

MODUL

NULIS CARITA PONDOK

I

PENDAHULUAN

1.1 Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari modul ini, pengguna modul diharapkan dapat:

1. memahami konsep-konsep dasar karangan jenis *carita pondok*.
2. membedakan karakteristik karangan jenis *carita pondok* dengan karangan jenis lain.
3. menganalisis unsur-unsur intrinsik *carita pondok*.
4. mempraktikkan tahap-tahap penyusunan karangan *carita pondok* secara kreatif.
5. memanfaatkan sebuah gambar atau video sebagai stimulasi untuk karangan *carita pondok* untuk kepentingan sebuah lomba bagi siswa SD dan SMP.
6. memahami teknik dan metode pembelajaran *carita pondok* untuk siswa jenjang SD dan SMP.

1.2 Struktur Kurikulum

Keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa dalam pembelajaran di sekolah, demikian pula dalam pembelajaran bahasa Sunda, mencakup empat kompetensi. Kompetensi tersebut mencakup keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Jika dibandingkan dengan empat keterampilan berbahasa yang lain, keterampilan menulis termasuk yang memiliki tingkat kesukaran yang tinggi. Pada umumnya kemampuan siswa dalam menguasai keterampilan ini pun masih jauh dari harapan. Siswa umumnya kurang memiliki motivasi dan merasa kesulitan untuk menulis secara terstruktur. Tentu banyak faktor yang jadi penyebabnya. Misalnya, kurangnya bahan atau materi pelajaran menulis atau mengarang, minat baca yang rendah, langkanya

buku bacaan yang bermutu, kurangnya jam pelajaran bahasa Sunda di kelas, serta kurangnya motivasi guru dalam pelajaran menulis.

Mari kita lihat struktur kurikulum bahasa Sunda tahun 2013. Apa yang diharapkan kurikulum dari pengajaran keterampilan menulis, terutama yang berkaitan dengan karangan fiksi? Dalam susunan Kompetensi Dasar (KD) Kurikulum 2013, materi menulis yang berkaitan dengan karangan fiksi ternyata tidak banyak. Pada jenjang SD dan SMP, hanya ada dua KD. Berikut uraiannya.

Jenjang SD:

- (1) Kelas IV: menyusun teks narasi tentang menggapai cita-cita dengan bahasa sendiri.
- (2) Kelas VI: menyusun teks *carita pondok* (cerpen) tentang penyelamatan makhluk.

Jenjang SMP:

- (1) Kelas VII: Menyusun dan menanggapi teks "pengalaman pribadi".
- (2) Kelas VIII: Menanggapi dan menyusun teks "*carpon*".

Dari uraian di atas tampak bahwa pembelajaran menulis atau mengarang tak terlalu menjadi prioritas serta tidak mendapat perhatian yang serius. Dapat dipahami jika kemampuan menulis fiksi para siswa sangat lemah dan jauh dari yang diharapkan karena kegiatan tulis-menulis tidak menjadi bagian yang penting dalam proses belajar di kelas.

Kurikulum bukan satu-satunya sumber masalah. Persoalan lain yang berkaitan erat dengan kemampuan menulis adalah membaca. Membaca merupakan tangga penting dan stimulus yang bisa membangkitkan minat dan kegemaran menulis siswa. Biasanya siswa dengan minat baca yang baik memiliki minat yang besar untuk menulis. Oleh karena itu, mendorong siswa agar minat bacanya baik menjadi tugas guru yang sangat penting. Guru dapat menggali berbagai cara atau metode dalam membangkitkan minat dan semangat siswa agar gemar membaca dan gemar menulis. Misalnya, siswa didorong untuk menuliskan kembali apa yang dibacanya dengan menggunakan kata-kata sendiri. Selain itu, guru dapat membiasakan siswa untuk menuliskan pengalaman menarik mereka dalam

kehidupannya sehari-hari. Guru juga dapat mendorong siswa agar mengikuti lomba menulis, dan sebagainya.

1.3 Manfaat Menulis

Sudah banyak pakar yang menjelaskan bahwa menulis merupakan cara berpikir yang paling tinggi dan paling sempurna karena dengan menulis kita berlatih berpikir sistematis. Saat menulis kita menggunakan dan memilih kata-kata dalam mengungkapkan gagasan atau merangkai sebuah cerita. Pendek kata, dengan menulis kita berlatih berpikir tertib. Hal lain yang tak kurang penting adalah bahwa proses menulis sejatinya memaksimalkan potensi otak kanan. Dengan menulis, terutama menulis fiksi, fantasi, daya imajinasi, serta emosi dirangsang dan distimulasi.

