

PENULISAN KARANGAN FIKSI *

Oleh: ASHADI SIREGAR

1. ASAS-ASAS KARANGAN FIKSI

1.1. Karangan fiksi, karangan khayali, karangan imajiner; yaitu karangan yang berasal dari dunia subyektif seseorang, atau ekspresi dengan kata-kata atas bahan-bahan yang bersumber dari dunia subyektif pengarang.

1.2. Dunia subyektif seseorang adalah alam pikiran dan perasaan yang sifatnya khas pribadi. Terbentuk dari pengalaman baik empiris maupun intelektual. Pengalaman empiris adalah yang dialami langsung oleh seseorang, sedang pengalaman intelektual adalah yang diperoleh dari pendidikan (formal, non formal maupun informal). Pengalaman adalah interaksi seseorang dengan dunia obyektif.

1.3. Sifat dan bentuk karangan seseorang akan ditentukan oleh hubungan dunia subyektifnya dengan dunia obyektif. Semakin kuat faktor dunia subyektif seorang pengarang, karangannya akan semakin bersifat fiktif, semakin menjauhi realitas. Terhadap karangan fiksi tidak dapat dikenakan ukuran atau dicari pembuktian kebenaran realitasnya. Kebenaran suatu karangan fiksi hanya ada dalam dunia subyektif pengarangnya. Karangan fiksi adalah suatu realitas yang diciptakan dari dunia subyektif seorang pengarang. Betapapun realistiknya, karena hanya diciptakan oleh pengarang, selamanya akan berupa fiksi atau khayalan.

1.4. Kekuatan dunia subyektif pengarang akan melahirkan gaya khas (*style*) dalam karangannya. Gaya khas ini akan tumbuh dari penguasaan tehnik mengarang. Semakin terampil dalam berekspresi, gaya khas akan dipunyai dengan sendirinya.

1.5. Untuk dapat berekspresi, dunia subyektif harus "hidup". Menghidupkan dunia subyektif adalah dengan jalan memperkaya dan mendinamiskannya. Dunia subyektif yang kaya diperoleh lewat pengalaman batin, yaitu banyaknya pengetahuan (pikiran) dan keharuan (perasaan). Dunia subyektif yang dinamis ditandai oleh dapatnya pengetahuan dan keharuan digunakan dalam suatu kerangka yang dibangun oleh pengarang. Keharuan yang dimaksud di sini adalah segala sentuhan perasaan (*emotional touch*).

LATIHAN

⇒ Pengembangan dunia subyektif.

1. Deskripsikan obyek nyata (disiapkan di tempat latihan).
 2. Tuliskan kemungkinan yang dapat terjadi dengan obyek nyata.
-

* Ringkasan Diktat Latihan Mengarang, BALAI BIMBINGAN MENGARANG, Yayasan Studi Ilmu dan Teknologi, Yogyakarta 1985

2. ASAS-ASAS CERITA

2.1. Cerita adalah ekspresi yang menggunakan kata-kata atas suatu **kejadian** atau **peristiwa** yang dialami oleh manusia. Cerita selamanya akan menyangkut **manusia** atau makhluk dan hal lain yang diperinsankan (dipersonafikasikan).

Kejadian itu berlangsung pada saat seseorang berinteraksi dengan manusia lain dan alam sekelilingnya. Wujud dari interaksi itu, dilahirkan dengan hal-hal yang dinyatakan dari pikiran dan perasaan dan hal-hal yang dinyatakan dengan perbuatan.

2.2. Sifat interaksi seseorang dengan manusia lain dan alam sekelilingnya akan menentukan kelayakan suatu cerita. Tidak setiap interaksi layak sebagai cerita. Interaksi yang layak untuk diceritakan jika pikiran dan perbuatan yang dinyatakan oleh seseorang mampu memberikan surprise pada pikiran dan keharuan pada perasaan pihak yang menerima cerita tersebut.

2.3. Cerita akan memberikan surprise jika pembaca atau pendengar mengalami perubahan setelah menerima cerita tersebut. Perubahan itu terjadi dalam alam pikiran seperti dari tidak tahu menjadi tahu, atau sesuatu yang tidak diketahui tapi terlupakan menjadi teringat. Artinya, segala kemungkinan untuk hidupnya pemikiran penerima cerita. Keharuan terjadi jika alam perasaan penerima cerita dapat tersentuh. Sentuhan alam perasaan ini menyebabkan hidupnya perasaan, seperti adanya rasa sedih, iba, gembira dan sebagainya.

