

Avant-garde dalam Cerpen Marsli N.O

Avant-garde in Marsli N.O short stories

Ahmad Azwadie bin Azman
Mawar Safei

Program Persuratan Melayu
Fakulti Sains Sosial Dan Kemanusiaan,
Universiti Kebangsaan Malaysia

mawar.safei@ukm.edu.my

ABSTRAK

*Sejarah genre cerpen Melayu yang bermula seawal dekad 20-an menjalani perkembangan yang sangat erat dengan milieu masyarakat. Kebanyakan pengarang menyaring pertelingkahan yang berlaku pada zamannya lalu dirakam dalam cerpen dengan gaya lurus dan langsung. Aliran realisme ini berlanjutan hingga dekad 60-an. Memasuki dekad 70-an, berlakunya kecenderungan baru apabila para pengarang ini mendapat pendedahan dari konvensi Barat terhadap struktur dan muatan cerpen. Pendidikan dan pembacaan mereka sangat merubah susuk genre pencerpenan tanahair dan ia berlanjutan dalam dekad seterusnya. Kebanyakan karya yang dihasilkan mendekati gaya eksperimental dan inovatif khasnya yang melibatkan aspek struktur. Ia antara lain melibatkan gerak plot yang tidak konvensi, latar yang tidak konkrit serta watak yang tidak jelas. Rata-rata kecenderungan karya sebegini diistilahkan sebagai avant garde. Antara cerpenis yang sering didakwa menghasilkan karya avant garde adalah Marsli N.O. Beberapa kumpulan cerpennya seperti *Biduan* (1994), *Demi* (1998), *Politikus*, *Badut dan Sebuah Cermin* (2009), *Gunting* (2012), *Penipu* (1997) dan *Menanti Buraq* (2008) menampilkan gaya yang sedemikian. Tulisan ini antara lain memperlihatkan corak kecenderungan Marsli N.O. dengan gaya avant garde berdasarkan himpunan cerpennya yang berkenaan. Antara dapatan kajian adalah pengaruh pembacaan Marsli N.O. ke atas penciptaan plot yang jungkir balik, latar yang tidak bersifat realisme dan watak manusia yang sering ditamsilkan dalam garapan simbol, perlambangan atau satira yang membawa makna dan perutusan tertentu. Antara perutusan yang dibawakan Marsli N.O adalah berhubungan dengan politik dan sosial semasa.*

Kata kunci: *Avant-garde, eksperimental, Marsli N.O, cerpen, struktural*

1. Pengenalan

Avant-garde, sebuah gaya penulisan yang dilihat sebagai mendahului zaman yang melawan ortodoks penulisan moden. Pengamal gaya penulisan sebegini bereksperimen dengan pelbagai gaya penulisan untuk mewujudkan satu kesan estetik yang berbeza dalam gaya penulisan realisme. Kesan estetik itu dicapai dengan memberikan perubahan pada jalan cerita, gaya penceritaan, ataupun mesej yang cuba disampaikan. Selain itu, estetik karya *avant-garde* ini juga boleh dilihat pada aspek visual; karya itu disusun bagi menampilkan ciri kesenian. Ada kalanya ia disusun dalam bentuk seakan arca yang dikarang untuk dikagumi daripada aspek visual sahaja. Karya yang ditulis berdasarkan gaya ini juga merupakan suatu eksperimen.

Di Malaysia, *avant-garde* mula menjengah seawal dekad 70-an dengan beberapa penulis mula mencari gaya penceritaan yang berbeza berbanding karya-karya yang sebelumnya. Isme penulisan ini mula digarapkan dalam penulisan cerpen dan Marsli NO merupakan antara penulis tempatan yang mula mempelopori gaya penulisan *avant-garde* dalam karyanya. Beliau giat mengarang puisi, cerpen, dan novel, namun pengaruh *avant-garde* dapat dilihat dengan lebih jelas dalam cerpen yang ditulisnya.

Marsli NO, atau nama sebenarnya Ramli Selamat dikenali dalam dunia penulis tempatan sebagai penulis yang memberontak. Pemberontakan yang ditonjolkan adalah dalam penulisan yang berbeza dengan karya-karya yang sezaman dengannya. Marsli NO mula menggiatkan gaya penulisan ini pada akhir dekad 70-an dan awal 80-an; masa tersebut merupakan tahun yang memperlihatkan gaya *avant-garde* mula mendapat tempat dalam kalangan penulis tempatan.

Kajian dan analisis mengenai karya *avant-garde* dalam kalangan karya tempatan kerana penerimaan terhadap gaya penulisan sebegini yang agak kurang dan jarang dibaca oleh pembaca tempatan. Kajian sebegini diharapkan mampu memberikan gambaran tentang mesej-mesej yang ingin disampaikan dan diselitkan dalam penulisan karya-karya *avant-garde* ini. Realisme dan *avant-garde* mungkin berbeza dari segi penceritaan, namun mesej yang ingin disampaikan mungkin sama. Gaya penceritaan membezakan apa yang ingin disampaikan kepada para khalayak.

2. Tinjauan Literatur

Karya *avant-garde* ini merupakan suatu pembaharuan yang ~~agak~~ radikal kerana agak tegas dalam menentang gaya penulisan pada dekad 60-an. Aliran realisme masih kekal dan begitu banyak diamalkan oleh penulis kerana ia merupakan satu wadah yang mudah dimanipulasikan bagi mengkritik isu yang berlegar dalam kalangan masyarakat atau mengkritik masyarakat itu sendiri. Karya *avant-garde* merupakan antara pembaharuan gaya penulisan radikal kerana ketegasannya menentang langgam penulisan dekad 60-an yang lebih sendeng realisme. Beberapa tulisan dan kajian yang pernah dijalankan berhubung dengan mauduk *avant-garde* atau eksperimental ini..