Bagi siswa sekolah, kegiatan menulis paling tidak memiliki dua manfaat, yakni meningkatkan keterampilan berbahasa dan memperluas imajinasi. Sayangnya, kemampuan siswa saat ini dalam menggunakan bahasa Sunda semakin menurun karena pengaruh bahasa lain yang sangat masif, baik bahasa Indonesia maupun bahasa asing. Bahasa Sunda sepertinya semakin jauh dari kehidupan sehari-hari siswa. Kosakata bahasa Sunda menjadi asing bagi anak-anak karena mereka tidak membiasakan diri berbahasa Sunda, baik di lingkungan keluarga maupun di lingkungan sosialnya. Karena itulah, usaha memperkenalkan kembali bacaan berbahasa Sunda dan meningkatkan minat baca mereka perlu dibarengi dengan usaha mendorong mereka untuk belajar menulis. Dengan demikian, hal itu diharapkan dapat menumbuhkan generasi Sunda yang gemar menggunakan bahasa Sunda kembali dan mengapresiasi bahasa daerahnya sendiri.

Memperluas imajinasi siswa, juga tugas yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Berbagai ilmu pengetahuan yang dilahirkan manusia bukankah lahir dari daya imajinasi. Karena imajinasi, lahirlah revolusi Inggris setelah James Watt menemukan kereta uap yang pertama. Dalam biografi tokoh tersebut ada dikisahkan bahwa gagasan Watt untuk menciptakan katel uap kereta api muncul setelah ia dengan saksama

memperhatikan kentang yang direbusnya pada tungku. Demikian pula lahirnya teori gravitasi yang digagas Isaac Newton berawal ketika ia memperhatikan apel yang jatuh di kebun belakang rumahnya. Wright bersaudara menciptakan kapal udara yang pertama setelah mereka banyak melamun dan berimajinasi. Pendek kata, imajinasi sangat besar pengaruhnya pada perkembangan dan kemajuan peradaban manusia. Sampai-sampai Albert Einstein berujar bahwa imajinasi lebih penting daripada ilmu pengetahuan.

Belajar menulis atau mengarang, dapat dijadikan jalan pembuka atau pintu pertama bagi siswa untuk membangkitkan kreativitas dan daya imajinasinya di lingkungan sekolah.

II

MATERI NULIS CARITA PONDOK

2.1 Definisi Carita Pondok

Sudah banyak ahli yang mendefinisikan *carita pondok* (*carpon*) atau cerita pendek dalam bahasa Indonesia. Di sini tak akan dijelaskan secara panjang lebar, tetapi akan diambil pokok-pokoknya saja. *Carpon* adalah karangan fiksi yang bentuk karangannya relatif pendek, kira-kira panjang karangannya hanya 3 – 4 halaman majalah dan menceritakan peristiwa yang tunggal.

Karena pengaruh zaman, ukuran *carpon* belakangan semakin menyusut. Awalnya, cerpen ditulis kira-kira dengan menggunakan 10.000 kata, sedangkan sekarang yang disebut *carpon* panjang karangannya rata-rata hanya 2.500 kata saja. Selain bentuk karangannya yang pendek, *carpon* memiliki unsur-unsur instrinsik yang mencakup penokohan, alur cerita, latar, plot, tema, dan amanat.

Penokohan atau pelaku cerita umumnya tidak banyak, cukup satu atau dua orang, yaitu tokoh utama dan tokoh tambahan. Dalam *carpon*, cerita ditulis dengan serba singkat tetapi padat. Yang paling pokok adalah adanya sebuah peristiwa. Misalnya, ketika kita menceritakan keadaan di pasar walaupun diceritakan secara detil belumlah bisa disebut *carpon*. Baru bisa dikatakan sebuah *carpon* jika dikisahkan bahwa di pasar itu terjadi peristiwa seorang copet yang dipukuli karena kepergok mencuri dompet seorang pengunjung, misalnya. Ada sebuah peristiwa yang disodorkan.

Karena harus serba singkat, pada awal-awal cerita sangat dihindari penggambaran atau deskripsi yang bertele-tele. Awal cerita harus langsung membawa para pembaca pada satu peristiwa. Meskipun demikian, dalam khazanah sastra Sunda masih banyak *carpon* yang ditulis dengan gaya bertele-tele seperti itu. Pengarang bertele-tele menjelaskan latar cerita atau asyik menjelaskan apa yang menjadi pikiran tokoh cerita. Menurut Rosihan

Anwar, sepuluh kata pertama adalah kunci yang sangat penting apakah cerita itu akan terus dibaca oleh pembaca atau tidak. Bahkan Anton Chekov, pengarang Rusia yang mashur, lebih tegas lagi. Konon jika ia mengarang sebuah cerpen, halaman pertama akan ia lipat dan kemudian bagian paling atas karangannya itu akan ia buang.

