melampaui semua pembatasan penilaian 'rasional'.

PEMBAHASAN

Perahu dan Kupu-Kupu dalam Makna Yang Bergeser

Seperti yang telah dikemukakan di atas, era postmodern sering memunculkan pergeseran makna antara penanda dan petanda. Hal ini ditemukan dalam cerpen "Perahu yang Muncul dari Balik Kabut" karangan Seno Gumira Ajidarma (dalam Rampan, hlm. 320-336) bahwa konsep perahu dan kupu-kupu sudah bergeser dari makna referensinya. Perahu dalam kenyataannya digambarkan sebagai salah satu sarana transportasi air yang dibantu dengan dayung sebagai alat bantu gerak yang ditumpangi beberapa orang dan dikemudikan oleh seorang nakhoda. Kehadiran perahu di dalam kehidupan sehari-hari kita sangat familiar kita lihat. Jika sebuah perahu kemunculannya sangat dinantikan oleh banyak orang, tetapi kemunculan hanya ada waktu tertentu, hal ini dapat diibaratkan seperti sebuah fenomena yang muncul hanya dalam waktu tertentu.

Perahu di dalam cerpen ini dikisahkan hanya muncul setiap tanggal 0 bulan Teratai tahun Rembulan yang ditumpangi oleh seorang perempuan cantik yang pintar menari dan seorang laki-laki. Ini terlihat pada kutipan berikut

.... Mereka hanya datang pada tanggal 0 bulan Teratai tahun Rembulan, menantikan seorang wanita berbaju kimono menari kipas di haluan perahu yang diseret alun perlahan-lahan. Wanita yang menari itu memegang dua kipas, kimono berwarna lembut dengan sepuhan prada keemasan yang berkilat ditimpa cahaya matahari. Ia menari begitu pelan begitu lembut seperti alun perahu itu yang mengikuti aliran sungai tanpa dayung tanpa layar tanpa apa-apa diiringi bunyi kecapi. yang nada-nadanya dipantulkan hutan bagaikan suara yang dimainkan seseorang entah di mana di balik mega-mega. (Ajidarma dalam Rampan, 2005, hlm. 322)

.... Dulu ia seorang pemuda bertubuh tegap, dengan rambut hitam panjang terurai. Setiap kali perahu itu muncul dari barat ke kelokan sebelah utara nampak ia bersila di belakang kecapi yang tegak. Kepalanya ditutupi caping dan ia menunduk sambil memejamkan mata. Caping itu tentu saja caping yang lebar sehingga wajahnya tertutup bayang-bayang dan karena itu tiada seorang pun yang bisa menggambarkan seperti apa wajah pemetik kecapi itu. (Ajidarma dalam Rampan, 2005, hlm. 324)

Kedua orang di dalam perahu itu hanya dibatasi oleh sebuah bilik. Bilik ini tidak seperti bilik yang sebenarnya karena tidak memiliki pintu. Bilik ini hanya dimanfaatkan pengemudi perahu untuk meletakkan barang-barang

mereka sambil memanfaatkannya sebagai tempat berbaring bila harus bermalam. Ini terlihat pada kutipan berikut

.... Bilik itu tidak berpintu hanya merupakan semacam atap anyaman bambu setengah lingkaran, yang bisa digunakan untuk berlindung dari panas matahari dan bisa digunakan untuk berteduh kalau hujan. Namun, tempat itu bisa juga disebut bilik karena para pengemudi perahu lazim meletakkan barang-barang mereka di situ dan tidur di sana bila harus bermalam. Ada tirai yang pada kedua sisi bilik itu (Ajidarma dalam Rampan, 2005, hlm. 331).