Menurut Khalid R.M (2008), karya eksperimental ini turut menjalankan tugas untuk mendidik masyarakat untuk tidak terus selesa dengan konvensi penulisan yang ada dalam kancah penulisan kini. Penulisan secara realisme yang memberikan gambaran yang sebenar dan mudah untuk ditaakul oleh pembaca; sesuatu yang bagus namun ia hanya melahirkan masyarakat pembaca yang *simple-minded*. Pembaca seperti ini hanya selesa berada pada kedudukan mereka kini tanpa cuba untuk menduga kemahiran menduga makna di dalam karya eksperimental. Stail-stail selain daripada eksperimental akan mewujudkan harmoni antara gaya penulisan dan pegangan oleh seseorang penulis.

Shamsuddin Husin (2008) pula memerihalkan, antara ciri yang paling boleh dikenal pasti apabila menelaah karya *avant-garde* eksperimental ini adalah karyanya yang banyak menggunakan bahasa dan istilah yang sukar difahami. Malah ada juga yang menggunakan istilah dan kata yang tidak didaftarkan di dalam daftar kata rasmi bahasa. Variasi kata ini menambahkan kesukaran bagi mencapai pemahaman yang jitu kepada pembaca apabila karya eksperimental ini diamati dan dibaca. Karya seperti ini bukanlah untuk bacaan santai tetapi sesuatu yang boleh dijadikan cetusan bagi isu kehidupan yang dinyatakan secara tamsilan.

Suatu pandangan daripada Othman Puteh (2001) mengenai Marsli N.O ialah beliau tidak seperti penulis lain yang sezaman dengannya, Marsli N.O mempamerkan kelainan dalam gaya penulisannya. Daripada pandangannya tentang situasi dan realiti yang dihadapinya, langsung

diterjemahkan dalam karya yang ditamsilkan di dalamnya mesej yang ingin disampaikan. Walau bagaimanapun, mesej dan perkara yang ingin disampaikan bukanlah boleh ditaakul dengan mudah, tapi harus dibaca dengan makna pemahaman yang berlainan supaya apa yang sepatutnya difahami oleh pembaca.

Menurut Abdul Ghaffar Ibrahim (2001), pemahaman terhadap karya Marsli N.O dicapai dengan memusatkan pemikiran ketika pembacaan kepada penelitian terhadap tema dan persoalan, maksud, amanat dan pengajaran berlatarbelakangkan tempat dan masa berlakunya pengucapan beliau. Dalam erti kata lain, sesebuah karya itu harus dilihat daripada aspek penulis itu sendiri seandainya mahu sesebuah karya itu difahami.

3. Metodologi Kajian

Kajian ini memfokuskan penelitian aspek avant-garde dalam cerpen-cerpen eksperimental karya Marsli NO daripada dekad 80-an, 90-an, dan juga dekad mutakhir. Analisis memfokuskan kepada aspek struktural iaitu aspek-aspek yang membina sesebuah karya seperti tema, plot, watak, dan latar serta aspek stail iaitu gaya yang digunakan Marsli N.O dalam menulis cerpen eksperimental beliau. Secara umum kajian ini mahu memperagakan bentuk cerpen *avant-garde* M NO sepanjang kepengarangannya dalam cerpen.

Teks Kajian

Dalam kajian ini, sebanyak enam buah kumpulan cerpen Marsli N.O telah digunakan bagi mengenal pasti aspek avant-garde iaitu *Biduan* (1994), *Demi* (1998), *Politikus, Badut dan Sebuah Cermin* (2009), *Gunting* (2012), *Penipu* (1997) dan *Menanti Buraq* (2008). Hanya cerpen-cerpen yang terpilih sahaja akan dianalisis aspek *avant-garde* dalam kepengarangan cerpen-cerpen ini. Cerpen-cerpen yang telah dipilih pula merupakan hasil tulisan Marsli N.O daripada dekad 80-an hingga dekad mutakhir.

Analisis Data

Kajian ini hanya ditumpukan pada teks semata-mata tanpa mengambil kira aspek ekstrinsik bagi menganalisis cerpen terpilih. Analisis aspek *avant-garde* terhadap cerpen eksperimental karya Marsli N.O ini dibuat dengan *close reading* atau bacaan tumpu bagi meneliti cerpen yang dikaji. Pembacaan dengan kaedah ini juga membolehkan cerpen kajian diteliti dengan sepenuhnya dan proses pemahaman karya boleh dicapai dengan sepenuhnya. Pembacaan dilakukan dengan kritikal bagi membolehkan setiap butiran yang ingin dicari menurut rangka kajian tidak terlepas. Butiran yang telah dikenal pasti melalui bacaan tumpu ini akan digunakan dengan sepenuhnya bagi menghasilkan analisis struktural cerpen-cerpen yang dihasilkan oleh Marsli N.O dan mampu memenuhi objektif kajian. Bacaan tumpu yang dibuat adalah bagi mengenal pasti aspek-aspek yang telah ditetapkan pada awal kajian bagi menganalisis aspek aliran dan aspek stail.