Selain unsur-unsur di atas, harus diperhatikan pula unsur-unsur lain yang tak kalah penting, yakni karakter tokoh, konflik, suasana, sudut pandang (*point of view*), dan *suspense* (daya kejut, atau dalam bahasa Sunda diberi istilah *sumput beling*). Jika dilihat dari kepentingan untuk siapa karangan itu dibuat, atau oleh siapa karangan itu dibuat, semua unsur-unsur intrinsik ini tidak harus selamanya ada dalam sebuah karangan. Untuk *carpon* anak-anak misalnya, unsur-unsurnya bisa jadi lebih sederhana. Demikian pula yang berkaitan dengan tema sebuah karangan, jika karangan tersebut dimaksudkan untuk bacaan anak-anak, harus disesuaikan dengan pengalaman dan kondisi psikologis mereka. Misalnya, untuk anak-anak Sekolah Dasar (SD) akan lebih tepat mengambil tema-tema dari kehidupan sehari-hari yang sederhana, dari apa yang dialami, dilihat, atau dirasakan. Sementara untuk anak-anak SMP, temanya dapat ditingkatkan. Sekurang-kurangnya adalah pengalaman mereka dalam mersepon peristiwa yang mereka alami atau mereka saksikan. Misalnya, hal-hal yang berkaitan dengan sampah yang menimbulkan banjir, pengaruh gim dalam kehidupan mereka sehari-hari, dan seterusnya.

2.2 Ide Cerita

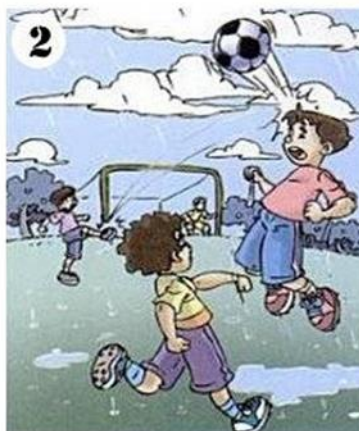
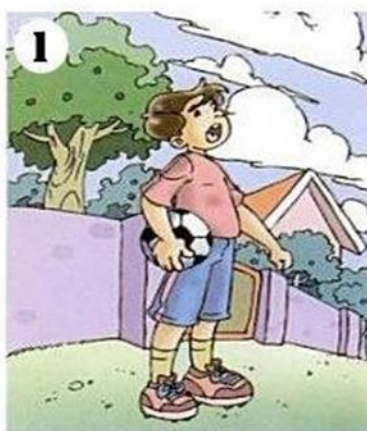
Langkah pertama ketika hendak mengarang sebuah *carpon* tentu saja berangkat dari ide cerita. Seperti dijelaskan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, ide adalah 'rancangan yang tersusun di dalam pikiran; atau perasaan yang benar-benar menyelimuti pikiran'. Kita sebut saja bahwa ide adalah hal-hal yang terus bergelut dalam pikiran pikiran kita dan ingin kita wujudkan menjadi tindakan atau perbuatan. Jika kita hendak mengarang sebuah *carpon*, ide apa yang hendak kita ekspresikan dalam tulisan? Apa yang hendak kita ceritakan?

Peristiwa dalam kehidupan sehari-hari cukup melimpah untuk dijadikan bahan sebuah karangan baik yang langsung kita alami maupun yang dialami orang lain, baik yang berlangsung di lingkungan kita sendiri maupun yang terjadi di tempat lain. Kita tinggal memilih dan mengolah bahan yang berlimpah itu.

Suatu hari tetangga kita bercerita sambil menangis karena televisi miliknya diambil oleh orang yang menagih utang, padahal saat itu anak-anaknya sedang asyik menonton tayangan di televisi tersebut. Lain hari lagi di terminal kita melihat ada seorang preman yang tampaknya menyeramkan. Badannya penuh tato, telinganya beranting-anting, dan rambutnya dicat merah. Namun, saat azan berkumandang, preman itu dengan cepat mengambil air wudhu kemudian salat di sebuah musala. Di hari lain kita melihat tayangan berita di televisi ketika ada seorang wanita menangis sambil menggendong anaknya melihat sebuah bulldoser yang sedang meruntuhkan rumahnya. Banyak lagi peristiwa-peristiwa seperti itu yang dapat kita temukan dalam kehidupan nyata sehari-hari. Semua itu dapat kita jadikan ide awal untuk menyusun sebuah karangan *carpon*.