2.4. Dalam bercerita ada 2 macam kalimat yang dipakai, yaitu:

a. Kalimat versi pengarang sendiri, untuk menceritakan suasana alam, ciri fisik, pikiran, perasaan serta perubahan manusia dalam cerita. Kalimat yang digunakan dalam bercerita, bebas, sesuai dengan gaya pengarang sendiri, disebut narasi pengarang.

b. Kalimat yang "lahir" dari manusia dalam cerita, baik berupa dialog maupun monolog. Dialog: percakapan dalam interaksi dengan manusia lain; monolog: ekspresi pikiran dan perasaan tidak ditujukan pada manusia lain. Kalimat yang dipakai disesuaikan dengan karakter atau sifat manusia dalam cerita.

2.5. Setiap cerita menampilkan karakter atau sifat manusia yang penting dalam cerita itu. Setiap manusia yang diceritakan harus dapat dibedakan yang satu dari yang lain.

LATIHAN

⇒ Pengembangan imajinasi untuk kejadian/peristiwa

1. Identifikasi kejadian dalam teks (disediakan dalam latihan)
 2. Identifikasi narasi pengarang (dari teks)
 3. Identifikasi cara bertutur pelaku (dari teks)
-

3. UNSUR-UNSUR CERITA

3.1. Setiap cerita akan memiliki tema, yaitu inti yang ingin disampaikan pengarang. Tema merupakan jiwa suatu cerita. Jiwa ini diwujudkan dengan memberinya wadah berupa rangkaian kejadian. Rangkaian satu kejadian ke kejadian lain disebut plot. Dengan kata lain, plot adalah rentetan kejadian yang saling berhubungan untuk mendukung tema yang akan disampaikan.

3.2. Kejadian adalah dinamik hubungan seseorang dengan orang lain, atau seseorang dengan alam, atau seseorang dengan dirinya sendiri. Setiap kejadian disampaikan dengan narasi pengarang dan dialog atau monolog manusia dalam cerita, merupakan satu unit yang memiliki klimaks dan anti klimaks. Klimaks dicapai dengan suasana yang perlahan memuncak, atau memiliki ketegangan. Anti klimaks sebaliknya, suasana yang mengendur. Suasana menuju klimaks selamanya lebih panjang ketimbang anti klimaks.

3.3. Suatu kejadian dapat dianggap sebagai satu unit yang berdiri sendiri. Satu unit kejadian terbentuk atas dasar kesatuan waktu, ataupun kesatuan tempat (salah satu atau keduanya). Artinya, manusia yang diceritakan berada dalam satu dimensi waktu yang bersamaan, atau berada dalam dimensi terdapat yang sama; dalam kerangka dimensi (-dimensi) tersebut ia berpikir, merasa atau berbuat sendiri atau berinteraksi dengan manusia lain.

3.4. Cerita merupakan rentetan klimaks dan anti klimaks kejadian sehingga melahirkan klimaks dan anti klimaks cerita. Untuk cerita yang panjang, kejadian dengan klimaks dan anti klimaks bisa banyak jumlahnya. Setiap unit kejadian merupakan bagian dari usaha membangun suasana.

3.5. Kumpulan beberapa unit kejadian yang mencapai klimaks tinggi dapat dijadikan satu bab. Setiap kali telah mencapai puncak klimaks semacam ini, suasana kejadian dibangun lagi seperti mencapai puncak pada kejadian pertama, tetapi dengan melanjutkan atau memiliki kontinuitas dengan kejadian-kejadian sebelumnya.

3.6. Pengelompokan bab dapat juga dilakukan dengan berdasarkan kesamaan unsur dimensi waktu dan tempat sebagaimana halnya dalam kejadian.