4. Dapatan dan perbincangan

Bahagian ini akan membincangkan mengenai aspek *avant-garde* yang diperihalkan daripada cerpen yang dianalisis. Cerpen-cerpen ini dianalisis daripada aspek aliran dan stail penulisan yang digunakan oleh Marsli N.O dalam menyampaikan mesejnya dalam karya beliau. Analisis yang dibuat bagi mengenal pasti aspek *avant-garde* yang dibawakan oleh beliau dalam cerpen yang dikarang.

4.1 Aliran Penulisan

Aliran penulisan merupakan suatu tanda pengenalan kepada seseorang penulis; ia menerapkan sebahagian daripada diri penulis ke dalam. Aliran penulisan juga boleh digunakan bagi mengenal sikap dan peri penulis kerana ia mewakili peribadi kepengarangan seseorang. Maka aliran berkenaan dapat membezakan antara seorang penulis dengan seorang penulis yang lain. Apa yang membezakan aliran penulisan ini adalah latar belakang pendidikan, ideologi yang dipegang dalam kehidupan, serta persekitaran yang melatari kehidupan seseorang penulis. Semua itu memberi pengaruh yang besar dalam menentukan aliran yang dibawa penulis dalam karya yang digarapnya.

Marsli NO sangat dikenali melalui pemberontakan terhadap aliran penulisan yang dibawakannya (A. Ghaffar Ibrahim, 2001) dan dalam komuniti sastera rata-rata penulis ini dikenali sebagai seorang yang suka menongkah kelaziman. Pemberontakan yang ditunjukkan karyanya termasuk cerpen cuba mencabar konvensi penulisan realisme yang banyak berlegar. Cerpennya banyak menampilkan aliran penulisan yang cuba untuk mencipta kelainan dalam menyampaikan mesej yang terpendam dalam dirinya. Ada juga mesej yang cuba disampaikan dengan agak mudah tetapi diselitkan dalam gaya penceritaan yang berlainan bagi mencabar pembaca.

Dalam penelitian cerpen yang ditulis Marsli NO sepanjang dekad 80-an, dapat dikesan bahawa aliran absurdisme banyak diterapkan. *Absurdum*, perkataan Latin yang membawa makna sesuatu yang bertentangan dan tidak selaras. Oleh itu, absurdisme merupakan aliran yang membawa sisi “pertentangan” sebagai dasar utama. Absurdisme merupakan aliran penulisan yang memaparkan keanehan dan luar biasa dalam sesebuah karya dengan membawa persoalan perihal kehidupan yang banyak ditimpa permasalahan dan bencana. Ini dicapai diterjemahkan dalam proses pembentukan watak dan fungsi watak dalam cerpen dan juga penetapan latar tempat dalam cerpen yang dikarangnya.

Marsli N.O cuba mengalih daripada kebiasaan dalam menetapkan latar tempat dengan mencipta keganjilan pada latar tempat yang telah ditetapkan dalam penceritaan. Dalam cerpen “Tiba-tiba Hitam” dalam kumpulan cerpen *Penipu*, Marsli NO cuba untuk mengajukan absurdisme pada latar tempat.

“Tidak. Kamu semua salah. Bumi. Bumi milik kita yang sudah menjadi hitam!” nafi pula seseorang yang lain.

“Tidak. Tidak. Kamu semua salah. Langit. Langit milik kita yang menjadi hitam!” seseorang yang lain pula menafikan semua yang telah disebutkan oleh orang-orang sebelumnya.

“Bukan. Bukan. Diri kita. Diri milik kita yang sudah menjadi hitam!” teriak seseorang yang lain. Sambil mengacung-acungkan tinjunya ke udara.

“Bukan. Bukan. Bukan diri kita. Bukan diri kita!” teriak pula seseorang yang lain.

“Jadi?” tanya mereka. serentak dan saling berpandangan.

Mereka terdiam beberapa detik lamanya. Sambil kepala mereka terpekuk menatap bumi yang juga berawarna: H – I – T – A – M.

“Semuanya. Semuanya hitam!” Tiba-tiba seseorang berteriak. Memecahkan keheningan.

(Marsli No, 1997: 40-41)

Warna hitam digunakan sebagai simbol untuk memaparkan perbuatan jahat atau balasan ekoran sesuatu perbuatan yang tidak baik. Dosa sering dikaitkan dengan balasan; sering kali sesuatu

yang buruk dan membinasakan. Seperti kisah-kisah masyarakat terdahulu yang ditimpa bencana kerana telah melakukan sesuatu yang tidak sepatutnya seperti kemusnahan alam. Jadi, konsep hitam ini diselitkan dalam penceritaan cerpen “Tiba-tiba Hitam” ini. ‘Hitam’ yang menimpa boleh ditaakul kepada beberapa perkara yang berbeza; bergantung kepada kefahaman, penerimaan, dan pengalaman pembacaan khalayak. Sama ada “hitam” yang menimpa itu suatu balasan yang buruk ataupun “hitam” itu merupakan suatu anasir negatif yang yang membelenggu manusia dalam penceritaan.

Marsli N.O turut tidak terkecuali mempamerkan persoalan kewujudan dan realiti dalam karya beliau. Turut diselitkan antara cerita merupakan kritikan terhadap pihak yang berautoriti dalam menjalankan tugas dan berfungsi sebagai Dalam cerpen “Selepas Musyawarah” yang dimuatkan dalam kumpulan cerpen *Biduan*:

Mereka mahu ikut tersenyum. Tetapi aneh. Ya, tiba-tiba saja mereka berasa sesuatu yang aneh. Kenapa? Kenapa? Kenapa? Soalan itu bertalu-talu menerjah benak mereka.