Untuk kepentingan sebuah lomba menulis *carpon* dalam kegiatan "Festival Tunas Bahasa Ibu Jenjang SD dan SMP" saat ini, para pembimbing dituntut menjadi seorang pembimbing atau instruktur para siswa yang akan menjadi peserta lomba. Pendek kata, kita dituntut dapat memberi motivasi kepada para siswa untuk menemukan ide-ide yang nanti akan dijadikan bahan sebuah karangan berupa *carpon*. Setelah diputuskan bagaimana petunjuk pelaksanaan dan petunjuk teknis perlombaan menulis *carpon*, semuanya bersepakat bahwa untuk membangkitkan ide para peserta menulis *carpon* akan disediakan stimulus berupa gambar, foto, atau video. Untuk jenjang SD cukup dengan gambar. Sementara itu, untuk jenjang SMP akan lebih menarik jika stimulusnya berupa tayangan video.

Berikut ini adalah contoh gambar yang dapat dijadikan stimulus untuk peserta jenjang Sekolah Dasar (SD).



Berikut ini adalah contoh video yang dapat dijadikan stimulus untuk peserta jenjang SMP.



2.3 Unsur Intrinsik

Dalam sebuah karangan berbentuk *carpon* terdapat unsur intrinsik dan ekstrinsik. Bagian berikut ini akan memaparkan secara terperinci hal-hal yang termasuk ke dalam unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik sebuah karangan *carpon*.

2.3.1 Tokoh Cerita dan Karakternya

Tokoh cerita adalah orang yang diceritakan dalam sebuah kisah. Tokoh cerita dapat disebut sebagai medium bagi pengarang untuk menggerakkan jalan cerita. Melalui tokoh cerita, sebuah *carita pondok* digerakkan dari sebuah peristiwa ke peristiwa lain yang kemudian membentuk plot (alur). Meskipun begitu, pengarang tidak hanya menciptakan tokoh cerita, tetapi harus menegaskan bagaimana karakter tokoh tersebut. Bagaimana ia bersikap, berperilaku, berpikir, bertutur, dan seterusnya, secara konsisten dari awal hingga akhir. Demikian pula jika pengarang menciptakan tokoh lain, baik sebagai tokoh tambahan (figuran) atau antagonis (lawan) dari tokoh utama.

Tokoh-tokoh tambahan atau tokoh antagonis itu pun harus memiliki karakter yang konsisten. Kalaupun ada perubahan karakter, harus dengan alasan-alasan yang logis atau karena ada peristiwa-peristiwa yang memengaruhi kondisi psikologis tokoh. Jika tidak demikian, atau ada inkonsistensi dalam pengkarakteran, bukan tidak mungkin akan membuat pembaca bingung atau bertanya-tanya. Misalnya, kenapa tokoh yang awalnya punya karakter yang jahat tiba-tiba berubah menjadi baik hati dengan alasan yang tidak jelas? Adanya protes dari pembaca seperti itu mungkin terjadi jika seorang pengarang tidak konsisten menjaga atau 'memelihara' karakter tokoh cerita.

Kadang-kadang dalam sebuah cerita yang menjadi tokoh antagonis bukan hanya satu orang, tetapi banyak, bahkan berkelompok. Yang harus menjadi catatan penting adalah bahwa tokoh-tokoh antagonis tersebut diciptakan untuk memunculkan konflik. Jika kita menciptakan konflik tanpa ada tokoh antagonis, seringkali imajinasi yang muncul di benak pembaca tidak terlalu menimbulkan ketegangan. Konflik akan terasa datar-datar saja.

Umumnya ada dua teknik yang digunakan oleh pengarang atau penulis dalam menggambarkan karakter tokoh cerita. Pertama dengan cara menjelaskan sifatnya (menurut teori yang disebut analitis) seperti contoh berikut ini.

Keun ari masalah rupa mah. Kasép atawa henteu, éta mah kumaha ceuk nu ningali meureun. Nu jadi émbohna mah, pakulitanana bersih. Duka perbawa di masjid waé bari mindeng abdas waé kitu? Sapopoé teu elat nyenyekel tasbé. Sakalieun keur ngobrol gé, leungeun mah hayoh wé mapayan tasbé. Pédah kitu meureun matak pada nyebut ahli ibadah. Jaba, teu Bi Narsih waé nu nyebut ahli ibadah ka Kang Iman téh." (Carpon "Ahli Ibadah, Déwi Kurnia)

Kedua, dengan cara menggambarkan atau mendeskripsikan perilaku atau perbuatannya (berdasarkan teori yang disebut dramatis). Menurut teori ini, karakter tidak dinarasikan oleh penulis tapi ditunjukkan dengan tuturannya, gerak-geriknya, atau perilakunya, seperti digambarkan dalam contoh berikut ini.

Semah tèh gideug, hayang ngobrol di tèras cenah. Maranèhanana nganjang rèk muguhkeun soal jual beuli imah.