LATIHAN

⇒ Pengembangan imajinasi untuk suasana kejadian

1. Identifikasi kejadian yang menuju klimaks pada teks (disediakan dalam latihan).
 2. Identifikasi kejadian yang bersifat anti-klimaks pada teks.
-

4. PENGEMBANGAN TEMA

4.1. Cerita selamanya menyangkut manusia, dengan sendirinya kehidupan manusia pula menjadi sumber tema. Cara untuk memperoleh tema adalah dengan menyadari bahwa secara sendiri maupun berinteraksi, manusia menghadapi suatu hal atau keadaan. Hal ini bisa menyenangkan, bisa pula menyedihkan. Penyebab suatu hal, ataupun akibat suatu hal, dapat dijadikan titik tolak dalam mengembangkan tema karangan.

4.2. Hal yang dipilih sebagai tema harus memiliki kekuatan dramatis. Kekuatan dramatis yang dimaksud di sini adalah berkemungkinan untuk dikembangkan sehingga memberi surprise dan keharuan (lihat butir 2.2. dan 2.3.). Dengan kata lain, hal tersebut dapat melahirkan kejadian-kejadian yang memiliki suasana menyentuh penerima cerita.

4.3. Pencarian tema dengan sendirinya merupakan usaha kreatif untuk menemukan hal/keadaan satu atau berapa orang. Ini berkemungkinan diperoleh dari kenyataan, atau cerita pengarang lain. Dari kenyataan, pengalaman seseorang yang dianggap merupakan keadaan dramatis dan dapat direka/diimajinasikan penyebabnya atau akibatnya. Tentunya seseorang di sini bisa pengarang sendiri (dan ini biasanya sangat terbatas variasinya), dan orang lain. Cerita pengarang lain dapat menimbulkan kesadaran tentang keadaan "seseorang" (yang berasal dari cerita), dan dapat direkakan penyebab dan akibatnya yang sama sekali berbeda ceritanya dengan cerita sebelumnya. Jadi cerita pengarang lain bukan untuk dijiplak.

4.4. Keadaan seseorang yang akan diceritakan variasinya sangat banyak tak terbatas jumlahnya. Saking banyaknya, biasanya pengarang pemula malah tak bisa menemukannya, merasa keadaan itu tak berarti. Setiap keadaan bisa diangkat sebagai tema (yang penting adalah kreativitas untuk memperkembangkan penyebab dan akibatnya). Sebagai misal, untuk menemukan "keadaan" seseorang, adalah dengan menetapkan (identifikasi) orang tersebut: pria atau wanita? Jika wanita, keadaan bisa lahir dari interaksinya dengan orang (-orang) di: rumah? tempat bekerja? ketemu di jalan? dan sebagainya. Tentu saja interaksi sesaat tidak akan menimbulkan keadaan atau hal dimaksud. Interaksi itu harus berlangsung sehingga menimbulkan masalah. Masalah inilah yang akan melahirkan suatu keadaan dramatis.

4.5. Ada sebagian pengarang yang memperkembangkan tema ini menjadi sinopsis. Sinopsis adalah garis besar cerita, yang menjelaskan tema. Caranya dengan menampilkan ringkasan kejadian-kejadian utama yang menjadi benang merah cerita, sehingga diperoleh gambaran abstrak jalan ceritanya.

LATIHAN

⇒ Pengembangan imajinasi untuk tema

Tuliskan 3 hal yang berpotensi sebagai tema, dengan proyeksi sebagai cerita.

5. PLOT CERITA

5.1. Plot merupakan liku-liku suatu cerita, ditemukan dalam kaitan satu kejadian utama dengan kejadian utama lainnya. Dengan kata lain, plot menyebabkan satu kejadian punya hubungan dengan kejadian lain. Jadi, suatu kejadian yang memiliki klimaks dan anti klimaks (ingat butir 3.2.) harus punya hubungan dengan kejadian lain. Hubungan itu harus bersifat logis. Hubungan yang logis itu bisa merupakan hubungan kausal (sebab-akibat), dan/atau hubungan kontinuitas.

5.2. Plot mengikat jalan cerita sehingga memiliki klimaks dan anti klimaks, dari hubungan-hubungan antar kejadian. Jika kejadian yang saling berhubungan ini diabstraksikan, akan menjadi garis besar jalan cerita.

5.3. Plot akan lebih berkembang jika manusia yang menjadi pusat penceritaan tidak hanya satu orang. Dengan lebih dari satu orang yang mendapat perhatian, kemungkinan untuk lahirnya kejadian akan lebih banyak. Manusia yang diceritakan itu masing-masing memiliki kekhasan sehingga berbeda satu dari yang lain. Semakin bervariasi watak orang-orang yang diceritakan, akan lebih gampang untuk menciptakan kejadian yang dramatis (tentang perwatakan dibicarakan di kesempatan lain).