Kemunculan perahu yang hanya setiap tanggal 0 bulan Teratai tahun Rembulan menunjukkan identitas waktu yang menetap. Seolah datangnya perahu itu menjadi sebuah tanda baru bagi kehidupan, dan orang-orang begitu tergerak untuk selalu melihatnya. Perahu ini menggambarkan harapan yang begitu dinantikan. Tidak dimungkiri dalam kehidupan sehari-hari bagi mereka yang tinggal di kelilingi air itu begitu membutuhkan perahu. Perahu sebagai sebuah sarana transportasi dan sebagai kebutuhan primer untuk melakukan aktivitas dalam lingkungan air. Akan tetapi, perahu itu tidak akan muncul dalam waktu tertentu. Dengan demikian, perahu ini merupakan tanda yang maknanya berbeda dengan makna referensinya. Ia hadir sebagai representasi dari sebuah simbol atau alegori yang terfragmentasikan. Di dalam cerpen ini memperlihatkan perahu bukan lagi dimaknai secara umum, tetapi perahu sebagai fenomena

yang dihadirkan secara periodik dan semacam 'pertunjukkan' yang disuguhkan bagi pembacanya.

Selain perahu, makna kupu-kupu juga bergeser dari makna referensinya. Kupu-kupu pada kenyataannya dipahami sebagai binatang hasil metamorfosis dari seekor ulat. Ia hadir sebagai bentuk pengganti dari makhluk lain. Ia biasanya selalu diidentikkan dengan binatang yang indah, cantik yang memiliki dua sayap yang menarik untuk dilihat. Kupu-kupu terbang dari satu bunga ke bunga lain untuk membantu penyerbukan. Kupu-kupu yang digambarkan di dalam cerpen bukanlah binatang yang terbang dari satu bunga ke bunga yang lain melainkan sebagai makhluk yang berterbangan membuntuti laju sebuah perahu. Kupu-kupu itu seolah tersihir untuk mengikuti perahu dengan jumlahnya yang banyak. Ini terlihat pada kutipan berikut.

... Entahlah, begitu banyak kupu-kupu itu dilihat sepiantas bagaikan sebuah ekor bagi perahu itu, tapi tentu saja bukan ekor, melainkan kupu-kupu, berpuluh, beratus, beribu, bahkan mengapa tidak menjadi sejuta kupu-kupu? Mereka bertembangan mengikuti perahu itu dalam sorotan cahaya matahari yang membuat sayap-sayap mereka berkilat dengan bias cahaya aneka warna yang tentu saja membuat pendatang dari tempat-tempat yang jauh tidak sia-sia berjalan mengarungi padang pasir, naik turun gunung, dan menyeberangi lautan untuk menyaksikan pemandangan yang hanya terjadi pada tanggal 0 bulan Teratai tahun Rembulan. (Ajidarma dalam Rampan, 2005, hlm. 327)

Pergeseran makna terlihat ketika kupu-kupu yang berterbangan di belakang perahu ini bukan lagi dimaknai sebagai kupu-kupu yang sebenarnya. Kupu-kupu tersebut dimaknai sebagai kupu-kupu malam. Ini terlihat pada kutipan berikut

.... Sebenarnya, kupu-kupu itulah yang menjadi pembicaraan orang-orang. Mereka membicarakan kupu-kupu itu malam-malam disekeliling api unggun, sambil makan supermi, *corned-beef*, dan minuman coca-cola.

... Kupu-kupu itulah yang membuat orang-orang dari seluruh dunia berkumpul di sana. Pada malam sebelum tanggal 0 bulan Teratai tahun Rembulan itu, orang-orang akan mengenang kebiasaan mereka yang buruk di masa lalu, ketika kupu-kupu terindah dikejar dan diburu dengan jaring, disemprot dan diawetkan, lantas dipajang dibalik kaca, dijual di toko-toko internasional termewah dengan harga setinggi-tingginya (Ajidarma dalam Rampan, 2005, hlm. 328)