"Pokok "é aku ra terimo! Bapakku wis keliru jual rumah iki karo kowè.

Lha, anak-anaknya ora diajak rembugan, kok. Kowè nganggo pèlèt opo,

Bapakku nganti kepincut jual rumah murah banget. Durung lunas

menèh, perempuan gatel, akèh modus!" Burial buncelik bari tutunjuk."

(Carpon "Pakarangan", Néna Cunara)

Mana yang akan kita pilih? Kedua-duanya dapat kita gunakan. Kadang-kadang pengarang hanya menggunakan teknik dramatis, tetapi ada pula yang mengombinasikan keduanya. Jika karakter tokoh cerita hanya digambarkan dengan cara analitis seperti contoh pertama, biasanya efek sugestif yang timbul di benak pembaca akan berkurang, atau cerita yang kita tulis suasanaanya kurang begitu hidup.

Karakter tokoh juga dapat diandalkan sebagai kekuatan cerita atau penambah bobot nilai sebuah karangan. Tokoh suami yang gampang marah misalnya, akan terasa "hidup" jika oleh penulis digambarkan perilaku dan tuturannya seperti berikut ini.

Padahal teu baleuy cai nu dipaké nyeduh cikopi téh. Tapi dasar Kang Rojak, kudu cai nu ngebul kénéh. Cikopi nu meunang ninyuh téh ukur diuyup saeutik. Belewer wé gelasna dibalangkeun ka buruan. "Sia teu nyaho kana kabeuki aing?" Pokna bari ngadupak méja. Gejlig indit biheung ka mana.

2.3.2 Alur, Plot, dan Konflik

Alur adalah rangkaian cerita. Sebuah cerita dapat dibuat panjang serta menarik perhatian pembaca karena adanya alur. Sementara plot tersembunyi pada rangkaian alur. Sekedar gambaran, anggap saja kita

sedang menceritakan kisah Kang Adud, seorang preman di Subang. Alurnya berkisah tentang Kang Adud. Suatu hari Kang Adud meninggal karena dianiaya oleh temannya, itulah plot. Pendek kata, plot adalah sebuah peristiwa atau sebuah konflik yang menggerakkan sebuah cerita atau membuat klimaks cerita.

Alur dapat dibagi menjadi tiga jenis. Yakni alur maju (cerita dirangkai dari awal hingga akhir), alur tengah (cerita tidak dirangkai dari awal, tapi tiba-tiba menceritakan bagian tengah kisah terlebih dahulu), dan alur mundur (*flash back*, yakni kisah diceritakan dari akhir terlebih dahulu, kemudian menerawang ke belakang, menceritakan peristiwa-peristiwa yang sudah dilalui oleh tokoh cerita).

Plot atau konflik muncul dalam alur cerita ketika ada benturan keinginan atau kepentingan antartokoh cerita, misalnya antara tokoh protagonis dengan tokoh antagonis. Terdapat pula istilah konflik batin, yakni konflik yang terjadi pada diri seorang tokoh. Konflik batin misalnya ditimbulkan karena ambisi seorang tokoh harus berbenturan dengan suara hati atau nuraninya sendiri. Berikut ini gambaran plot dan konflik dalam sebuah cerita.

"Maling sialing téh?" manéhna nepakan taktak Omad.

"Cicing, tong réa nanya!" Omad narikan gas, suat-siet di antara lolongkrang mobil. Sup ka hiji gang. Reg eureun di hiji imah kontrakan. Manéhna diajak asup. Kakara kanyahoan, horéng bieu téh Omad tas meupeuskeun kaca mobil, tuluy ngaringkid sawatara barang. Basa dibuka di jero kamar kontrakan, kantong nu tadi digandong téh eusina léptop jeung hapé. (Carpon "Béja ti nu Lian", Dadan Sutisna)

2.3.3 Latar dan Suasana

Latar atau *setting* merupakan tempat di mana cerita berlangsung. Latar dapat berupa latar fisik (rumah, kantor, pasar, dsb.), latar geografis (kampung, gunung, sawah, pantai, dsb.), latar waktu (siang, malah, pagi,

dsb.), dan latar suasana atau situasi sosial (zaman pagebluk korona, zaman komunis, zaman perang révolusi kamerdékaan, zaman Pajajaran, dsb.). Sementara itu, suasana adalah gambaran keadaan yang sangat intens yang disampaikan oleh pengarang. Melalui unsur suasana yang dibangun oleh pengarang melalui tulisannya, pembaca akan sangat mudah terlibat pada cerita itu secara emosional. Pembaca seakan-akan ikut merasakan, terlibat secara fisik dan emosional, atau menjadi bagian dari kisah yang dituturkan. Berikut gambaran suasana dalam sebuah carpon.