“Mulutku!” tempik Juak.

“Mulutku!” tempik Si Badut

“Mulutku!” tempik Si Topeng

“Telah ghaib!” tempik mereka. Serentak.

“Apa?” tanya Pangeran. Membelingas.

“Mulut kami telah ghaib!”

“Apa?” tanya Pangeran. Membelingas. Pada detik sama dia juga berasa sesuatu yang aneh telah terjadi ke atas dirinya. Kenapa? Kenapa? Kenapa? Soalan itu berkali-kali menerjah benaknya. “Kepalaku! Kepalaku! Kepalaku!” Dia bertempik-tempik.

“Apa?”

“Kepalaku. Kepalaku telah ghaib!” tempik Pangeran.

Mereka saling berpandangan.

Agh! Agh! Agh!

Gagak dan gagak di mana-mana.

Tetapi itu rupa-rupanya itu hanyalah mimpi mereka. kerana gagak yang mereka lihat sebenarnya bukan gagak. Dan najisnya yang bertebaran di seluruh pelosok negeri itu sebenarnya bukan najis. Gagak yang hitam rupa-rupanya adalah diri mereka yang hitam. Najis itu ialah kotoran yang mereka himpunkan tanpa sedar.

(Marsli N.O, 1994, 128-129)

Dalam cerpen “Sesuatu” menerusi kumpulan *Menanti Buraq*, pemerian terhadap pembolakan kepada kewujudan watak dinyatakan secara jelas dalam naratif yang dikemukakan:

Akan tetapi, apakah sebenarnya sesuatu itu?

Tubuhku kini terasa sesekali mengembangkan dan sesekali mengecil. Aku cuba bertahan agar tidak terus mengecil dan mengecil. Seluruh tubuhku terketar-ketar. Aku terus bertahan dan bertahan. Nafasku tercungap-cungap. Namun, tidak berhasil. Tubuhku tetap mengecil dan terus mengecil. Akhirnya, Cuma sebesar titik. Dan, akhirnya sirna di dalam udara, menjadi sesuatu. Sesuatu di dalam udara. Terapung dan terawang-awang. Namun, tidak kelihatan. Tidak kelihatan oleh mata kasar sesiapa pun.

(Marsli N.O, 2008: 57)

Secara meluas, kedua-dua petikan yang dikemukakan secara jelas menyatakan kerapuhan kewujudan manusia dan pengekalan kewujudan itu sesuatu yang tidak pasti dalam kehidupan yang dilalui. Penceritaan cerpen “Selepas Musyawarah” membawakan kisah pemimpin yang

hanya mahukan kelebihan selaku pemerintah dan mengabaikan tanggungjawab yang terpaksa dipikul. Walau bagaimanapun, balasan kehilangan anggota oleh watak-watak dalam cerpen itu ekoran pengabaian tanggungjawab oleh pemimpin yang digambarkan dengan objek seperti ‘Si Badut’ dan ‘Si Topeng’. Cerpen “Sesuatu” pula membawakan persoalan perbuatan yang buruk oleh sesuatu pihak dan usaha untuk mencapai pengasingan kerana kemungkaran yang disaksikan dan dihadapi oleh watak dalam penceritaan terbabit.

Jika dilihat sekali lagi, persoalan tentang kehidupan dan kewujudan yang sinonim dengan aliran absurdisme ini mencetuskan plot jungkir balik; sukar difahami tanpa penghayatan yang sepenuhnya terhadap apa yang ingin disampaikan. Kemerosotan sifat kemanusiaan juga salah satu factor yang menjurus kepada jungkir balik yang dibawakan dalam penceritaan yang dibawakan. Pembaharuan inilah yang menjadikan Marsli N.O ini sebagai antara pelopor avant-garde yang berjaya mengekalkan aliran sedemikian sepanjang penglibatan beliau dalam kancah penulisan negara.

4.2 *Stail Penulisan*

Stail boleh juga disebut sebagai gaya yang digunakan oleh penulis dalam membina cerita dan menyampaikan mesej dalam karya yang digarap. Stail atau gaya ini boleh dilihat dalam pelbagai aspek menurut peralatan sastera yang membina sesebuah karya. Olahan dalam karya akan dianalisis daripada aspek struktural dan berorientasikan karya sahaja. Cuba lari daripada kebiasaan yang dipegang oleh kebanyakan penulis sezaman dengannya, Marsli N.O mencipta sebuah stail penulisan; yang kemudiannya menyebabkan beliau dikenali dengan stail yang dibawakan.

Pemerian Latar Tempat yang Bukan Realisme

Sesebuah cerita itu mesti terjadi di sebuah tempat. Ia menjelaskan tentang keberadaan watak yang berinteraksi dalam karya. Sama ada tempat interaksi antara watak itu wujud atau tidak, latar tempat itu ada bagi membolehkan pembaca mampu memahami kejadian yang digarap. Latar tempat adalah bersifat fizikal dan wujud; sama ada dalam dunia sebenar atau dalam dunia fiksiyen.

Marsli N.O cuba bereksperimen dengan meletakkan penceritaan cerpennya dalam sebuah tempat yang dirasakan asing dan tidak wujud dan dalam erti kata lain, menyimpang daripada realisme. Ada juga tempat yang dicipta oleh Marsli N.O diceritakan sebagai sebuah tempat fantasi yang tidak wujud dalam dimensi realiti ini.

