

BAB IV

SIMPULAN

Berdasarkan analisis kumpulan cerpen *Memorabilia*, karya Agus Noor maka dapat disimpulkan :

1. Kumpulan cerpen *Memorabilia* karya Agus Noor memiliki gaya penulisan berjenis surealisme, sesuatu yang aneh dan absurd. Dalam hal ini penulis mencoba mencampuradukkan antara realitas dan surealitas sebagai alat untuk memasuki wilayah tema keterlibatan sosial sebagai warna ungkap utamanya.
2. Tema yang terkandung pada kumpulan cerpen *Memorabilia* diwarnai dengan unsur-unsur masalah sosial baik konflik sosial rumah tangga, konflik sosial masyarakat dan konflik sosial dengan penguasa, serta masalah religiusitas (agama).
3. Dalam kumpulan cerpen *Memorabilia* terdapat karakter tokoh-tokohnya yang dikaitkan dengan simbol-simbol binatang yang tampak pada cerpen *Hikayat Anjing* dan *Mawar, Batu, Kaca yang Pecah, Badak-Badak*. Juga penampilan simbol raksasa pada tokoh Ayah dalam cerpen *Anak Ayah*.
4. Dilihat dari alur cerita secara umum menggunakan alur lurus yang bersifat linear. Satu-satunya alur yang memakai back tracking terlihat dalam cerpen *Cerita tentang Otok*, kumpulan cerpen dalam *Memorabilia* tergolong cerpen panjang dalam sastra Indonesia dan

alur berjalan lambat, seolah pembaca diajak berdiskusi untuk memecahkan masalah yang muncul.

5. Latar cerita pada kumpulan cerpen *Memorabilia* semuanya menggunakan suasana perkotaan, meski ada penonjolan tempat di sebagian cerita baik berupa Mall, seperti pada cerpen *Kelepak Sayap Jibril* maupun tempat penjara (bui) pada cerpen *Anak Ayah*, serta ruang interogasi pada cerpen *Cerita tentang Otok*. Namun kesemuanya masih dalam lingkup wilayah kota dengan segala permasalahannya yang lekat dengan masyarakatnya. Juga ditampilkan persoalan di tingkat religiusitas, sehingga untuk memahami, memaknainya memerlukan suatu proses perenungan.
6. Sudut pandang cerita dalam kumpulan cerpen *Memorabilia* secara umum menggunakan pola orang pertama aku-an. Di samping pola orang pertama aku-an, juga digunakan pola orang ketiga dia-an. Meski ada anggapan di dalam sudut pandang cerita aku-an pengarang seakan terlibat langsung masuk dalam cerita, namun dalam kumpulan cerpen *Memorabilia* ini pengarang tetap dapat menjaga jarak dan tidak meleburkan diri pada salah satu tokohnya. Pengarang berupaya memberikan alternatif pemecahan masalah-masalah yang muncul, tetapi keputusan tetap diserahkan pada pembaca sebagai pemberi makna menurut interpretasinya masing-masing.

7. Makna yang terkandung dalam kumpulan cerpen *Memorabilia* sangatlah kompleks yang menyangkut berbagai masalah kehidupan meliputi masalah sosial yang dibagi menjadi konflik sosial rumah tangga, konflik sosial masyarakat, dan konflik sosial dengan penguasa serta masalah religiusitas. Masalah-masalah sosial dalam *Memorabilia* menampilkan konflik-konflik kehidupan yang terjadi pada rumah tangga dan dialami di antara anggota keluarganya. Konflik sosial masyarakat terjadi dengan adanya pertentangan, benturan-benturan sosial di antara anggota masyarakat, juga tindakan kesewenang-wenangan penguasa terhadap rakyat yang terlihat dalam konflik sosial dengan penguasa pada cerpen *Cerita tentang Otok*. Dalam hal ini penguasa menindas hak dari individu masyarakat untuk kepentingan dirinya sendiri. Dalam masalah religiusitas *Memorabilia* mencerminkan masalah keagamaan yang relatif maju dengan pandangan sufi dan banyak muatan pesan tersirat didalamnya. Pemaknaan nama tokoh terlihat dalam simbol-simbol yang berkaitan dengan penggambaran sosok binatang maupun makhluk tertentu.



DAFTAR PUSTAKA