Sigana di jero saung téh ngahaja dibebenah sangkan betah dicicingan. Kasur jeung bantalna rapih. Buku-buku disimpen ngéntép, teu diantep pabalatak. Kitu deui keretas-keretas nu pinuh ku corétan. Aya méja leutik wé jeung bangku kayu, nu diperenahkeun teu jauh tina jandéla. Sedeng papakéanana disimpen dina kardus urut wadah emih. Luhurna ditilaman ku lawon hideung. Di juru saung aya erak leutik tina bahan palastik. Aya gelas ngabérés, jeung térmos. Ari palupuhna diamparan samak pandan. Terus terang baé, kuring gé ujug-ujug ngarasa betah (Ah, Ang, jeung anjeun mah geuning betah baé di mana-mana ogé). – (Carpon "Kawista", Darpan Ariawinangun)

2.3.4 Sudut Pandang (Point of View)

Pont of view atau dalam bahasa Indonesia disebut sudut pandang, yaitu cara pandang pengarang pada cerita yang ditulisnya. Melalui siapa cerita itu disampaikan? Apakah akan menggunakan tokoh *kuring* (aku) sebagai kata ganti orang pertama dan terlibat dalam cerita? Atau, pengarang mengambil sikap netral terhadap cerita dengan menggunakan sudut orang ketiga (*manéhna*, atau menyebut nama tokoh cerita). Umumnya para pengarang pemula menggunakan sudut pandang orang pertama: "*kuring*" sebab biasanya cerita yang mereka tulis diangkat dari pengalaman sendiri. Namun, penggunaan sudut pandang orang pertama tidak serta merta menunjukkan bahwa karangan yang ditulis merupakan pengalaman sendiri.

Berikut contoh penggunaan berbagai sudut pandang dalam carpon.

- 1) Menggunakan kata ganti orang pertama "kuring" (aku – formal).
Aki Warung, biasa kuring nyebut kitu ka manéhna téh. Pédah akina tukang warung nu aya di hareupeun imah kuring. Cenah mah umurna geus aya kana saratus taunna. Bisa jadi, lantaran Si Aki geus sakitu eumeurna. Kulitna nu bodas geus naroknok ku karang jadi pandeuri. Hurik deuih. Lilinieun lain ngan leungeunna wungkul, geus nepi kana biwir handapna. Halisna geus jiga ramat lancah, ari kumis ngan jadi dina juru-juru biwir, ker, curiwis, lir sikat gigi butut. (Carpon "Aki Warung", Wahyu Wibisana)
- 2) Menggunakan kata ganti orang pertama "uing" (aku – tidak formal).
*Kumaha manéh ayeuna, cageur? (Teu nanaon disebut manéh ku uing?)
Uing teu bisa ngaleuleuwihan kana naon nu dicaritakeun harita. Anging Anjeunna nu langkung ngamaphum kana lalakon satuluyna. Boa, mun bisa mah, sagala rupana bakal dilakonan. Teu rék ngaleuleuwihan gé, kacipta kumaha bingungna manéh nangtukeun tinimbangan (mun uing rék gé-ér). Padahal sagala rupana gé tangtu bakal jadi hiji catetan. Boa, dina hiji waktu mah bakal aya lalakon nu béda. (Carpon "Méditasi Angin", Dédén Abdul Aziz).*
- 3) Menggunakan kata ganti orang ketiga "manéhna" (dia, ia).
Ayeuna manéhna ngarasa jadi lalaki pangbelegugna. Budak belet naker gé moal nepi ka kieu kalakuanana. Ti imah niat ka béngkél, rék menerkeun kupling motor, ujug-ujug sasab ka kolong podium di hiji masjid. Mun aya nu ngahongkeun moal teu disangka bangsat. Éta deuih, jajantungna teu eureun ratug. Inggis aya nu ngelol ka dinya, ngagedéan volumeu ampli atawa memener kabel mikrofon. Tangtu hésé néangan alesan ku naon manéhna bet aya di dinya. (Carpon "Laleur Héjo", Dadan Sutisna).
- 4) Menggunakan kata ganti orang ketiga dengan menyebut nama tokoh.
EUIS NYUT NYUT: SÉNSASI INDONÉSIA! Kitu ceuk headline. Foto Euis nu dicokot tina video ngajebag dina surat kabar. Di lapak kios koran, Apép Géhéng méh baé tijengkang. Lat poho niat malak, kalah lung lima rébu kana dadasar, laju lumpat ngepit koran ka Terminal Cicodét, muru kios kopi tempat Euis digawé. (Carpon "Euis Nyut Nyut", Éndah Dinda Jénura).