Jikalau boleh kita lihat, cerpen “Penyajian” yang dimuatkan dalam kumpulan cerpen *Menanti Buraq* turut berlegar dalam sebuah tempat yang tidak wujud dalam dunia realiti dan hanya wujud dalam dunia fiksiyen Marsli N.O:

Di tengah permukaan langit yang cerlang tanpa secebis awan, kelihatan segerombolan nasar terbang rendah dan sesekali melayah-layah. Matanya nyalang dan rakus menghala ke arah permukaan bumi negeri **Astakona**. Paruh dan kukunya yang tajam mengilat sesekali berkilau-kilauan apabila diterjahi sinar mentari yang memijarmijar bagaikan sebiji bola di penjuru langit.

(Marsli N.O, 2008: 270)

Jika disingkap dalam cerpen Marsli N.O ini, tempat yang dimaksudkan di dalam fiksiyen agak sukar untuk wujud sekalipun di dunia realiti. Penetapan latar tempat dalam cerpen Marsli N.O, bukan sahaja menolak aspek realiti malah turut menolak langsung logik; yakni dari segi kewujudan tersebut dalam dunia sebenar. Adaptasi tempat daripada dunia sebenar tidak cukup

aneh dan luar biasa bagi Marsli N.O untuk dipersembahkan di dalam cerpennya. Lari daripada jangkauan realiti adalah salah satu daripada langkah untuk mewujudkan aspek estetik dalam cerpen karangannya.

Perkongsian Latar Tempat dalam Cerpen yang Berlainan

Marsli N.O, karyawan yang sering dikaitkan dengan pelanggaran konvensi penulisan yang sedia ada merupakan antara penulis yang bereksperimen dengan cara ini dalam penulisan cerpennya. Ada antara karya beliau yang digarap seolah-olah wujud dalam satu satah dunia yang sama. Ini dilakukan dengan meletakkan satu mercu dalam pelbagai karya; ini bagi memastikan mercu ini dikesan oleh pembaca seterusnya membawa kesedaran cerpen yang sedang dibaca ada kaitan dengan karya lain yang pernah dibacanya sebelum ini. Apabila tanda tersebut telah dibaca dan ditemukan dalam karya yang dibaca selepasnya, ia akan membawa pembaca kepada satu dunia fiksi yang telah digubal oleh Marsli N.O.

Pembaharuan daripada aspek teknik penceritaan yang dibawakan oleh Marsli N.O, beliau menggunakan tempat sebagai mercu yang berfungsi sebagai satu tanda bagi membawa pembaca ke dalam *universe* yang diciptanya; *Marsliverse*. Dalam cerpen beliau, sebuah tempat yang dikenali sebagai ‘Pulau Sita’ banyak diulang dalam beberapa buah cerpen beliau menerusi beberapa buah kumpulan cerpen yang berbeza tahun penerbitannya. Dalam kumpulan cerpen *Biduan*, ‘Pulau Sita’ ini telah disebut dalam cerpen “B - - - A”:

“Oh, mimpi milik kita!”

“Sanggupkah kalian diasingkan ke **Pulau Sita**?”

Sekalian warga jadi tersedak dan saling berpandangan sesama sendiri.

“Sanggupkah?”

“Apakah lagi erti kehidupan kita ini? Apakah ertinya? Semuanya kosong!”

“Kosong dan monotonus!”

(Marsli N.O, 1994: 84)

Beberapa buah cerpen turut menampilkan mercu ‘Pulau Sita’ ini dalam kumpulan cerpen Demi seperti dalam cerpen “Angkara”:

Meningkari maka akan bererti durhakahlah. Maka akan hukumannya ialah diasingkan ke **Pulau Sita**.

Sesungguhnya adalah demikianlah.

Tetapi bagaimana kini?

Akan apa upaya dan akan apa iktibar?

Akan apa tindak dan akan apa gaya?

Akan apa muslihat dan akan apa terka?

(Marsli N.O, 1998: 105)

Dalam dunia fiksi yang dicipta oleh Marsli N.O ini, ‘Pulau Sita’ yang dijadikan mercu ini digambarkan sebagai sebuah tempat yang menakutkan dan berbahaya dengan gambaran binatang buas. Ia merupakan sebuah tempat bagi melaksanakan hukuman yang teruk bagi golongan tertentu yang telah melakukan kesalahan tertentu yang melibatkan pengingkaran arahan oleh golongan pemerintah. Keadaan ‘Pulau Sita’ ini ada digambarkan dalam cerpen “Bajingan” dalam kumpulan cerpen *Demi*:

...Tidak lain, semata-mata kerana demikianlah persyaratan yang telah dipiagamkan itu, sesungguhnya merupakan suatu dosa teramat besar bagi setiap orang yang bergelar. Sebagai ganjaran dari pengingkaran serta dosa itu tidak lain habuannya

ialah diri orang bergelar itu akan diasingkan ke **Pulau Sita**. Iaitu sebuah pulau yang berkelejaman ribuan serigala berkepala dua dan ular-ular maha berbisa.

(Marsli N.O, 1998: 158)

Dalam cerpen “Tangan” juga ada menggambarkan suasana di ‘Pulau Sita’ yang digambarkan sebagai tempat yang ngeri:

Dia tahu, ke mana nanti diri yang dia miliki dan kini sudah tidak memiliki itu lagi akan terhumban.

Pada pandangannya, kelihatan berkelejaman puluhan ekor serigala berkepala dua dan ribuan ular mana bias di **Pulau Sita** itu!