Kedua konsep kupu-kupu ini antara kenyataan dengan yang digambarkan dalam cerpen mempunyai satu kesamaan, yaitu sama-sama menyuguhkan keindahan. Hanya saja ketika kupu-kupu dimaknai sebagai kupu-kupu malam, ia telah terfragmentasi dari konsep secara keseluruhan. Kupu-kupu malam hanya menyuguhkan keindahan tidak bagi semua khalayak, tetapi hanya bagi orang laki-laki saja. Istilah kupu-kupu malam ini pun merupakan istilah kontradiksi dari makna referensnya. Selama ini kupu-kupu selalu terbang pada siang hari dan tidak pernah

terbang pada malam hari. Oleh karena itulah, ada fragmentasi dari makna kupu-kupu yang menyeluruh ke dalam makna kupu-kupu yang parsial.

Perahu dan Kupu dalam Fragmentasi Sebuah Totalitas

Lyotard mengemukakan bahwa kondisi postmodern adalah kondisi di mana *narasi besar* modernitas kehilangan kredibilitas (Sarup, 2003, hlm. 255). Implikasi dari kalimat ini adalah Lyotard menolak narasi besar (Sarup, 2003, hlm. 270). Konsep penolakan narasi besar oleh Lyotard menjadi narasi kecil bersifat lokalistik. Kondisi modernitas mengagungkan ilmu pengetahuan dengan rasionalitas, dan menolak mitos, kekuatan gaib, dan kebijaksanaan rakyat.

Di dalam cerpen ini setidaknya ditemukan mitos-mitos yang coba diangkat dan dipercaya oleh banyak orang. Kepercayaan orang yang datang ke tepi sungai untuk melihat perahu pada tanggal 0 bulan Teratai tahun Rembulan. Datangnya mereka ke tepi sungai tidak serta merta hanya melihat perahu, mereka juga disuguhi sebuah paduan suara dari orang yang datang dari segala arah. Orang-orang tersebut datang menuju ke satu tempat yang belum jelas tempatnya karena seolah dibisiki untuk langsung saja menuju tempat tersebut. Ini terlihat pada kutipan berikut

... Orang-orang itu datang dari tempat yang jauh, dari negeri nun di sebelah timur di barat dan di utara itu, datang untuk melakukan paduan suara mengiringi perjalanan perahu itu dari kelokan sebelah utara ke kelokan sebelah selatan... (Ajidarma dalam Rampan, 2005, hlm. 326)

....Ketika perahu itu muncul di kelokan sebelah utara, menyeruak dari balik kabut yang berpendar dengan anggun, orang-orang di atas tebing itu segera melakukan sebuah paduan suara yang telah dilatih begitu lama sepanjang penantian mereka atas peristiwa itu sehingga terdengar begitu jernih begitu bersih begitu lembut begitu sempurna seolah-olah bukan manusia yang menyanyikannya... (Ajidarma dalam Rampan, 2005, hlm. 324)

Hal lain yang masih dipercaya banyak orang bahwa lelaki yang selalu memetik kecapi itu digambarkan sebagai seseorang yang telah semakin menua usianya ketika datang tanggal 0 bulan Teratai tahun Rembulan. Ia memetik kecapi sambil mengiringi perempuan berkimono menari yang kelihatan masih muda dan cantik. Dalam hal ini, orang begitu saja percaya terhadap apa yang disampaikan oleh orang tua tersebut. Sebuah pemberitahuan yang bersumber dari sebuah mitos. Ini terlihat pada kutipan berikut

.... Berbeda dengan dengan wanita yang menari kipas di haluan perahu itu, setiap kali perahu itu muncul pada tanggal 0 bulan Teratai tahun Rembulan, lelaki tua bercapung itu kelihatan bertambah tua. Menurut orang-orang tua yang masih saja selalu datang ke tebing sungai itu, dulu orang tua yang memetik kecapi itu sama mudanya dengan penari kipas. Dulu ia seorang muda bertubuh tegap, dengan rambut lebat hitam panjang terurai. (Ajidarma dalam Rampan, 2005, hlm. 324)

Selain itu, mitos berkembang dengan adanya orang-orang yang setiap tanggal 0 bulan Teratai tahun Rembulan datang untuk menyaksikan perahu yang menyeruak kabut. Mereka menyatakan akan sia-sia jika tidak menyaksikan perahu itu melintas pada tanggal tersebut karena saat itu akan muncul suara-suara dengan kejiwaan sempurna yang tidak menimbulkan kebisingan. Ini terlihat pada kutipan berikut.

