
Realisme Magis dalam *Crita Cekak* Berjudul *Kerisku Kasangsanamu* Karya Suparto Brata

Ajeng Aisyah Fitria

Komunitas Jangkah Nusantara, Indonesia

Korespondensi: ajengaisyah00@mail.ugm.ac.id

Abstract

Literary works are considered the result of human reflection on the realist world. However, some literary works contain not only realist but also topics of magic, such as in the short story (*cerkak*) titled *Kerisku Kasangsanamu* by Suparto Brata in the book *Trem Anthology of Crita Cekak* (2000). This study uses the theory of magical realism to uncover the magical nature of a realist literature. This theory is defined as an understanding that presents magical or irrational things that live in modern literary works. This study focuses on analyzing the characteristics and determining the level of magical realism. This research uses a qualitative method. The theory of magical realism characteristics from Wendy B. Faris explains about five characteristics of magical realism, namely 1) irreducible elements, 2) phenomenal world, 3) unsettling doubt, 4) merging realms, 5) disruption of time, space, and identity. Based on the results of the analysis, it was discovered that the short story *Kerisku Kasangsanamu* has all the characteristics, so it could be categorized as a work of magical realism. The level between realist and magical in the *cerkak* is more prominent in the magical, resulting in realist or real things being covered by magics. This can be seen from the role of the 'naughty' *keris* which is more emphasized as the main conflict in the story.

Keywords: Short story, magical realism, characteristics, Suparto Brata

Abstrak

Karya sastra dianggap sebagai hasil cerminan manusia terhadap dunia yang realistis. Meskipun demikian, beberapa karya sastra tidak hanya mengandung hal-hal realistis tetapi juga magis, seperti pada *crita cekak* (*cerkak*) berjudul *Kerisku Kasangsanamu* karya Suparto Brata yang termuat dalam buku *Trem Antologi Crita Cekak* (2000). Kajian ini menggunakan teori realisme magis untuk membongkar hal-hal yang bersifat magis dalam karya sastra realistis. Teori ini didefinisikan sebagai suatu paham yang menghadirkan hal-hal magis atau irrasional yang hidup pada karya sastra modern. Penelitian ini berfokus pada analisis karakteristik dan penentuan kadar realisme magis. Metode yang digunakan yaitu metode kualitatif. Teori karakteristik realisme magis dari Wendy B. Faris menerangkan tentang lima karakteristik realisme magis, yakni 1) *irreducible element*, 2) *phenomenal world*, 3) *unsettling doubt*, 4) *merging realms*, 5) *disruption time, space, and identity*. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa *cerkak Kerisku Kasangsanamu* memiliki semua karakteristik, sehingga dapat dikelompokkan sebagai karya realisme magis. Kadar antara realistis dan magis dari *cerkak* tersebut lebih menonjol pada hal magis sehingga mengakibatkan hal-hal yang realistis atau nyata tertutupi oleh hal magis. Hal ini dapat dilihat dari peran *keris* 'nakal' yang lebih ditonjolkan sebagai permasalahan utama dalam *cerkak* tersebut.

Kata Kunci: Crita cekak, Realisme magis, Karakteristik, Suparto Brata

PENDAHULUAN

Karya sastra representasi gambaran isi hati manusia yang lahir sebagai perwujudan keberadaan manusia dan dunia realistis (Ahyar, 2019; Asriningsari dan Nazla, 2016). Akan tetapi, tidak semua karya sastra hanya menggambarkan sesuatu yang realistis. Hal ini terlihat bahwa ada beberapa genre sastra, seperti surealis, fantasi, dan lain-lain, yang menggambarkan sesuatu di

luar nalar manusia. Penggambaran-penggambaran tersebut selain disebabkan karena imajinasi manusia, juga disebabkan karena budaya yang ada dalam masyarakat pengarang, seperti Suparto Brata yang terpengaruh budaya mitis orang Jawa. Perpaduan antara dunia realis dan magis tersebut terlihat pada *cerkak* atau cerita pendek karyanya yang berjudul *Kerisku Kasangsanmu* yang termuat dalam buku *Trem: Antologi Cita Cerkak* pada halaman 285 sampai 314.

Dunia realis yang nyata bertumpang-tindih dengan dunia mitis yang magis sehingga tidak dapat dilogika dengan akal manusia. Untuk membuktikan bahwa *cerkak* ini layak disebut sebagai karya sastra realisme magis, diperlukan pisau analisis, yaitu teori konsep karakteristik realisme magis dari Wendy B. Faris. Setelah melakukan pembuktian terhadap karya sastra tersebut, maka selanjutnya dilakukan pengukuran kadar realis dan magis yang mendominasi karya sastra tersebut.

Dari telusur pustaka, diperoleh beberapa karya yang menggunakan teori realisme magis sebagai pisau analisis. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Mulia (2016) dalam jurnalnya yang berjudul "Realisme Magis dalam Novel *Simple Miracles Doa dan Arwah* Karya Ayu Utami" dan Sari (2018) dalam jurnalnya yang berjudul "Narasi Realisme Magis dalam Novel *Puya ke Puya* Karya Faisal Oddang: Konsep Karakteristik Realisme Magis Wendy B. Faris".