Seperti beberapa orang, orang terhormat sebelumnya, yang juga tiba-tiba hilang, mangsa berikutnya, pastilah dia.

(Marsli N.O, 1998: 93-94)

Kedua-dua petikan cerpen dalam kumpulan cerpen yang sama, namun dalam cerpen yang berbeza ada menggambarkan keadaan ‘Pulau Sita’ yang penuh dengan binatang buas seperti ular berbisa dan serigala berkepala dua. Gambaran sebegini sudah cukup untuk menggambarkan keadaan yang bakal dihadapi oleh watak yang akan dicampakkan ke situ sekiranya bersalah untuk sesuatu salah laku. Tempat ‘Pulau Sita’ ini bukan sahaja disebut dalam kumpulan cerpen Biduan dan Demi, malah tempat ini turut disebut dalam cerpen di dalam kumpulan cerpen *Menanti Buraq*. Dalam cerpen “Kaki” turut disebut nama tempat ‘Pulau Sita’ sebagai tempat untuk menjalani hukuman:

Dia tahu kesudahan apakah nanti yang akan menimpa ke atas dirinya. Lantaran ketiadaan kaki itu, gelaran yang telah bertahun-tahun disandangnya itu akan dilucutkan. Lantaran itu juga, dia akan diasingkan ke **Pulau Sita**. Sama seperti beberapa orang Orang Terhormat sebelumnya. Yang juga pernah kehilangan kaki kanannya...

(Marsli N.O, 2008: 112)

Dalam cerpen “Berdarmawisata”, turut disebutkan hukuman yang bakal dijalani oleh warga yang ingkar kepada perintah:

Namun, ternyata usaha mereka hanya sia-sia. Dan, untuk menghindari korban daripada berterusan, Penguasa Kota mencanangkan perintah bahawa ekalian warga kini dilarang sama sekali mengunjungi taman itu, dan sesiapa yang mengingkarinya akan dikenakan hukuman kerja berat selama satu tahun di **Pulau Sita**.

(Marsli N.O, 2008: 113-114)

Mercu ‘Pulau Sita’ yang disebut dalam enam buah cerpen menerusi 3 buah kumpulan cerpen yang berbeza menjelaskan bahawa cerpen-cerpen ini berlaku dalam sebuah dunia yang sama; atau disebut sebagai *universe*. Penulisan sebegini membuktikan betapa unsur jungkir balik yang boleh dikesan dalam cerpen-cerpen yang berbeza dengan menggunakan latar tempat sebagai subjek utamanya. Pengulangan mercu yang sama dalam cerpen yang berbeza akan membangkitkan cetusan

Subjek yang dimasukkan daripada karya lain ke karya kini menunjukkan bahawa cerpen-cerpen ini berkaitan antara satu sama lain. Kaitan juga boleh dilihat daripada aspek fungsi yang dinyatakan secara jelas dalam cerpen yang dianalisis bahawa ia merupakan sebuah tempat untuk menjalankan hukuman. Ia berlegar dalam satu latar dunia yang sama berdasarkan penglibatan dan gambaran yang telah diberikan.

Gaya Bahasa Perbandingan Personifikasi

Gaya bahasa itu berasal daripada batin pengarang, terhasil daripada imaginasi dan hatinya dan ia diterjemahkan dalam bentuk estetika melalui karya yang telah digarap. Gaya bahasa ini memberikan sesebuah karya itu “nyawa” atau rencah, meredakan mesej yang dibawakan dalam garapan karya. Tidak hanya sebagai memberikan keindahan, gaya bahasa berperana sebagai suatu penarik atau sebab pembaca terus kekal dengan karya oleh seseorang pengarang.

Garapan Marsli N.O turut tidak ketinggalan dalam memenuhi ciri ini. Walaupun sebahagian besar daripada cerpen beliau memaparkan manusia sebagai watak utama dan sampingan dalam menerangkan cerita, namun ada juga watak bukan manusia yang menerajui penceritaan cerpen beliau. Malahan, watak bukan manusia ini turut berinteraksi dengan watak manusia yang digandingkan oleh Marsli N.O dalam penceritaan.

Gaya pemerian watak bukan manusia boleh dilihat dalam cerpen “Titik” menerusi kumpulan cerpen *Menanti Buraq*:

“Kamu jangan main-main. Nanti buruk padahnya,” Titik Dua ikut menyergahku.

Titik itu semakin dekat mengelilingku.

Kini jelas di penglihatanku bahawa lima titik sedang mengelilingku. Teroleng-oleng. Ke kiri dan ke kanan. Ke atas dan ke bawah.

Aku meneruskan tawaku. Lebih lantang daripada tadi,

“Kamu keparat!” Titik Tiga juga ikut menyergahku.

Titik-titik itu kelihatan semakin dekat mengelilingku.

Aku tercenung beberapa detik. Sambil menyumpah berkali-kali di dalam hati.

“Hei, kamu jangan main-main. Nanti buruk padahnya!” Kini Titik Empat pula ikut menyergahku. Sementara Titik Lima kelihatan teroleng-oleng di sebelah Titik Dua.

“Salahkah aku ketawa? Itu hakku,” sanggahku dengan suara yang sengaja dilantangkan.

“Hakmu? Dan, kerana itulah kau selalu bertindak songsang?” tanya Titik Dua. Menempelakku.