.... Orang-orang yang setiap tanggal 0 bulan Teratai tahun Rembulan datang untuk menyaksikan perahu itu menyeruak kabut menembus cahaya menyanyi dengan kejiwaan sempurna agar tak sedikit pun dari kehidupan mereka pada tanggal 0 bulan Teratai tahun Rembulan itu menjadi sia-sia. Pada tanggal 0 bulan Teratai tahun Rembulan itu memang terdengar banyak suara yang jika dipilah maupun menyatu tetap saja bagaikan setiap suara itu adalah makhluk roh yang berdiri sendiri. Suara burung bicara pada suara angin dan suara gelesar capung bicara kepada suara kerikil air yang mengucur dari balik batu-batuan dan suara daun yang menetes embun bicara kepada suara kecapi dan suara-suara saling bercakap seperlunya tanpa waktu seperlunya sejauh alam membutuhkannya. Mereka begitu banyak suara, tapi tiada kebisingan. (Ajidarma dalam Rampan, 2005, hlm. 326)

Mitos lain yang dimunculkan dalam cerpen ini adalah cerita yang tidak pasti dimunculkan oleh orang-orang yang seolah-olah mendengar dalam pesona bayangan mimpi-mimpi

yang dikhayalkannya sendiri. Hal ini terlihat ketika orang-orang bertanya tentang bilik yang ada di atas perahu. Dari cerita yang disimpulkan mereka mengira di dalam bilik itu terdapat bayi. Ini terlihat pada kutipan berikut

.... Dari cerita yang disimpulkan dari mulut ke mulut, katanya orang-orang zaman dulu mengira di dalam bilik itu terdapat bayi. Pendapat ini berasal dari dugaan bahwa hubungan pribadi antara penari kipas dan pemetik kecapi itu adalah hubungan suami istri. Namun pendapat itu sudah tidak dipercaya lagi sekarang. Pernah juga beredar cerita, bahwa suatu ketika pada tanggal 0 bulan teratai tahun Rembulan ketika perahu itu lewat sekejap dari kelokan utara ke kelokan selatan dalam sorotan matahari terdengar tangis bayi. Toh cerita ini tidak pasti karena bisa saja seseorang hanya seolah-olah mendengar dalam pesona bayangan mimpi-mimpi yang dikhayalkan sendiri (Ajidarma dalam Rampan, 2005, hlm. 332).

Perahu dan Kupu dalam Permainan Bahasa dan Yang Sublim

Bagi Lyotard (dalam Sarup, 2003, hlm. 265), permainan bahasa adalah ikatan sosial yang mempersatukan masyarakat, interaksi sosial terlihat terutama dalam pengertian pengambilan langkah dalam permainan, pengambilan peran tertentu, dan partisipasi dalam pelbagai macam permainan bahasa. Dalam pengertian tersebut, Lyotard melihat diri sebagai interaksi semua permainan bahasa yang diikuti. Dengan demikian, model masyarakat postmodern Lyotard adalah masyarakat yang berjuang dalam

pelbagai macam permainan bahasa di lingkungan agonistik yang dicirikan dengan keragaman dan konflik.