5.4. Karena perjalanan hidup manusia dalam kenyataan terikat oleh waktu yang berturutan (kronologis), maka cerita juga terikat pada asas waktu. Kejadian-kejadian dalam cerita merupakan rangkaian waktu yang sifatnya kronologis. Dalam bercerita, pengarang yang mutlak menggunakan cara kronologis ini disebut menggunakan teknik garis lurus (linear). Selain itu ada pula pengarang menggunakan tehnik sorot balik (flashback), yaitu menyusun kejadian-kejadian cerita tidak dalam urutan kronologis.

LATIHAN

⇒ Pengembangan imajinasi untuk plot

1. Identifikasi rangkaian kejadian pada teks (disediakan dalam latihan)
 2. Tulis rangkaian 3 kejadian mengandung plot
-

6. PERWATAKAN

6.1. Untuk dapat bercerita dengan jelas, pengarang harus menampilkan manusia-manusia dalam ceritanya memiliki watak. Perwatakan ini yang membedakan satu manusia dengan lainnya, yang menyebabkan interaksi yang terjadi (kejadian) sesuatu yang layak untuk diceritakan (ingat butir 2.2.).

6.2. Watak seseorang dapat diungkapkan dengan jalan narasi pengarang, dan dialog atau monolog orang tersebut (ingat butir 2.4.). Watak seseorang tidak disimpulkan oleh pengarang (misalnya seperti: "orang itu sombong"). Watak itu dimunculkan melalui gambaran/deskripsi fisik, perasaan, pikiran dan tindakannya, serta dari gaya bicara orang tersebut. Dengan informasi itulah penerima cerita akan menyimpulkan sendiri watak orang yang diceritakan.

6.3. Antara watak dengan gambaran itu harus logis. Jadi pengarang harus dapat menciptakan gambaran yang tepat untuk watak orang yang akan ditampilkan. Dalam menghadapi sesuatu, sikap seseorang akan berbeda jika wataknya berbeda. Dengan demikian kejadian yang ada pun akan berbeda.

6.4. Watak manusia dalam cerita harus dijaga agar tetap konsisten, yang tercermin dari gambaran dirinya yang konsisten pula. Ini dengan jalan tetap menilai hubungan logis antara watak dengan perasaan, pikiran dan tindakan serta gaya bicara orang yang diceritakan. Dengan demikian jika seseorang berwatak "X" digambarkan bertindak "I" dalam suatu situasi "Z"; maka dalam situasi lain "A" yang sama polanya dengan "Z", jika ia bertindak "B" harus sama pula polanya dengan "Y". Kesamaan pola inilah yang menandai konsistensi watak tersebut.

6.5. Dalam menjelaskan watak seseorang dapat juga dengan memberikan informasi tentang masa lalu orang tersebut. Pengalaman-pengalaman masa kecil, remaja atau bahkan setelah dewasa dapat mempengaruhi watak. Untuk itu juga diperlukan pengetahuan pengarang agar antara masa lalu seseorang dengan wataknya sekarang (dalam cerita) hubungannya logis.

6.6. Asas konsistensi dalam perwatakan ini tak boleh dilanggar. Jika pengarang membuat seseorang menjadi tidak konsisten, ini hanya bisa dengan menciptakan situasi luar biasa yang menyebabkan orang itu mengalami konflik batin. Artinya, harus tergambarkan adanya suatu kejadian dengan konflik batin dialami orang tersebut.

LATIHAN

⇒ Pengembangan imajinasi untuk watak

Tuliskan 3 hal yang menggambarkan watak manusia, dengan proyeksi kejadian yang mengikutinya.

7. BERCERITA ATRAKTIF

7.1. Cerita adalah informasi yang memerlukan penyesuaian dengan taraf penerimaan pembaca atau pendengar. Pengarang harus dapat menduga latar belakang dan tingkat pengetahuan pihak yang akan menerima ceritanya. Dengan kata lain, dalam memberikan cerita, pengarang harus menggunakan kata-kata yang diperkirakan ada dalam perbendaharaan bahasa penerima. Jika menggunakan kata-kata yang diperkirakan jarang digunakan dalam masyarakat, perlu diberikan informasi secara implisit makna kata tersebut.

