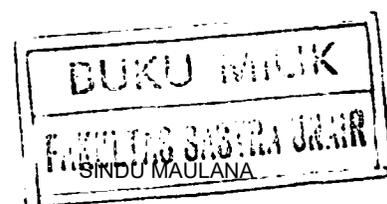


ABSTRAK

Penelitian kumpulan cerpen *Memorabilia* bertujuan untuk mengetahui wujud struktur cerpen sastra Indonesia sehingga pembaca dapat dengan mudah mengerti dan memahami maknanya. Kumpulan cerpen *Memorabilia* ini terdiri dari lima belas cerpen, namun dalam penelitian ini yang dibahas hanya cerpen *Anak Ayah*, *Kelepak Sayap Jibril*, *Mawar*, *Batu*, *Kaca yang Pecah*, *Badak-Badak*, *Hikayat Anjingdan Cerita tentang Otok*. Hal ini dilakukan karena kelima cerpen tersebut dianggap telah mewakili isi dari kumpulan cerpen *Memorabilia*. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori struktural, karena di dalamnya juga membahas tentang makna maka digunakan pula teori semiotik. Dalam teori semiotik dibatasi pada pembaca, pembaca yang dimaksud adalah peneliti sebagai pembaca dan pemberi makna.

Sedangkan metode yang digunakan dalam melakukan penelitian berupa metode kualitatif dengan mengambil bahan studi kepustakaan. Adapun dalam analisis digunakan teori struktural dan teori semiotik. Teori struktural digunakan untuk mengetahui unsur-unsur yang membangun cerita, sedangkan teori semiotik dipakai untuk memahami makna kumpulan cerpen sebagai komunikasi antara karya sastra dengan faktor diluarnya.

Struktur dalam kumpulan cerpen *Memorabilia* menonjolkan tema, tokoh dan penokohan, alur, latar, dan sudut pandang cerita. Kelima unsur tersebut dibahas satu per satu dari masing-masing cerpen sehingga kekhasan kumpulan cerpen ini dapat diketahui. Tema yang terkandung sebagian besar dalam kumpulan cerpen



ini berkisah tentang kehidupan masyarakat yang penuh dengan problema sosial. Tokoh dan penokohan berupa tokoh utama (sentral) dan tokoh bawahan sebagai pelengkap. Gambaran tokoh di dalam kumpulan cerpen memiliki keunikan dimana ada sebagian tokoh dalam cerita yang karakternya dikaitkan dengan simbol binatang. Dalam hal ini tokoh diwujudkan seolah-olah berupa binatang tetapi tetap berperilaku seperti manusia biasa. Alur dalam kumpulan cerpen ini secara dominan menggunakan alur lurus (linear), dengan urutan peristiwa diceritakan secara kronologis kecuali pada cerpen *Cerita tentang Otok* yang menggunakan *back tracking*. Latar yang ditunjukkan untuk mendukung cerita secara keseluruhan menggunakan penggambaran suasana perkotaan yang sangat individual. Sudut pandang cerita yang digunakan dalam kumpulan cerpen *memorabilia* ialah orang pertama dan orang ketiga dengan menggunakan kata ganti aku, ia dan penyebutan nama seseorang.

Makna yang ada dalam kumpulan cerpen ini meliputi masalah sosial yang di dalamnya dibagi menjadi konflik sosial rumah tangga, konflik sosial masyarakat dan konflik sosial dengan penguasa juga mengenai masalah religiusitas. Masalah sosial yang ada mengangkat permasalahan keluarga dengan konflik-konflik yang akhirnya berkembang menjadi konflik pada masyarakat itu sendiri. Adapun digambarkan konflik yang terjadi antara penguasa dengan anggota masyarakat yang berakhir dengan kekalahan dan ketidakberdayaan pada pihak masyarakat. Dalam masalah religiusitas kumpulan cerpen *Memorabilia* digambarkan oleh kepasrahan, ketaatan dan kepatuhan seorang hamba kepada Tuhannya dalam menjalani kehidupan di dunia untuk mencapai sebuah kesempurnaan hidup

sebagai bekal dalam kehidupan yang kekal. Pemaknaan nama tokoh dengan memakai simbol tertentu dalam kumpulan cerpen *Memorabilia* terlihat saat penggambaran sosok binatang pada beberapa cerpennya.

BAB I

PENDAHULUAN