Konsep permainan bahasa ini dilakukan dengan cara bahwa masing-masing pernyataan dapat didefinisikan menurut aturan-aturan yang menentukan sifat dan nilai gunanya. Aturan permainan bahasa tidak membawa dalam dirinya legitimasi, melainkan merupakan objek kesepakatan, baik eksplisit ataupun implisit, antarpemain. Artinya, jika tidak ada aturan, maka tidak akan ada permainan. Setiap pernyataan dipandang sebagai 'langkah' dalam permainan. Pesan memiliki bentuk dan pengaruh tidak sama, tergantung pada apakah pesan tersebut, misalnya, denotatif, preskriptif, evaluatif, performatif, dan lain-lain (Sarup, 2003, hlm. 236).

Konsep permainan bahasa ini ditemukan dalam cerpen, dimulai dari orang-orang secara serentak berduyunduyun ke tepi sungai hanya untuk melihat perahu yang berisikan seorang penari kipas berkimono dan seorang pemetik kecapi yang diiringi oleh banyak kupu-kupu. Mereka sepakat bahwa mereka akan datang ke tempat itu ketika perahu itu melintas tanpa berkomunikasi satu sama lain. Aturan yang dibuat antara seorang penari dan pemetik kecapi dengan orang-orang adalah aturan yang implisit. Artinya, kedua belah pihak sepakat akan bertemu pada waktu dan tempat yang sama walaupun hanya secara tersirat mereka nyatakan. Ketersiratan inilah yang membuat mereka berkomunikasi bukan sebagai subjek dan subjek, tetapi sebagai objek kesepakatan antarpemain. Pesan yang disampaikan oleh penari dan pemetik kecapi pun dimaknai berbeda. Ada yang ingin melihat kumunculan perahu itu saja. Namun, ada juga yang mempunyai

intensi untuk memanfaatkan kupu-kupu yang menyertai perahu tersebut.

.... Pada saat matahari muncul perlahan-lahan dari balik hutan itulah, perahu yang dinantikan itu akan muncul dari kelokan sungai di sebelah utara, menyeruak dari balik kabut, diseret alun. Di haluan, akan terlihat seorang lelaki tua bercapung memetik kecap. Di bagian tengahnya, ada sebuah bilik yang tak pernah diketahui isinya. Lantas dibelakang perahu itu menguntitlah sejumlah besar kupu-kupu. (Ajidarma dalam Rampan, 2005, hlm. 321)

... Sampai saat ini tidak pernah diketahui perahu itu berangkat darimana dan berlabuh di mana. Dari tahun ke tahun ada saja yang berusaha menunggu di tepi sungai kelokan utara, namun mereka yang menunggu itu tidak melihat apa-pa. Tahu-tahu perahu sudah melewati mereka dan menghilang ke timur di kelokan sebelah selatan. Sedang mereka yang mengejar ke arah menghilangnya perahu itu tidak pernah kembali...

"... Wanita yang menari di atas perahu itu adalah wanita itu-itu juga, tapi ia tak pernah bertambah tua, ia selalu menari di sana, menari di haluan perahu memainkan dua kipas ditangannya, berputar dengan tubuh miring setengah lingkaran ke kanan, berputar setengah lingkaran ke kiri, dengan keseimbangan terjaga. Tiada seorang pun yang tahu siapa wanita itu dan tiada seorang

pun mempersoalkannya." (Ajidarma dalam Rampan, 2005, hlm. 322)

Tanggal 0 bulan Teratai tahun Rembulan pun merupakan pesan yang disepakati oleh semua pihak, baik pihak penari dan pemetik kecap maupun pihak orang yang ingin melihatnya. Waktu itu seolah titian yang harus dilalui dengan ketidaksia-siaan. Kemisteriusan perahu dari mana asalnya dan kemana perginya pun merupakan permainan bahasa antara penari dan pemetik kecap dengan orang-orang yang melihatnya. Pada awalnya, permainan itu tidak terjadi kerana tidak ada kesepakatan di antara mereka. Tidak adanya kesepakatan ini ditandai dengan keingintahuan mereka tentang asal dan kemana perahu ini akan pergi. Namun demikian, usaha yang mereka lakukan tidak pernah bisa terealisasi. Akhirnya, mereka tidak lagi ingin tahu asal dan kemana perahu itu pergi, tetapi cukup melihat, mengamati, dan menikmati suguhan yang diberikan oleh penari dan pemetik kecap di dalamnya. Ini terlihat pada kutipan berikut.