Dalam penelitian pertama, Mulia (2016) tidak hanya menemukan karakteristik-karakteristik realisme magis dalam novel tersebut tetapi juga menemukan makna-makna yang berkaitan dengan budaya dan spiritualitas Jawa, seperti orang Jawa yang selalu percaya terhadap hal-hal mistis, dukun, dan makhluk gaib merupakan alternatif dalam mewujudkan cita-cita, dan sebagainya. Kemudian penelitian kedua lebih kepada pengungkapan bahwa novel tersebut memiliki kelima karakteristik realisme magis. Selain itu, ditemukan bahwa realisme magis yang ternarasikan dalam novel tersebut merupakan sebuah bentuk perlawanan terhadap sifat-sifat negatif yang dibawa oleh modernisme.

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai pengertian realisme magis. Realisme berarti suatu paham yang selalu berdasar pada kenyataan (*real*) yang selalu berusaha untuk melukiskan sesuatu sesuai dengan keadaan suatu hal secara nyata, sedangkan magis berarti suatu hal yang bersifat magi yang berkaitan dengan makhluk gaib atau hal-hal di luar nalar yang dianggap sebagai takhayul.

Teori realisme magis tersebut dipilih karena *cerkak Kerisku Kasangsanmu* memiliki ciri yang menunjukkan adanya pembauran antara hal-hal realis dan magis. Hal tersebut dapat dilihat dari isi *cerkak* yang menceritakan tentang sebuah keris dengan latar cerita pasca kemerdekaan Republik Indonesia. Sisi magis dari *cerkak* tersebut adalah keris sakti milik tokoh 'Aku' sedangkan sisi realisnya yaitu latar waktu dan tempat yang berdasarkan pada sejarah Indonesia.

Realisme magis secara keseluruhan berarti suatu paham yang menghadirkan hal-hal magis atau irrasional yang bersumber dari karya-karya mitologis, dongeng, maupun legenda yang hidup pada karya sastra modern (Faris dalam Mulia, 2016: 15). Kedua hal tersebut secara alamiah bertumpang-tindih dan menjadi satu kesatuan yang terterima bagi masyarakat. Dalam hal ini dapat dipahami bahwa realisme magis merupakan suatu genre yang berada di antara realisme dan surealisme.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan merupakan metode kualitatif dengan menyajikan analisis berupa kalimat untuk menjelaskan hal-hal yang ditemukan di dalam karya sastra tersebut. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik membaca cermat. Kemudian dalam penelitian ini

menggunakan teknik analisis cermat dengan teori realisme magis Wendy B. Faris dalam bukunya yang berjudul *Ordinary Enchantments Magical Realism and Remystification of Narratives* (2004) dibuktikan dengan kutipan-kutipan dalam *cerkak* tersebut

Untuk mengidentifikasi apakah suatu karya sastra merupakan karya sastra bergenre realisme magis, perlu diketahui mengenai karakteristik dari realisme magis itu sendiri. Realisme magis menurut Faris (2004: 7) memiliki lima karakteristik, yaitu *irreducible element*, *phenomenal world*, *unsettling doubt*, *merging realms*, dan *disruption time, space, and identity*. Kelima karakteristik tersebut digunakan untuk menganalisis *cerkak* berjudul *Kerisku Kasangsaanmu*.

1. *Irreducible Element* (Unsur yang Tidak Dapat Direduksi)

Hal yang dimaksud dengan unsur yang tidak tereduksi yaitu unsur-unsur magis yang tidak rasional atau tidak sesuai dengan logika empirisme Barat (Faris, 2004: 7). Unsur tersebut ada dan kehadirannya secara alami menyatu dengan masyarakat. Hal tersebut menjelaskan bahwa unsur magis tersebut berdampingan dengan unsur realis tetapi tidak tereduksi dan tetap berdiri sendiri seolah-olah hal tersebut merupakan hal yang wajar. Selain itu, Faris (2004: 8) menjelaskan bahwa unsur magis tersebut menciptakan pandangan pada pembaca bahwa hal tersebut dianggap 'benar-benar terjadi'.

2. *Phenomenal World* (Dunia Fenomenal)

Maksud dari dunia fenomenal adalah suatu bagian yang nyata dalam realisme magis. Dunia fenomenal ini digambarkan sesuai dengan dunia nyata tempat kita tinggal (Faris, 2004: 14). Ini berfungsi untuk mencegah bagian fiksi dalam realisme magis menjadi fiksi fantasi dan membuat unsur-unsur magis tetap berada di dunia nyata. Roland Barthes dalam Faris (2004: 14) menyatakan bahwa dunia fenomenal memberikan gambaran bahwa 'cerita ini nyata'.

Dunia fenomenal dibagi menjadi dua, yaitu dunia fenomenal yang berdasarkan pada alam nyata dan dunia fenomenal yang kenyataannya berlandaskan pada sejarah (Mulia, 2016: 36). Dua bentuk dunia fenomenal tersebut terikat pada objek, ruang, dan waktu. Misalnya pada dunia fenomenal alam nyata, akan menyebutkan nama-nama tempat yang ada di bumi sedangkan dunia fenomenal berdasar sejarah akan menyebutkan peristiwa sejarah dalam suatu karya sastra.

3. *Unsettling Doubt* (Keraguan yang Meresahkan)

Keraguan yang meresahkan merupakan hasil dari pertumbukan antara dua hal yang bertentangan yaitu hal yang nyata dan yang magis. Hal ini menyebabkan timbulnya keraguan dan keresahan. Menurut Faris (2004: 17) terdapat tiga variasi dalam keraguan, yaitu keraguan yang disebabkan oleh teks, keraguan yang dipicu properti objek, dan keraguan yang timbul dari latar belakang kebudayaan dari pembaca itu sendiri.