(Marsli N.O, 2008: 97-98)

Watak dalam cerpen “Titik” ini adalah seorang manusia yang hanya dinamakan ‘Aku’ dan titik. Titik ini merupakan satu tanda halus dan bulat; sesuatu objek yang tidak bernyawa serta bukan bersifat manusia. Marsli N.O cuba membawa pembaharuan dan melakukan percubaan dengan ‘menghidupkan’ watak bukan insan; dalam konteks cerpen yang dibicarakan merupakan titik, dan memberikan sifat manusia kepadanya. Watak Titik dalam cerpen ini boleh berkomunikasi dan berkonflik dengan watak ‘Aku’. Watak ‘Titik’ yang berlegar itu sendiri yang menempelak watak ‘Dia’; seakan membawa pengertian bahawa ‘Titik’ yang bukan manusia itu lebih berguna berbanding watak ‘Dia’ yang merupakan watak manusia.

Selain daripada menggunakan objek seperti titik sebagai watak dalam cerpennya, Marsli N.O juga menggunakan objek lain dalam penceritaannya seperti tangan yang diperikan dalam cerpen “Tangan” menerusi kumpulan cerpen *Demi*:

“Tahukah betapa malunya diri ini melihat segala yang dilakukan oleh seorang yang bernama manusia yang memiliki diriku?” Sepantas itu pula tangan yang entahkan milik siapa itu, kembali mengajukan pertanyaan.

Dia terkesima beberapa detik lamanya tatkala mendengar pertanyaan itu, secara automatik, segala kebusukan yang telah dia lakukan selama ini berlegar-legar di ruang pandangannya. Bersamaan dengan itu juga, pergelangan tangan kanannya yang kini juga telah kehilangan sesuatu itu, lama ditenungnya.

Segala yang pernah dia lakukan pada masa lalu kembali bertalu-talu di ruang pandangannya kini. Terutamanya tentang itu. tentang sesuatu yang selama ini cuba dia sembunyikan seboleh mungkin dan dengan pelbagai cara serta upaya daripada pengetahuan sekalian warga di lembah itu.

“Aku merasa malu kerana dimiliki oleh manusia yang tidak selayaknya bernama manusia. Lalu aku protes. Maka demikianlah asanya.” Terdengar potongan tangan yang entahkan milik siapa itu bersuara lagi. Bersamaan dengan itu juga, sedikit demi sedikit dia melihat potongan tangan yang entahkan milik siapa itu sirna di ruang pandangannya.

(Marsli N.O, 1998: 92-93)

Tangan dijadikan sebagai salah satu watak yang berinteraksi dengan watak utamanya iaitu ‘Dia’. ‘Tangan’ yang dalam cerpen ini memainkan peranan sebagai penyampai mesej oleh pengarang. Tangan yang merupakan salah satu anggota manusia sering digunakan untuk melakukan pelbagai kegiatan seharian oleh manusia itu sendiri. Kegiatan yang dimaksudkan termasuklah yang baik dan juga yang jahat. Anggota tangan itu sendiri berasa jijik dengan perlakuan buruk yang telah dibuat oleh pemilik tangan itu. di sini, dapat dilihat tamsilan yang jelas ingin diungkapkan secara tersurat melalui pemilihan watak ‘Tangan’ itu sendiri. Ironinya, apa yang menjadi sebahagian daripada manusia itu sendiri membenci perbuatan salah yang dibuat oleh pemilik tubuh berkenaan.

Pemerian watak sebegini tidak dilihat dalam penulisan realisme hanya memaparkan apa yang dicapai oleh logik; sifat manusia hanya dimiliki oleh manusia sahaja. Watak manusia sering digunakan dalam penulisan realisme bagi memudahkan pemahaman pembaca terhadap apa yang hendak disampaikan oleh pengkarya kepada pembaca. Walau bagaimanapun, Marsli N.O dalam kepengarangannya cuba membawakan pembaharuan dengan mempamerkan tamsilan dalam pemilihan watak dalam cerpen beliau seperti contoh yang telah dikemukakan. Objek bukan manusia diberikan akal dan kemampuan untuk berbicara seperti manusia dan mengkritik serta menegur manusia yang diketahui mempunyai akal yang paling sempurna kurniaan Tuhan, namun tidak dimanfaatkan sepenuhnya. Tamsilan inilah yang boleh dianggap sebagai sebuah *avant-garde* dalam penghasilan cerpen Melayu pada dekad moden.

5. Kesimpulan

Penulisan cerpen oleh Marsli N.O ini cuba membawakan pembaharuan dalam pelbagai aspek struktural bagi lari daripada kebiasaan yang banyak dibawakan oleh penulis konvensional terutama pada dekad 80-an. Pembaharuan yang dibawakan ini juga dilihat sebagai suatu pemberontakan yang jelas dilihat jika diteliti secara struktural. Plot jungkir balik yang melatari penceritaan cerpen yang digandingkan dengan manipulasi alat sastera seperti latar tempat dan watak yang lari daripada konvensi realisme ini; inilah *avant-garde* yang terhasil daripada berontakan Marsli N.O dalam penulisan cerpen. Aliran absurdisme sudah menjadi tanda pengenalan bagi penulis ini. Persoalan demi persoalan tentang kehidupan sering melatari cerpen beliau yang dicapai dengan plot jungkir balik dan pemilihan latar tempat yang langsung menyimpang daripada realisme.