.... Mereka masih berdiri di tebing, menatap kelokan sungai di sebelah utara, di mana perahu itu muncul di balik kabut. Mereka menanti saat ketika perahu itu muncul, menyeruak kabut dalam sorotan matahari, dengan seorang wanita mengenakan kimono di haluan, menarikan sepasang kipas dengan tubuh yang bergerak miring ke kiri dan ke kanan sangat perlahan-lahan, seolah-olah tarian itu tidak akan pernah selesai. Wanita berbedak putih itu akan menari diiringi petikan kecap seorang lelaki tua bercapung yang

rambutnya panjang terurai berpakaian compang-camping bertambal-tambal seperti pengemis... (Ajidarma Rampan, 2005, hlm. 336)

Permainan bahasa juga terjadi ketika ada kesepakatan antara penari dan pemetik kecapi dengan orang-orang paduan suara di atas tebing, walaupun orang-orang tersebut bukan dikehendaki untuk menyanyi oleh penari dan pemetik kecapi tetapi oleh dirinya sendiri dalam menangkap pesan yang diberikan penari dan pemetik kecapi. Ini terlihat pada kutipan berikut

.... Ketika perahu itu muncul di kelokan sebelah utara, menyeruak dari balik kabut yang berpendar dengan anggun, orang-orang di atas tebing itu akan segera melakukan sebuah paduan suara yang telah dilatih begitu lama sepanjang penantian mereka atas peristiwa itu sehingga seolah-olah terdengar begitu jernih, begitu bersih, begitu lembut, dan begitu sempurna seolah bukan manusialah yang menyanyikannya. Maka bila perahu itu muncul dari kelokan sebelah utara membawa seorang wanita yang menari dengan sepasang kipas diiringi kecapi dalam sorotan cahaya matahari... (Ajidarma dalam Rampan, 2005, hlm. 323).

Selain penari dan pemetik kecapi dengan orang-orang yang melihatnya, permainan bahasa juga terjadi antar penari dengan pemetik kecapi itu sendiri. Mereka saling bermain dengan berinteraksi tanpa berkomunikasi verbal, tanpa komunikasi visual, dan tanpa komunikasi *kinesmetik*. Mereka

hanya berkomunikasi lewat suara denting kecapi yang dipetik. Pesan yang disiratkan dalam petikan kecapi itulah yang menjadi permainan bahasa bagi mereka berdua.

... Penari itu matanya menunduk, kelopak matanya setengah tertutup, sehingga alisnya yang segar di wajahnya yang berpupur putih nampak begitu jelas, dan karena itu pula dipastikan ia tidak pernah saling memandang dengan lelaki bercaping dan memetik kecapi di belakang, apalagi lelaki bercaping itu memetik kecapi sambil memejamkan mata. Namun biarpun mereka tak saling memandang, orang-orang yang membawa tikar dan rantang ke atas tebing di tepi sungai itu yakin, betapa antara suara kecapi dengan gerakan penari kipas itu ada percakapan yang lebih bisa dipercaya ketulusannya daripada pernyataan apa pun dalam bahasa apa saja. (Ajidarma dalam Rampan, 2005, hlm. 325)

Permainan bahasa juga terjadi ketika orang-orang bercakap-cakap tentang kupu-kupu. Inilah permainan bahasa yang bisa diidentikan dengan sebuah 'peperangan' menurut Lyotard. Mereka berkomunikasi seolah dengan membawa segala perlengkapan perang. Lyotard (dalam Sarup, 2003, hlm. 266) percaya bila masing-masing pihak mengikuti permainan bahasa yang berbeda, maka setiap upaya meyakinkan pihak lain akan menjadi sebetulnya kekerasan tindak-bicara, ketidakadilan, atau pelanggaran aturan permainan percakapan. Kekerasan yang terjadi dalam dialog antarorang tentang kupu-kupu terlihat pada kutipan berikut