4. *Merging Realms* (Penggabungan Alam)

Dalam penggabungan alam tersebut, realisme magis menggabungkan antara dua alam yang berbeda yaitu alam nyata atau *real* dan alam magis. Menurut Faris (2004: 21) kedua alam tersebut membuka ruang ketidakpastian antara yang nyata dengan yang magis. Keduanya berjalan berdampingan dan malah saling tumpang-tindih dengan batasan-batasan yang buram.

5. *Disruption Time, Space, And Identity* (Gangguan Waktu, Ruang, dan Identitas)

Gangguan waktu yang dimaksud yaitu adanya pengacauan waktu dari waktu yang pada umumnya dipahami menjadi waktu baru. Kemudian gangguan ruang yaitu adanya pengacauan ruang yang dipahami secara umum menjadi ruang-ruang yang baru. Terakhir, gangguan identitas yaitu adanya dua identitas dalam diri seseorang yang dianggap tidak normal oleh orang lain (Faris dalam Mulia, 2016: 38 - 40).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Naskah diperkirakan Pada bagian hasil dan pembahasan, peneliti berusaha untuk menguraikan karakteristik-karakteristik realisme magis yang ditemukan dalam *cerkak* tersebut. Karakteristik tersebut akan dijabarkan pada lima subbab sesuai dengan teori yang digunakan.

Karakteristik Realisme Magis

Irreducible Element (Unsur yang Tidak Dapat Direduksi)

Karakteristik pertama, yaitu unsur yang tidak dapat direduksi diperlihatkan pada kutipan di bawah ini.

“Ngger, keluwargane awake dhewe kuwi satemene duwe pusaka awujud keris. Pusaka kuwi biyen paringan saka eyang-eyangmu buyut turun-temurun. Sing bisa oleh keris kuwi kudu turun pancer lanang....” (Brata, 2000:285).

“Nak, keluarga kita itu sebenarnya punya pusaka yang berwujud keris. Pusaka itu dulu pemberian dari eyang-eyang buyutmu turun-temurun. Yang bisa mendapatkan hak keris itu haruslah keturunan laki-laki....”

Kutipan tersebut menjelaskan bahwa keris merupakan pusaka yang hanya dapat diwariskan pada keturunan laki-laki. Kepercayaan terhadap benda-benda pusaka tidak tereduksi dan masyarakat Jawa masih mengagungkan keberadaan pusaka. Apalagi dengan melihat latar ceritanya, yaitu pasca kemerdekaan Indonesia dengan budaya Jawa yang masih mengakar kuat pada masyarakatnya.

Selain budaya terkait pusaka, dapat dilihat bahwa hanya garis keturunan laki-laki yang memiliki hak untuk menjadi ahli waris dari pusaka tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa orang Jawa cenderung pada budaya patriarki dengan meletakkan laki-laki di atas perempuan. Perempuan dianggap hanya memiliki tiga kewajiban, yaitu *masak*, *macak*, dan *manak* atau memasak, berias, dan melahirkan. Kemudian terkait dengan hal-hal magis yang terkait dengan keris, pada kutipan di bawah ini terdapat tradisi mengenai *jamasan pusaka* atau ritual memandikan pusaka.

Saben dina-dina tertemtu, embuh Anggara Kasih embuh Jumat Kliwon, padha diresiki. Tegese diresiki, ya dikumbah nganggo banyu kembang setaman, digosoki jeruk pecel, diwurwuri warangan, dikutugi, didongani.... Ing dina-dina jamasan pusaka mengkono, akeh para tamu langganan kang padha nggawa kerise sowan menyang Puspapuran. (Brata, 2000: 286–287).

Setiap hari-hari tertentu, entah (hari) Selasa Kliwon entah Jumat Kliwon, semua dibersihkan. Maksudnya dibersihkan, ya dicuci menggunakan air bunga tujuh rupa, digosok-gosok dengan jeruk pecel, diolesi *warangan*, diberi dupa, didoakan.... Di hari-hari *jamasan pusaka* seperti itu, banyak para tamu langganan yang semuanya membawa kerisnya ke Puspapuran.

Pada masa itu, jelas bahwa hal-hal magis seperti ritual *jamasan pusaka* dianggap wajar bahkan banyak orang berbondong-bondong datang untuk meminta tolong pada Kanjeng Puspapura untuk mensucikan pusaka-pusaka milik pribadi. Ritual tersebut tidak dapat dilakukan oleh sembarang orang bahkan alat-alat dan bahan yang digunakan untuk melakukan ritual tersebut disiapkan secara khusus, seperti air bunga tujuh rupa, dupa, jeruk pecel, dan warangan. Warangan yaitu suatu larutan yang terbuat dari *arsenikum trisulfida* yang dicampur dengan air

perasan jeruk nipis dan digunakan sebagai zat untuk melumuri keris yang telah dibersihkan (Haryoguritno, 2006: 376 dalam Pangestu & Basuki, 2018: 153). Contoh lain mengenai karakteristik ini dapat dilihat pada kutipan berikut.

Banjur ngendika yen kerisku kuwi biyen-biyene ya diagem Sang Senapati nalika ngrewangi Pangeran Dipanegara nglawan Landa satusan taun kepungkur (Brata, 2000:289).

Kemudian berkata jika kerisku itu dahulu kala ya dipakai (oleh) Sang Senapati ketika membantu Pangeran Dipanegara melawan Belanda seratusan tahun yang lalu.