2.3.5 Kejutan/Sumput Beling (Suspence)

Sumput beling merupakan istilah dari pengarang Sunda terkenal Wahyu Wibisana. Beliau membuat istilah tersebut untuk menunjukkan konflik atau plot yang dibiarkan "mengambang" atau menjadi misteri hingga akhirnya terungkap di akhir cerita dengan tujuan menimbulkan rasa penasaran pembaca. Walaupun dibiarkan mengambang, tetapi pengarang tetap memberikan semacam "petunjuk" (*clue*) atau tanda-tanda agar pembaca tidak terlalu dibuat terkejut atau tidak membuat cerita menjadi tidak logis.

2.3.6 Tema dan Amanat

Dalam menulis sebuah karangan pengarang tentu ingin menyampaikan sebuah persoalan kepada pembacanya. Persoalan-persoalan tersebut dapat berkaitan dengan masalah kemanusiaan, perjuangan, kekejaman, cinta yang putus di tengah jalan, dan sebagainya. Itulah yang disebut tema. Namun, tema-tema tersebut biasanya tidak disampaikan secara eksplisit, tidak langsung diungkapkan oleh pengarang, tetapi tersembunyi di dalam rangkaian kisah. Bahkan, tema biasanya ditemukan atau disadari oleh pembaca setelah ia tamat membaca kisah tersebut.

Demikian pula dengan amanat atau pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang melalui cerita yang ditulisnya. Pesan biasanya ditemukan secara implisit ketika pembaca menamatkan pembacaannya terhadap sebuah cerita. Misalnya, oh begitu ternyata orang yang bersikap kejam terhadap orang lain. Begitulah akibatnya jika orang terlalu mencintai harta, dan seterusnya. Belakangan, akibat pengaruh zaman, pesan cerita atau amanat yang ingidin disampaikan oleh pengarang tidak melulu harus hitam putih. Cerita hanya menimbulkan impresi, hanya berupa lintasan rekaman peristiwa, tetapi kesan yang timbul di hati pembaca justru sangat kuat.

Menurut Roland Barthes, yang pemikirannya belakangan banyak diakui dan dijadikan acuan oleh para kaum strukturalis, karya sastra tidak dibentuk oleh kulit dan isi, tetapi merupakan kulit dan isi keseluruhannya sekaligus. Seperti sebutir bawang, isi merupakan lapisan-lapisan kulit. Contoh yang baik untuk menjelaskan paham ini adalah cerpen yang ditulis

Gabriel Marcia Marquez dengan judul *Sleeping Beauty* (Putri Tidur). Kisah ini hanya menceritakan seorang lelaki yang terpesona seorang gadis cantik di bandara. Secara kebetulan gadis itu duduk berdampingan dengan lelaki tersebut di kursi pesawat dan tertidur lelap. Tak ada dialog apapun. Tokoh "aku" hanya bisa berlama-lama memperhatikan kecantikan gadis itu yang tertidur lelap di sampingnya.

2.3.7 Judul Karangan

Ada pengarang yang tak terlalu pusing memikirkan judul karangan ketika dia mulai merangkai tulisannya karena menurutnya, judul bisa dibuat belakangan. Namun, ada pula pengarang yang tidak bisa memulai tulisannya sebelum ada judul. Judul, menurut pengarang kedua ini, merupakan magnet yang bisa menarik inspirasinya. Maka, membuat judul karangan akan sangat tergantung pada kebiasaan pengarang. Namun, yang jelas menentukan atau membuat judul bukanlah perkara gampang.

Untuk sementara, kita tidak harus pusing dulu memikirkan judul. Tulislah dulu apa yang sudah ada dalam pikiran dan imajinasi kita. Nanti secara lambat laun tentu akan muncul sendiri dalam pikiran kita mana judul yang tepat dan mana yang kurang pantas untuk karangan yang disusun. Di sini hanya akan disampaikan rambu-rambunya saja.

Setidaknya ada dua hal yang harus dihindari saat membuat judul. Pertama, jangan membuat judul karangan yang sudah digunakan orang lain. Jangan terlalu dibayang-bayangi atau mendekati judul yang sudah dibuat orang, terutama judul-judul yang sudah dibuat para penulis terkenal. Kedua, judul tidak menggambarkan tema atau persoalan cerita. Judul-judul seperti "*Jodo Tara Pahili*" ('jodoh tak akan ke mana'), "*Ganjaran ka Nu Sabar*" ('balasan untuk orang sabar'), "*Nu Tepung di Rumah Sakit*" ('pertemuan di rumah sakit'), merupakan judul-judul klasik yang menggambarkan persoalan atau amanat sebuah cerita. Dengan membaca judul seperti itu, pembaca sudah mengetahui ke mana arah cerita tersebut dan tak akan menimbulkan rasa penasaran yang besar.