7.2. Dalam bercerita, pengarang perlu menggunakan teknik penyampaian informasi berangsur. Artinya, narasi tentang suatu hal tidak diberikan sekaligus seluruhnya, tetapi sebagian-sebagian. Perwatakan misalnya, tidak dijelaskan sekaligus dalam satu kejadian, tetapi tersebar dalam berbagai kejadian. Sehingga secara berangsur penerima cerita mengenal orang yang diceritakan.

7.3. Pembukaan hendaknya bersifat atraktif. Biasanya bisa dibuat dengan menampilkan tindakan dalam kejadian yang dipakai sebagai awal cerita. Tindakan lebih atraktif dibanding dengan renungan (perasaan atau pikiran) ataupun gambaran alam yang terlalu panjang. Lewat tindakan lebih berkemungkinan untuk lahirnya ketegangan yang memancing rasa ingin tahu penerima cerita.

LATIHAN

⇒ Pengembangan deskripsi

1. Tuliskan 3 paragraf merupakan tindakan manusia dalam interaksi dengan manusia lain.
 2. Tuliskan 3 paragraf merupakan tindakan/pemikiran manusia bersendiri.
-

SELUK-BELUK CERPEN

1. Cerpen atau cerita pendek, dari namanya tentulah memiliki keterbatasan dalam jumlah kata yang digunakan dalam menyampaikan cerita. Panjang cerita ini bersifat relatif. Ada yang menganggap batas 500 kata untuk ukuran sebuah cerpen. Tapi ada pula yang menganggap sampai 40.000 kata masih dapat disebut sebagai cerpen. Kalau ditransfer ke jumlah halaman, bisa berkisar antara 3 sampai 30 halaman folio ketik sepasi ganda. Mengingat relatifnya ukuran panjang ini, ukuran suatu karangan dapat disebut cerpen adalah pada isinya. Bahwa ia menyampaikan cerita yang memiliki karakteristik khas, memberikan satu kejadian utama. Dengan kata lain, kejadian-kejadian lain yang diceritakan sesungguhnya untuk mendukung kejadian utama tersebut. Lewat kejadian utama ini pengarang melahirkan tema yang mendasari karangannya.

2. Suatu kejadian utama yang didukung oleh kejadian-kejadian lain yang diwujudkan oleh pengarang, diharapkan membawa efek kepada pembacanya, yaitu menumbuhkan kesan. Biasanya dalam kejadian utama ini terkandung klimaks cerita. Karena itu seorang pengarang perlu mengembangkan kejadian utama ini terlebih dulu. Artinya, setelah memikirkan sebuah tema, perlu tema itu dicarikan kejadian utama yang dapat menampungnya. Setelah memiliki kejadian utama dimaksud, barulah direka-reka kejadian lain yang dapat mendukungnya. Ilham atau inspirasi atau semacamnya adalah berupa kejadian utama yang diperkirakan memiliki unsur klimaks dan dramatis yang dapat memberikan kesan pada pembaca, yaitu dapat menyentuh, perasaan dan memberikan surprise.

3. Dengan sifatnya yang hanya bertumpu pada satu kejadian utama saja, maka cerpen tidak memberikan pemaparan yang rumit. Orang dan suasana yang diceritakan tak perlu terlalu detail. Sifat sederhana penceritaan menyebabkan seorang pengarang tidak dituntut untuk memberikan penyelesaian masalah yang rumit. Secara sederhana melalui cerpen seorang pengarang hanya memberikan penafsirannya tentang kehidupan. Artinya, dengan ceritanya, pengarang menyampaikan konsepnya tentang kehidupan dan manusia, melalui rentetan kejadian.