Kutipan tersebut memperlihatkan bahwa cerita masa lalu mengenai keris pusaka tersebut diturunkan secara turun-temurun dari generasi ke generasi tanpa tereduksi. Mereka para generasi tua yang mempercayai kekuatan keris tersebut bahkan sampai meninggal tidak akan sekali pun meragukan kekuatan keris pusaka tersebut. Hal ini tentu saja berlaku pada satu zaman ketika budaya Jawa masih mengakar kuat dalam diri masyarakat.

Phenomenal World (Dunia Fenomenal)

Dunia fenomenal yang menjadi pembatas bagi unsur magis agar tidak menjadi cerita fantasi juga terdapat dalam *cerkak* tersebut. Hal ini seperti terlihat dalam kutipan berikut.

Uga dhek wayahe Surabaya geger kepati marga perang karo Gurkha-Nica 1945, aku jarang tilik Sala, marga ngungsiku karo kangmasku lan ibuku menyang Probolinggo (Brata, 2000: 286).

Juga ketika Surabaya gempar karena perang dengan *Gurkha-Nica 1945*, aku jarang pergi ke Sala, karena aku mengungsi dengan kakakku dan ibuku ke Probolinggo.

Pulihe Kedaulatan Republik Indonesia Desember 1949, nglumpukake aku, ibu lan kangmasku bali menyang Surabaya (Brata, 2000: 298).

Pulihnya Kedaulatan Republik Indonesia Desember 1949, mengumpulkan aku, ibu dan kakakku pulang ke Surabaya.

Fungsi lain dari dunia fenomenal yaitu untuk menggambarkan pandangan masyarakat dalam suatu cerita realisme magis terhadap peristiwa yang terjadi. Dari kutipan di atas dunia fenomenal dilandaskan pada sejarah. Ini menggambarkan dengan detail kondisi sosial masyarakat pada zaman pasca kemerdekaan.

Hal tersebut dapat dilihat dari pengambilan latar waktu, yaitu saat kemerdekaan (1945) hingga pasca kemerdekaan Indonesia. Ini dapat dilihat dari kutipan yang menyebutkan Surabaya berperang dengan Gurkha-Nica, yaitu pasukan Inggris, India, dengan Belanda yang ikut menyelundup (*NICA, Netherlands Indies Civil Administration*). Theorina (2007: 10) menjelaskan bahwa peristiwa tersebut terjadi pada tanggal 27 sampai 30 Oktober 1945 dengan puncaknya pada tanggal 10 November 1945. Pada saat itu, yaitu masa-masa pasca kemerdekaan Indonesia terutama Jawa memang lekat dengan hal-hal magis. Akan tetapi, hal tersebut rupanya telah sedikit demi sedikit tergeser akibat dari kolonialisme yang mewariskan pemikiran realis Barat. Pemikiran tersebut dapat dilihat pada tokoh utama yang pada awalnya sangatlah realis dan tidak mempercayai hal-hal yang magis. Walaupun sudah diiming-imingi akan mendapatkan kejayaan jika bergantung pada magis, tetapi pada awalnya ia tetap teguh dalam pendiriannya untuk lebih percaya pada ilmu pengetahuan atau pada hal-hal rasional.

Kondisi sosial yang kala itu sedang dalam peperangan, juga turut andil dalam membentuk jalan cerita yang selain menampilkan hal-hal realis juga memperlihatkan kesulitan tokoh 'Aku' dan keluarganya untuk menjalani kehidupan yang tenang. Hal tersebut tentunya menjadi pemisah pagi tokoh dengan kerisnya karena dalam masa krisis tersebut tidak mungkin ia dapat 'merawat' keris tersebut dengan baik sehingga kondisi sosial yang terjadi dalam latar waktu *cerkak* memperjelas kedudukan dunia fenomenal dalam membatasi ruang magis agar tidak beralih pada dunia yang sepenuhnya fantasi.

Unsettling Doubt (Keraguan yang Meresahkan)

Keraguan yang meresahkan ditandai dengan tokoh utama yang mulai mempertanyakan hal-hal magis dalam dunia realis seperti pada kutipan di bawah ini.

Apa marga aku nglirwakake dhawuhe Pak Menggung Puspapura, ora gelem nggoleki keris pusakaku kae? Yen aku nemokake keris pusakaku kuwi, lan dakaji-aji sumimpen ing omahku, dak mening-mening ing lemari kang mligi, gegayuhan uripku bakal kaleksanan! Apa ya ngono, ya? Bisa uga. (Brata, 2000: 310).

Apa karena aku tidak mengindahkan perintah Pak Menggung Puspapura, tidak mau mencari keris pusakaku itu? Jika aku menemukan keris pusakaku itu, dan ku rawat dengan baik disimpan di rumahku, ku pajang sendiri di lemari, impian hidupku akan tercapai! Apa begitu ya? Mungkin.

Dapat dilihat bahwa ada keraguan dalam diri tokoh utama yang disebabkan oleh pitutur sesepuhnya bahwa tokoh utama yang menjadi pemilik sah pusaka apabila bersedia merawat keris pusaka tersebut nantinya akan menjadi orang yang punya kelebihan dan semua cita-citanya dapat tercapai. Ini menciptakan keraguan di hati tokoh utama karena saat masih muda ia tidak mau mencari keris tersebut dan tidak percaya bahwa sebuah benda yang dianggap keramat mampu membuat cita-citanya terwujud. Akan tetapi, karena tokoh 'Aku' tidak dapat mencapai cita-citanya, ia akhirnya ragu dan mencari kemungkinan lain, yaitu pada keris pusaknya.