Watak objek yang diberikan sifat manusia yang dilihat melangkaui sifat manusia itu sendiri boleh dilihat sebagai satu tamsilan bahawa manusia itu sudah mula hilang kemanusiaannya. Dalam contoh yang telah dikupas, objek yang berinteraksi dengan watak manusia itu dilihat menempelak sifat buruk yang telah menjadi amalan watak dalam cerpen berkenaan. Plot jungkir balik yang tidak statik dan sentiasa berubah turut mewarnai garapan

cerpen Marsli N.O. Pneceritaan sebegini menguatkan lagi aliran absurdisme yang melatari penulisan cerpen beliau. Gabungan watak manusia yang ditamsilkan dengan objek, latar yang tidak bersifat realisme, dan plot jungkir balik yang berkisar dalam cerpen Marsli N.O ini bolehlah dianggap sebagai sebuah *avant-garde* ataupun pembaharuan yang dibawakan oleh beliau dalam kancah penulisan kreatif tanah air.

Penghargaan

Sekalung penghargaan kepada penyelia saya, Prof. Madya Dr. Mawar Safei yang membebi bimbingan dan dorongan menyiakan penulisan makalah ini.

Rujukan

- A. Ghaffar Ibrahim. (2001). Marsli N.O.: Bukan Kata Hanya. Kertas kerja Seminar Persuratan Pahang Menjejak Warisan Pahang. Anjuran labatan Kebudayaan & Kesenian Pahang (IKKP), Fakulti Bahasa Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI), dan Dewan Persuratan Melayu Pahang (DPMP). Kuantan, Pahang. 27-28 Oktober
- A.Wahab Ali. (2009). Perkembangan Cerpen Melayu: Dari Cerita Moyang ke Dewan Sastera. *Jurnal Sari* 27: 109-123
- Asrul Azuan Mat Dehan, Nor Azuwan Yaakob, Nik Fazrul Azri Nik Azis. (2017). Penerapan Retorik Gaya Skema dalam Pengkaryaan Novel Salina. *Journal of Business and Social Development* 5(1): 60-78
- Arenawati. (1995). *Cerpen Pengalaman dan Tanggapan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka
- Azhar Ibrahim. (2011). Memartabatkan Bahasa dan Sastera Nasional dalam Upaya Meningkatkan Ketahanan Budaya Serumpun. *Jurnal Elektronik Jabatan Bahasa & Kebudayaan Melayu* 3: 103-118
- E. P. Papanoutsos. (1976). The Universe of Literary Creation. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 34(3): 301-303
- Mana Sikana. (2011). Dinamika Dramatik: Tuntutan Teoretis dan Perlanggaran Tekstual. *Jurnal Melayu* (6) 2011: 187-210
- Mana Sikana. (1983). *Aliran Dalam Sastera Melayu*. Kuala Lumpur: Utusan Publications
- Marsli N.O. (2012). *Gunting*. Wangsa Maju: Institut Terjemahan dan Buku Malaysia
- Marsli N.O. (2012). *Merangkai Kisah, Merenda Kata: Pengalaman Kreatif*. Wangsa Maju: Institut Terjemahan dan Buku Malaysia
- Marsli N.O. (1994). *Biduan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka
- Marsli N.O. (1998). *Demi*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka
- Marsli N.O. (1997). *Penipu*. Kuantan: Media Karya
- Marsli N.O. (2008). *Menanti Buraq*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka
- Mhd. Amin Arshad. (1987). Karya Absurd dan Nilai 'Baik' di Sisi Islam. Dlm. Zahrah Ibrahim (pnyt.). *Perkembangan Sastera Kebangsaan*, hlmn: 105-116
- Othman Puteh. (2001). *Penulisan Kreatif: Teori, Pengalaman, Cabaran*. Kuala Lumpur: Utusan Publications
- Othman Puteh dan Ramli Isin. (1988). *Berkenalan Dengan Cerpen*. Petaling Jaya: Penerbit Fajar Bakti

- Rosna Meylani Tampubolon, Lalita Hanief, Muhammad Alif. (2017). Kritik Dan Pesan Sosial Dalam Buku (Analisis Isi Kualitatif Pada Buku “Positif! Nada Untuk Asa” Karya Ita Sembiring). *Journal of Communication Studies* 1(2)
- Rosna Mohd Khalid (2008). Puisi-Puisi Eksperimen: Kerelevanan dan Signifikannya Dalam Sajak Melayu Moden. *Jurnal Melayu* 3.
- Russel, Charles (pnyt.). (1981). *The Avant-Garde Today An International Anthology*. Illinois: University of Illinois Press
- Safrizal Shahir. (2011). Penilaian Semula Karya Formalisme dalam Rangka Teori Kritikal Strukturalisme Semiotik: Kajian Kes ke atas Karya Ismail Zain '7.pm'. *Wacana Seni* 10: 69-98
- Searle. John R. (1975). The Logical Status of Fictional Discourse. *New Literary History* 6(2): 319-322
- Shahnon Ahmad. (1991). *Sastera Sebagai Seismograf Kehidupan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka
- Shamsuddin Husin. (1997). *Mingguan Malaysia*. Usah bertelagah mengenai karya eksperimental 2 Februari 1997
- Sulaiman Bin Salleh, Rahmahtunnisah Binti Hj Sailin. (2014). Kajian Hubungan Imaginasi, Kreativiti dan Idea dalam Komunikasi Penulisan Kreatif. Kertas kerja E-proceedings of the Conference on Management and Muamalah. 26-27 Mei 2014
- Suwardi Endraswara. (2013). Sanggar Sastra: Kemping, Wisata, Dan Antropologi Sastra. Kertas kerja Konferensi Internasional Kesusasteraan XXIII HISKI. Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. 7-8 November 2013