Di masa lalu, judul-judul *carpon* Sunda yang pernah ditulis banyak menggunakan kata atau frasa yang berirama. Misalnya saja "*Teu Tulus Paéh Nundutan*" – 'Tak jadi mati tertidur' (Ki Umbara), "*Basisir Siga nu Seuri*" – 'Pantai seperti tersenyum' (Aam Amilia), "*Panonpoé Surup Mantén*" – 'Matahari Cepat Tenggelam' (Yus Rusyana), "*Sedep Malem ti Parongpong*" – 'Sedap Malam dari Parongpong' (Ami Raksanagara), "*Isukan Rék Meunang Milik*" – 'Besok Akan Mendapat Rezeki' (Éddy D. Iskandar), dan sebagainya. Belakangan tradisi membuat judul berirama seperti itu masih diteruskan oleh beberapa pengarang Sunda. Misalnya saja "*Nu Harayang Dihargaan*" – 'Yang Minta Dihargai' (Darpan Ariawinangun), "*Lalaki na Tungtung Peuting*" – 'Lelaki di Ujung Malam' (Tiktik Rusyani), dan seterusnya.

Apakah tradisi ini akan terus dilanjutkan? Tentu akan sangat tergantung pada selera para penulis. Namun, perlu menjadi pertimbangan bahwa apakah realitas kehidupan saat ini masih "berirama" atau sudah serba cepat. Jangan-jangan sekarang kita harus mempertimbangkan judul-judul yang relatif pendek dan singkat, satu kata tapi daya pukulnya cukup kuat. Misalnya saja "*Oknum*".

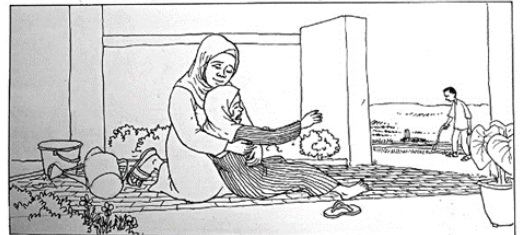
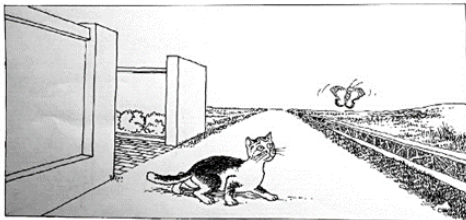
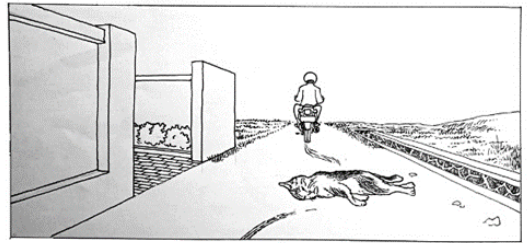
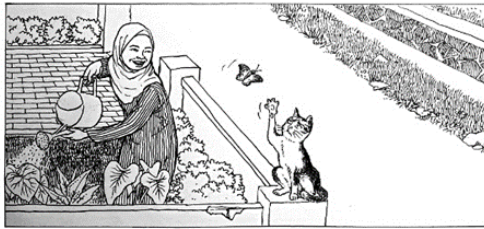
Para pengarang juga perlu mempertimbangkan kreativitas dalam membuat judul yang disesuaikan dengan keadaan zaman atau suasana kehidupan saat ini. Menciptakan judul-judul yang kreatif perlu menjadi patokan. Dalam khazanah sastra Indonesia, judul-judul yang kreatif sudah banyak ditulis para pengarang besar. Misalnya saja, Iwan Simatupang membuat judul *Merahnya Merah* untuk novelnya. Putu Wijaya membuat judul untuk karya-karyanya dengan hanya satu kata bahkan satu suku kata dan sangat ekspresif. Misalnya saja *Bom*, *Dam*, *Dor!*, dan sebagainya. Dalam khazanah sastra Sunda perlu disebut nama Godi Suwarna, yang memberi judul sangat khas dalam karya-karyanya. Misalnya, ia membuat judul dari kekayaan bahasa Sunda berupa kata ulang seperti *Murang-maring*, *Uwak-awik*, *Gual-guil*, dan sebagainya.

Yang jelas, judul merupakan etalase paling depan dari sebuah karya yang ditulis oleh pengarang. Judul tak ubahnya kemasan menarik saat kita menyodorkan karya kepada pembaca yang akan menimbulkan daya tarik atau membuat penasaran pembaca untuk mengetahui isi di dalamnya.

III EVALUASI

Untuk latihan, buatlah sebuah *carita pondok* Sunda yang bahannya diambil dari salah satu gambar berikut ini!

Gambar 1.



Gambar 2.