4. Dengan cara yang ringkas, cerpen menyajikan gambaran kehidupan manusia. Untuk itu pilihan kejadian harus benar-benar bersifat padat, dengan hanya mengambil hal-hal yang dianggap menonjol dari kehidupan manusia yang diceritakan. Karenanya tokoh yang diceritakan tak boleh terlalu banyak jumlahnya. Satu tokoh utama dapat menjadikan cerita lebih terfokus dan padat. Artinya, jika ada beberapa orang yang terlibat dalam kejadian-kejadian yang disampaikan, fokus cerita tetap pada satu tokoh utama itu saja. Kehadiran orang-orang tersebut adalah untuk memperjelas kehadiran dan karakter tokoh utama. Seluruh cerpen sesungguhnya menampilkan tokoh utama tersebut, yaitu menghidrarkannya lengkap dengan kehidupannya. Setelah membaca cerpen, pembaca diharapkan sudah mengenal dan memahami perikehidupan dramatik dari tokoh yang diceritakan, dengan memilihkan kejadian utama dan kejadian-kejadian pendukung lainnya yang menonjol.

5. Dalam menulis cerpen seorang pengarang perlu membuat pembukaan yang kuat, yaitu yang atraktif, dapat menggugah rasa ingin tahu pembaca. Ini dapat dilakukan dengan memberikan suatu suasana, suatu kejadian atau langsung menampilkan tokohnya. Setelah pembukaan, pengarang menyampaikan kejadian demi kejadian.

LATIHAN

⇒ Menulis cerpen

Tuliskan cerita pendek berdasarkan 1 tokoh dengan pengembangan perwatakan, potensi kejadian, suasana dan plot, dari latihan-latihan sebelumnya.

SELUK-BELUK NOVEL

1. Novel juga menyampaikan kejadian yang menyangkut manusia, menyampaikan kehidupan manusia. Kehidupan yang disampaikan tidak sederhana, tetapi lebih rumit. Dengan demikian kejadian yang disampaikan pun tidak hanya yang menonjol saja, tetapi lebih luas dengan memberikan perjalanan hidup yang lebih panjang. Kejadian dalam novel berisi detail, sehingga gambaran tentang pelaku dapat lebih lengkap.
2. Orang yang diceritakan dipaparkan luas dalam sejelas-jelasnya. Dengan demikian pengarang perlu memberikan latar belakang yang tak terbatas waktunya, bisa dimulai dari masa bayi sang tokoh, misalnya. Maksud memberikan latar belakang sejelas-jelasnya ini untuk menampilkan karakter tokoh tersebut. Sehingga bagi pembaca, dapat dikenali dan dipahami, sifat-sifat, gagasan-gagasan, cita-cita, dan segala dasar kehidupan sang tokoh.
3. Sebuah novel memiliki banyak kejadian yang mengandung klimaks. Setiap kejadian berposisi sama, semuanya menuju klimaks. Setiap bab mengandung klimaks. Artinya, bab adalah kumpulan kejadian yang menuju satu klimaks.
4. Panjangnya suatu novel dapat disebabkan oleh 2 hal, yaitu panjangnya rentang waktu kehidupan tokoh yang diceritakan, dan luas serta mendalamnya pemaparan kronik kehidupan tokohnya. Yang pertama mengambil lcurun waktu penceritaan bisa dimulai dari lahir, dewasa sampai tua misalnya. Sedang yang kedua, mengambil sepenggal waktu kehidupan sang tokoh dengan menjelajahi aspek kehidupan dunia dalam tokoh cerita.
5. Suasana dalam kejadian yang disampaikan perlu secara detail. Artinya, setting (alam yang menjadi tempat kejadian) dapat dideskripsikan dengan teliti, agar pembaca dapat dibawa masuk ke dalam alam imajinasi. Maksudnya, pembaca diberi bahan selengkap-lengkapny sehingga merasa alam yang diceritakan seolah terpampang di benaknya.
6. Pembukaan sebuah novel tak lain dari pembukaan setiap bab. Dengan kata lain, setiap bab menuntut adanya pembukaan yang menarik. Bab-bab permulaan dibebani untuk menyampaikan secara berangsur pengenalan tokoh-tokoh cerita. Penyampaian karakter pelaku dilakukan tidak sekal igus dai ani satu kejadian, tetapi tersebar dalam berbagai unit kejadian.
7. Dari unit-unit kejadian, pengarang membangun bab; dan dari bab demi bab, terwujudlah tema dalam rangkaian cerita.

LATIHAN

⇒ Proyeksi suatu novel

Tuliskan proyeksi novel yang dapat dikembangkan berdasarkan tokoh dengan perwatakan, potensi kejadian, suasana dan plot, dari latihan-latihan sebelumnya.

SELAMAT BEKERJA !