"Dalam majalah *Scientific American* disebutkan bahwa dalam sepuluh tahun terakhir terjadi penurunan drastis, sampai 50 persen"

"Jadi kupu-kupu itu jumlahnya tinggal 500.000 ?"

"Barangkali lebih kurang lagi, karena menurut majalah *Discover* setiap tahun persentasenya bertambah.

"Wah, gawat, bisa habis dong."

"Apakah ada hubungannya dengan lubang ozon ?"

"Entahlah. Yang jelas, menurut majalah *National Geographic*, berkurangnya kupu-kupu yang mengikuti perahu itu dari kelokan sebelah utara ke kelokan sebelah selatan, diimbangi dengan merebaknya kupu-kupu jenis yang lain di kota besar".

"Kupu-kupu apa ?"

"Kupu-kupu malam"

"Hahahaha

(Ajidarma dalam Rampan, 2005, hlm. 328)

Sementara itu, konsep Yang Sublim menurut Kant (dalam Sarup, 2003, hlm. 266) adalah yang melampaui semua kekuatan representasi kita, pengalaman yang tidak dapat dinyatakan dengan mode pemahaman konseptual atau indrawi secara memadai, dan yang berbeda dengan yang indah sejauh tidak menghasilkan keseimbangan atau kesesuaian yang harmonis antara kedua kemampuan tersebut. Selain itu yang sublim merupakan sarana menyatakan (dengan analogi) apa yang sama sekali tidak dapat diungkapkan.

Dari uraian tersebut, cerpen ini setidaknya melihat ada banyak hal yang

dapat dikategorikan yang sublim, pertama, konsep perahu. Perahu di sini tidak seperti perahu yang secara umum telah kita ketahui. Perahu di sini hanya sebagai sebuah 'entertainer' yang memunculkan fenomena dan menghibur orang. Kedua, konsep identitas waktu, yakni tanggal 0 bulan Teratai tahun Rembulan. Tanggal 0 merupakan tanggal yang tidak ada di kalender kita secara umum dan Bulan Teratai cukup sulit bagi orang untuk membayangkan bagaimana nama itu sudah melampaui pemahaman konsep atau indrawi. Demikian pula, tahun rembulan, yakni tahun yang sublim. (3) penari berkimono dan pemetik kecap. Mereka tidak diketahui dari mana kemunculannya. Mereka datang tanpa diduga, dan pulang sulit untuk digapai. Terakhir, (4) konsep kupu-kupu. Kupu-kupu mengikuti perahu ini seperti ekor naga dengan jumlah yang tidak sedikit. Sulit untuk dapat direalisasikan bagaimana berjuta-juta kupu-kupu mau mengikuti perahu yang isinya hanya seorang penari dan seorang pemetik kecap. Di sinilah letak ke'sublim'an kupu-kupu dalam cerpen ini. Paduan suara dari orang yang berasal dari berbagai penjuru dapat menyatu dan menyanyikan lagu tanpa ada latihan. Mereka berjalan dan melakukan apa yang mereka kehendaki tanpa suatu arahan namun terarah.