Saiki aku gela. Ah, upama urip iki bisa dibaleni, aku isih enom, cakra, aku arep nggoleki keris pusakaku kuwi (Brata, 2000: 312).

Sekarang aku kecewa. Ah, misalnya hidup ini bisa ku ulangi, aku masih muda, tampan, aku akan mencari keris pusakaku itu.

Dari kutipan tersebut dijelaskan bahwa tokoh 'Aku' mengalami penyesalan yang sangat dalam karena tidak mencoba mencari keris pusaknya. Akan tetapi, pikiran realisnya kembali membawa dirinya berpikir bahwa kegagalannya bukan karena keris pusaka tetapi karena ia yang tidak mengupayakan dan mengerahkan seluruh kemampuannya dalam berusaha.

Manut pikiranku, kalahku karo kanca-kanca ing SMAK St. Louis marga aku kalah utun sinau, kerep aras-arasen, kurang ngupayakake akal kanggo ngoyak urip supaya menang, kalah ulet, gampang cegeh lan pasrah yen ana soal sing angel, yen kalah utawa ora kasil anggonku nelangsa, nglokro, madhawa-dhawa, ora ndang ikhlas.... Lan sifatku, ya sifate wong Jawa rata-rata (Brata, 2000: 303).

Menurutku, kekalahanku dengan teman-teman di SMAK St. Louis karena aku kalah rajin belajar, sering malas-malasan, kurang mengupayakan akal untuk mengejar hidup supaya menang, kalah ulet, mudah menyerah dan pasrah jika ada soal yang sulit, jika kalah atau

tidak berhasil aku merana, putus asa, berkepanjangan, tidak segera ikhlas.... Dan sifatku, ya sifatnya orang Jawa rata-rata.

Walaupun masih ada hal yang mengganjal dalam benak tokoh 'Aku', tetapi ia berusaha berpikir positif secara realis bahwa hal tersebut merupakan takdir Tuhan dan karena pengakuannya bahwa ia kurang berusaha. Dalam hal ini Tuhan dianggap realis oleh tokoh utama yang memang mempercayai bahwa Tuhan itu nyata. Hal tersebut dapat dilihat pada kutipan berikut.

Kabeh kahanane lan lelakonku, klebu anggonku nglokro ora nguber keris pusakaku, lan isih kenceng arep ngarang mawa komputer, kuwi kabeh ora luput saka titihane Allah (Brata, 2000: 314).

Semua kejadian dan perjalanan hidupku, juga olehku menyerah tidak mencari keris pusakaku, dan masih semangat untuk mengarang dengan komputer, itu semua tidak melenceng dari takdirnya Allah.

Dari kutipan-kutipan di atas terlihat jelas bahwa tokoh 'Aku' mengalami keraguan antara hal yang realis dan magis yang masih bertentangan dalam dirinya. Ini karena ia tidak dapat menggapai cita-citanya menjadi penulis terkenal. Hal tersebut membuatnya teringat akan perkataan eyangnya bahwa keris pusakanyalah yang bisa membuatnya berjaya. Di tambah, ia belum pernah sekalipun merasakan kekuatan keris tersebut dan hanya mendengarnya dari cerita Pak Puspapura. Ini menambah kegundahan hatinya dan membuatnya 'seolah' percaya hal magis bisa membantunya.

Pergolakan batin tokoh utama tersebut membawanya dalam persimpangan antara mengedepankan logika atau mempercayai hal-hal yang bersifat magis. Dalam pergulatan batin tersebut terdapat pertimbangan-pertimbangan yang dilakukan oleh tokoh utama antara lain memasukkan sisi agama dalam pemikirannya. Pertimbangannya tersebut menuju pada simpulan bahwa semua hal telah ditakdirkan oleh Tuhan Yang Maha Kuasa.

Merging Realms (Penggabungan Alam)

Penggabungan alam atau *merding realms* memperlihatkan bahwa batasan antara realisme dan magis menjadi buram dan tipis. Hal tersebut seperti yang terlihat pada kutipan di bawah ini.

Nalika aku ora ngathungake tangan sumedya nampani keris mau, Pak Kanjeng banjur ngambung keris mau karo umak-umik, terus warangkane didudut alon-alon. Banjur katon keris wesi ireng sing diukir-ukir luk sanga. Swasanane dakrasa tintrim lan adhum, bisa uga marga aku rumangsa tosan aji kuwi duwe kekuatan gaib kang menjila,.... (Brata, 2000: 296).

Ketika aku tidak mengulurkan tangan untuk menerima keris tadi, Pak Kanjeng lalu mencium keris tadi seraya komat-kamit, lalu warangkanya dijabat pelan-pelan. Lalu terlihat keris (berbahan) besi hitam yang diukir-ukir *luk* sembilan. Suasananya kurasa hening dan senyap, bisa juga karena aku merasa pusaka besi itu mempunyai kekuatan gaib yang besar,....

Kutipan tersebut sangat jelas memperlihatkan bahwa batasan antara alam magis dan alam nyata menjadi buram dan tipis bahkan tidak ada batasan antara keduanya. Hal ini dibuktikan dengan pemeran utama yang merasa sensasi lain yaitu hening dan senyap setelah keris tersebut keluar dari warangkanya. Warangka menurut Harsrinuksmo dalam Darmojo & Soelistyo (2019:

1) merupakan pelindung, sarung, atau pengaman untuk meletakkan bilah keris, tombak atau senjata tradisional lainnya. Selain itu, tokoh utama juga percaya bahwa hal tersebut disebabkan oleh kekuatan gaib keris yang sangat besar.

Bengi kuwi Dalem Puspapuran udan tangis. Marga ana lindhu gedhe sing nggoyag-hoyag omah gedhe pinggir lurung gedhe ing Kampung Gajahan mau.... Ora preduli karo gegere omah, lan aman orane panjenengane, Pak Menggung ngasta keris mau dibalekake ing papan panggonane nyimpen,.... Bareng keris wis mlebu warangka, lan niat arep disimpen ing papane sing tenan, greg, lindhu ing Dalem Puspapuran leren.... Wayah esuke, wong Puspapuran sing padha crita marang tangga teparo njaban Dalem Puspapura, ditampa kanthi cingak. Marga para tangga padha ora ngalami anane lindhu gedhe kaya ngono mau (Brata, 2000: 291).

Malam itu Dalem Puspapuran hujan tangis. Karena ada gempa besar yang mengguncang rumah besar, pinggir jalan besar di Kampung Gajahan tadi.... Tidak peduli dengan hebohnya rumah, dan aman tidaknya beliau, Pak Menggung membawa keris tadi dikembalikan ke tempatnya menyimpan,.... Ketika keris sudah masuk *warangka*, dan niat akan disimpan ke tempatnya, *greg*, gempa di Dalem Puspapuran berhenti.... Paginya, orang Puspapuran yang cerita kepada tetangga di luar Dalem Puspapura, diterima dengan heran. Karena para tetangga semua tidak mengalami adanya gempa besar seperti itu tadi.

Dari kutipan tersebut terlihat adanya penggabungan dunia, yaitu ketika gempa yang benar-benar terjadi tetapi hanya dirasakan di Dalem Puspapuran. Hal tersebut dianggap sangat aneh tetapi nyata terjadi dan ini diyakini merupakan ulah dari keris pusaka tokoh 'Aku'. Itu dapat dibuktikan ketika Pak Puspapura memasukkan keris tersebut ke dalam *warangka* seketika gempa berhenti sehingga membuktikan bahwa batas antara dunia magis dengan realis sangatlah tipis dan saling bertumpang-tindih satu sama lain.

Disruption Time, Space, And Identity (Gangguan Waktu, Ruang, dan Identitas)

Kacaunya waktu, ruang, dan identitas tersebut disebabkan karena ada 'hal lain', yaitu magis yang kemudian membuat ketiganya menjadi tidak normal, tetapi nyata. Hal tersebut seperti dalam kutipan di bawah ini.

Wasanane Pak Kanjeng Puspapura ngreti yen gegere njero lemari kuwi jalaran mlebone kerisku dicampur karo keris liya ing lemari kono. Kerisku ora gelem dicampur karo keris pusaka liyane. Nyatane bareng dityasakake papan liya, ing rak mligi njeron lemari ing pringgitan, kahanane lemari gedhe dadi aman. Malem apa wae ora glodhagan, ora ana gegerakan (Brata, 2000: 294 – 295).

Untungnya Pak Kanjeng Puspapura mengerti mengenai hebohnya isi lemari itu karena adanya kerisku yang tercampur dengan keris lain di lemari itu. Kerisku tidak mau dicampur dengan keris pusaka lainnya. Nyatanya setelah ditempatkan di tempat lain, di salah satu rak di dalam lemari *pringgitan*, keadaan lemari besar menjadi aman. Malam apapun tidak berisik dan tidak ada kehebohan.

Dari kutipan tersebut terlihat kekacauan waktu bahwa malam yang biasanya tenang, secara tiba-tiba terjadi kehebohan karena keris pusaka tersebut 'berulah'. Hal ini berhubungan dengan kekacauan ruang bahwa biasanya suatu barang yang normal apabila diletakan dengan barang lain pastinya tidak akan membawa masalah. Akan tetapi, pada kasus ini, keris pusaka tersebut

'meminta' untuk disendirikan dan tidak mau bersama dengan benda-benda pusaka lainnya dengan membuat 'masalah' di dalam almari penyimpanan. Ini mengungkapkan adanya gangguan tempat.

Kemudian, terjadi pula dualitas identitas dari 'keris' itu sendiri. Keras yang merupakan benda mati tentunya tidak dapat bertindak 'nakal'. Akan tetapi, dalam kasus di atas keris tersebut seakan-akan menjadi 'hidup' dan dapat berinteraksi dengan manusia. Kemudian setelah 'keinginan' keris tersebut terpenuhi, keris tersebut tidak lagi berulah dan bersikap seolah-olah hanyalah benda mati biasa. Contoh lain dari kekacauan tersebut terdapat dalam kutipan berikut.

Lemari sikil papat, yen cara Sala arane benet, ora ana lindhu ora ana lesus kok ambruk. Gek ora mung sepisan. Jebule dikonangi lemari kuwi ambruk mesthi pas bubar dina jamasan keris. Lan bareng dititen-titeni, ing dina ambruke lemari kuwi yen keris pusakaku ora katut dijamasi (Brata, 2000: 295).

Almari berkaki empat, jika cara Solo disebut *benet*, tidak ada gempa tidak ada angin puyuh kok ambruk. Bahkan tidak hanya sekali. Ternyata ketahuan lemari itu ambruk pasti setelah hari *jamasan* keris. Dan ketika diperhatikan, di hari ambruknya lemari itu (terjadi) jika keris pusakaku tidak ikut *dijamasi*.