PENUTUP

Dari pembahasan dapat disimpulkan cerpen "Perahu yang Muncul dari Balik Kabut" karya Seno Gumira Ajidarma ini merupakan salah satu cerpen yang bercirikan posmo berdasarkan konsep postmodernisme Lyotard. Kepostmodernan cerpen ini terletak pada bagaimana kisah perahu dan kupu-kupu yang dapat dijadikan sebagai tanda atau simbol makna yang bergeser antara penanda dan

petandanya, dari totalitas menjadi fragmentasi, dan dari permainan bahasa dan yang sublim. Konsep perahu dan kupu-kupu yang terdapat dalam cerpen ini bergeser dari makna referensinya. Hal ini dikarenakan perahu di sini tidak seperti perahu yang secara umum telah diketahui. Perahu di sini hanya sebagai sebuah *entertainer* yang memunculkan fenomena dan menghibur orang. Kemudian, identitas waktu yang dimunculkan perahu hanya hadir setiap tanggal 0, bulan Teratai, tahun Rembulan yang menunjukkan identitas waktu yang tidak ada dalam kalender secara umum. Ini menunjukkan tanggal, waktu, dan tahun merupakan waktu yang tidak umum. Perahu juga dimunculkan sebagai tanda baru bagi kehidupan dan harapan yang selalu dinantikan. Ini merupakan sebuah tanda yang dijadikan fenomena yang menunjukkan orang-orang masih percaya pada kehadiran sebuah mitos.

Sementara itu, kupu-kupu yang dihadirkan sebagai makhluk yang menyuguhkan keindahan yang selalu mengikuti laju perahu yang selalu terbang di malam hari. Mereka berjalan dan melakukan apa yang mereka kehendaki tanpa suatu arahan namun terarah selalu mengikuti ke mana perahu itu pergi. Keindahan kupu-kupu yang dihadirkan dalam cerpen ini dimaknai juga sebagai kupu-kupu malam. Perbedaannya dengan kupu-kupu yang sebenarnya, di mana keindahan kupu-kupu dapat dinikmati oleh semua khalayak sementara keindahan kupu-kupu yang dihadirkan dalam cerpen ini tidak bisa dinikmati oleh semua khalayak hanya kalangan tertentu saja, yaitu kaum laki-laki.

DAFTAR PUSTAKA

Ajidarma, S. G. (2005). Perahu yang muncul dari balik bukit. Dalam

Korrie Layun Rampan (Ed.), *Tokoh-tokoh cerita pendek Indonesia* (hlm. 320-336). Jakarta: PT Grasindo.

Endaswara, S. (2013). *Metode penelitian sastra: Epistemologi, model, teori, dan aplikasi*. Yogyakarta: CAPS (Center for Academic Publishing Service).

Lubis, A.Y. (2014). *Postmodernisme: Teori dan metode*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Meleong, L. J. (2002). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Nawawi, H. (2007). *Metode penelitian bidang sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Nurhadi. (2004). *Analisis hegemoni pada "Iblis Tidak Pernah Mati" karya Seno Gumira Ajidarma*. Tesis. Yogyakarta: Program Studi Ilmu Sastra Program Pascasarjana Universitas Gadjah Mada.

Piliang, Y. A. 2003. *Hipersemiotika: Tafsir cultural studies atas "Matinya Makna"*. Bandung: Jelasutra.

Rusbiantoro, D. (2001). *Bahasa dekonstruksi dalam artikel Foucault dan Derrida*. Yogyakarta: Tiara Wacana Yogya.

Sarup, M. (2003). *Poststrukturalisme dan posmodernisme: Sebuah pengantar kritis* (Medhy Aginta Hidayat, penerjemah). 2003. Yogyakarta: Jendela.

- Sugiharto I. B. (1996). *Postmodernisme: Tantangan bagi filsafat*. Yogyakarta: Kanisius
- Supena, A. (2013). *Puitika postmodernisme dalam novel "Kitab Omong Kosong" karya Seno Gumira Ajidarma*. Tesis. Yogyakarta: Program Studi Ilmu Sastra Program Pascasarjana Universitas Gadjah Mada.
- Swaratyagita, G. (2005). *Roman "Negeri Senja" karya Seno Gumira Ajidarma: Dari simbolisasi hingga hegemoni*. Tesis. Program Pascasarjana Universitas Airlangga.