Tau maneh kerisku disimpen ing lemarine Ibu Gusti Raden Ayu Tumenggung Puspapura. Esuke kontan nalika Bu Gusti mbukak lemari bengok-bengok njelihi abdine. Pirsane isine lemari blosah-blasih ora karuwan,... Pak Kanjeng Puspapura enggal midhanget bab kuwi, lan paring dhawuh yen kuwi mau mesthi solah tingkahe keris pusaka, yakuwi kerisku kang nakal mau (Brata, 2000: 295).

Pernah lagi kerisku disimpan di lemarinya Ibu Gusti Raden Ayu Tumenggung Puspapura. Paginya sontak ketika Bu Gusti membuka lemari teriak-teriak memanggil abadinya. Melihat isi lemarinya acak-acakan tidak karuan,... Pak Kanjeng Puspapura segera mendengar hal tersebut, dan memberikan keterangan jika itu tadi pasti tingkah laku keris pusaka, yaitu kerisku yang nakal tadi.

Dari dua kutipan tersebut dapat dilihat adanya kekacauan ruang dan identitas yang berhubungan dengan keris tersebut. Keras yang hanya benda mati seolah-olah memiliki 'tingkah lakunya' sendiri sehingga dapat merobohkan almari dan mengacak-acak isi di dalam almari tersebut.

Kadar Realisme Magis

Pada *cerkak* ini, kadar kemagisannya sangat kuat. Hal ini karena penceritaan tersebut sangat berfokus pada keris pusaka yang dianggap 'nakal' dan sudah banyak berulah, misalnya menjatuhkan lemari penyimpanan, membuat gempa, mengobrak-abrik lemari, membuat orang yang meminjam keris tersebut bangkrut, dan sebagainya. Tokoh-tokohnya, seperti Paklik (Kanjeng Puspapura), Eyang Putri, Ibu Gusti, dan lain-lain kebanyakan percaya akan kekuatan keris tersebut hingga membuat tokoh utama mengalami keraguan. Inilah yang menyebabkan kadar kemagisannya sangat kuat dibanding kadar realita atau kenyataannya yang cenderung tertutupi oleh kemagisannya.

Realisme Magis dan Pergeseran Budaya

Narasi dalam *cerkak* berjudul *Kerisku Kasangsanmu* karya Suparto Broto tersebut memperlihatkan kepercayaan terhadap hal-hal mistis pada era kemerdekaan. Dalam hal ini,

realisme orang Barat sangat berpengaruh terhadap pandangan orang-orang Timur yang terjajah. Ini dapat dilihat pada beberapa tokoh yang lebih mempercayai hal-hal berbaur ilmiah atau *science* daripada hal mistis. Tokoh-tokoh tersebut seperti, *kangmas*, teman-teman dari St. Louis, bahkan anak dari tokoh utama. Hal tersebut dapat dibuktikan dari kutipan berikut.

Kangmas tansah ngepenake aku supaya pinter ilmu pasthi, marga kuwi kena dienggo sangu urip kang murwat (Brata, 2000: 306).

Kakak senantiasa mengarahkan aku supaya pintar (dalam) ilmu pasti, karena itu dapat digunakan sebagai bekal hidup yang bernilai.

Pemikiran kolonial Barat yang memandang Timur sebagai liar, terbelakang, dan tidak bermoral meninggalkan budaya berpikir rasional pada negara jajahannya. Hegemoni Barat sebagai negara yang utama dan patut dijadikan contoh secara tidak langsung menggerus pemikiran-pemikiran magis dan kearifan lokal yang telah ada. Dalam cerkak tersebut, pergeseran budaya dapat dilihat pada acara pernikahan yang sudah tidak lagi mengadakan judi yang berfungsi sebagai hiburan masyarakat. Judi tersebut selain mengandalkan faktor keberuntungan, masyarakat juga mengandalkan benda-benda pusaka yang dapat membuat mereka menang, seperti cerita priyayi Magelang yang selalu menang judi. Hal tersebut dapat dilihat pada kutipan berikut ini.

Mung umuk ngecrupus nyritakake bejane. Marga dheweke isih arep nutugake nyilih wesi aji kuwi mau maneh. Mumpung ing sasi Besar, akeh undangan penganten, priyayi mau arep nanjakake kadigdayane keris kanggo abotohan nekani undangan penganten. (Brata, 2000: 297-298).

Hanya sombong menceritakan keberuntungannya. Karena dia masih ingin menuntaskan meminjam pusaka besi itu lagi. Mumpung bulan *Besar*, banyak undangan pengantin, *priyayi* tadi mau menuntaskan kekuatannya keris untuk berjudi menghadiri undangan pengantin.

Jare bareng yen ngabotohan menang, arang-arang diceluk jagong. Jaman wis brubah, ora akeh wong ngabotohan main kartu maneh ing pajagongan (Brata, 2000: 306).

Katanya ketika berjudi menang, jarang-jarang dipanggil *jagong*. Zaman sudah berubah, tidak banyak orang berjudi main kartu lagi di *pajagongan*.

Kemudian, dengan meninggalnya Tumenggung Puspapura, tidak ada lagi yang berniat maupun memiliki kemampuan untuk menggantikannya melakukan *jaman* pusaka. Ketiadaan regenerasi tersebut tentunya menguatkan fakta bahwa selain dipengaruhi oleh cara berpikir Barat, terjadinya modernisasi membuat para kaum muda menjadi tidak mempercayai produk-produk kearifan lokal. Hal ini tentu saja menyebabkan suatu budaya menghilang bahkan punah. Ketidakpedulian tersebut terlihat dari tokoh utama maupun anak-anaknya yang lebih memandang ilmu pengetahuan sebagai satu-satunya jalan bagi kesuksesan hidup.

Ngupakara mengkono kuwi ora saben uwong bisa lan kuwat, marga anggone tumindak ora angger wae. Sing nyembadani kudu wong linuwih, sadurunge njamasi pusaka kudu pasa, lan nganakake upacara liya-liya maneh, kayata gawe sajen dhaharan ing malem sadurunge (Brata, 2000:287).

Merawat seperti itu tidak setiap orang bisa dan kuat, karena olehnya bertindak tidak sembarangan. Yang menyanggupi harus orang berlebih (ilmunya), sebelum melakukan

jamasan pusaka harus puasa dan mengadakan upacara lain-lain lagi, seperti membuat sesaji makanan di malam sebelumnya.

Hal lainnya yang menyebabkan suatu budaya punah, yaitu adanya peran agama dalam masyarakat. Agama tentu saja menolak sesuatu yang bertentangan dengan aturan-aturannya. Seperti ketika tokoh utama mengalami kegundahan hati karena tidak dapat meraih cita-citanya, ia kemudian memupus harapannya dan menganggap bahwa semua hal yang terjadi merupakan takdir Tuhan. Selain itu, judi yang tidak lagi dilakukan juga didasarkan pada peran agama yang melarangnya.

Suparto Brata dan Tokoh 'Aku'

Penggambaran kisah mengenai tokoh 'Aku' dan keris pusakanya tidak hanya semata-mata menggambarkan kesaktian dari kerisnya. Akan tetapi, juga menggambarkan lika-liku perjalanan kehidupan mulai dari anak-anak hingga dewasa dari tokoh 'Aku' itu sendiri. Gambaran mengenai sulitnya hidup di kala peperangan berlangsung, kesedihan, kegundahan hati, dan perasaan pasrah tertuang dalam *cerkak* tersebut. Rupanya, kisah hidup tokoh 'Aku' tersebut merupakan refleksi dari kisah hidup Sang Penulis itu sendiri, yaitu Suparto Brata. Hal ini dapat diketahui dari biografi Suparto Brata yang termuat dalam buku *Sastrawan Indonesia Suparto Brata Penerima Hadiah Sastra Asia Tenggara 2007*. Kisah hidupnya tersebut sangat mirip dengan *cerkak Kerisku Kasangsanmu* yang ditulisnya sehingga dapat menjadi bukti bahwa *cerkak* tersebut merupakan cerminan dari kisah hidupnya.

KESIMPULAN

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa *cerkak* yang berjudul *Kerisku Kasangsanmu* karya Suparto Brata merupakan karya sastra bergenre realisme magis. Hal ini karena *cerkak* tersebut memenuhi kelima karakteristik dari genre realisme magis tersebut, yaitu *irreducible element, phenomenal world, unsettling doubt, merging realms, dan dicruption time, space, and identity*. Akan tetapi, kadar kemagisan dalam *cerkak* ini lebih tinggi daripada kadar realitanya sehingga menutupi hal-hal yang nyata. Ini memberikan gambaran bahwa hal-hal gaib tersebut merupakan pokok utama pembahasan dalam *cerkak*. Selain itu, ada faktor sejarah yang mempengaruhi *cerkak* tersebut, yaitu kolonialisme bangsa Barat. *Cerkak* yang berlatar waktu setelah kemerdekaan tersebut membawa pemikiran-pemikiran realis Barat sehingga menggerus kemagisan yang ada pada masyarakat. Ini mengakibatkan bergesernya budaya masyarakat Jawa pada kala itu.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, J. (2019). *Apa Itu Sastra Jenis-Jenis Karya Sastra dan Bagaimanakah Cara Menulis dan Mengapresiasi Sastra*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Asriningsari, A., Nazla M. U. (2016). *Jendela Kritik Sastra Menjadi Kritikus Akademika Melalui Jendela Kritik Sastra Indonesia*. Semarang: Universitas PGRI Semarang.
- Brata, S. (2000). *Trem Antologi Cita Cekak* (hal 285 – 314). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Darmojo, K. W., Soelistyo J. S. (2019). *Penerapan Motif Wayang Beber Pada Warangka Keris sebagai Upaya Pengembangan Produk Guna Meningkatkan Apresiasi Masyarakat Terhadap Budaya Lokal*. Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Faris, W. B. (2004). *Ordinary Enchantments Magical Realism and the Remystification of Narrative*. Nashville: Vanderbilt University Press.
- Mulia, S. W. (2016). Realisme Magis dalam Novel Simple Miracles Doa dan Arwah Karya Ayu Utami. *Jurnal Lakon, Universitas Airlangga*. 5(1), 30-44.

- Pangestu, I. A., dan Basuki T. Y. (2018). Daun Pisang Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Dhapur Tombak. *Texture Art & Culture Journal, Institut Seni Indonesia Surakarta*. 1(2), 145-160.
- Sari, R. A. (2018). Narasi Realisme Magis dalam Novel Puya ke Puya Karya Faisal Oddang: Konsep Karakteristik Realisme Magis Wendy B. Faris. *Jurnal Sapala, Universitas Negeri Surabaya*. 5(1). 1-18.
- Tim Pusat Bahasa. (2007). *Sastrawan Indonesia Suparto Brata Penerima Hadiah Sastra Asia Tenggara 2007*. Jakarta: Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional.
- Theorina, V. (2007). *Pertempuran 10 November 1945 di Surabaya* (skripsi). Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.