



# RAHASIA PENULIS HEBAT

## *Membangun Setting Lokasi*

Akmal Nasery Basral • Ary Nilandari • Benny Arnas  
Ceko Spy • Chairil Gibran Ramadhan • Clara Ng  
Gol A Gong • Hanna Fransisca • Hilal Ahmad • Ifa Avianty  
Iwok Abqary • Reni Erina • Sunlie Thomas Alexander • Tria Ayu K.





Seri Rahasia Penulis Hebat

Buku #2  
**MEMBANGUN  
SETTING  
LOKASI**

[pustaka-indo.blogspot.com](http://pustaka-indo.blogspot.com)

Sanksi Pelanggaran Pasal 72  
Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002  
Tentang Hak Cipta

- 1.Barang siapa dengan sengaja melanggar dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 Ayat (1) atau Pasal 49 Ayat (1) dan Ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).
- 2.Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran hak cipta atau hak terkait sebagai dimaksud pada Ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

Seri Rahasia Penulis Hebat

Buku #2  
**MEMBANGUN  
SETTING  
LOKASI**

Akmal Nasery Basral – Ary Nilandari – Benny Arnas

Ceko Spy – Chairil Gibran Ramadhan – Clara Ng

Gol A Gong – Hanna Fransisca

Hilal Ahmad – Ifa Avianty – Iwok Abqary

Reni Erina – Sunlie Thomas Alexander – Tria Ayu K.



Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta



KOMPAS GRAMEDIA

**Seri Rahasia Penulis Hebat**  
**Membangun Setting Lokasi**

Rumah Dunia

GM 201 01 12 0016

© 2012 Penerbit PT. Gramedia Pustaka Utama  
Kompas Gramedia Building Blok 1 Lt. 5  
Jl. Palmerah Barat No. 29-37  
Jakarta 10270  
Anggota IKAPI

Foto sampul dari Shutterstock.com  
Desain sampul oleh Moelyono  
Setting oleh Fajarianto

*Cetakan Pertama April 2012*

Hak cipta dilindungi oleh Undang-undang  
Dilarang memperbanyak sebagian  
atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit

ISBN 978-979-22-8323-5

Dicetak oleh Percetakan PT. Gramedia, Jakarta  
Isi di luar tanggung jawab Percetakan

# DAFTAR ISI

1. Dari <i>Imperia</i> Sampai <i>Presiden Prawiranegara</i> – Akmal Nasery Basral	1
2. Memang Ada Ya, Tempat Itu? – Ary Nilandari	10
3. Pemandangan ( <i>Setting</i> Tidak Berdiri dengan Satu Kaki) – Benny Arnas	17
4. Tips-Tips Tipis-Tipis Tentang <i>Setting</i> Lokasi – Ceko Spy	24
5. Jangan Mengarang dengan Mengarang-Ngarang – Chairil Gibran Ramadhan	29
6. Membangun Fisik Dunia Rekaan – Clara Ng	39
7. <i>Setting</i> Lokasi Tidak Berdiri Sendiri – Gol A Gong	45
8. Cerita Itu, Adalah Saya – Hanna Fransisca	54
9. <i>Setting</i> Jadi Ciri Khas – Hilal Ahmad	66
10. Memaksimalkan <i>Photographic Memory</i> – Ifa Avianty	77
11. <i>Setting</i> Lokasi Ceritamu Ada di Sekelilingmu! – Iwok Abqary	83
12. Berimajinasi Berada di Suatu Tempat – Reni Erina	94
13. Pulau Bangka, Kesedihan, dan Diriku – Sunlie Thomas Alexander	99
14. Dunia dalam Lorong Sarung – Tria Ayu K.	108
Tentang Penulis	117

Seluruh royalti buku ini didedikasikan untuk Rumah Dunia, sebuah komunitas belajar (jurnalistik, sastra, teater, seni rupa, seni suara, dan film) bagi masyarakat di Serang, Banten, yang didirikan Gol A Gong dan Tias Tatanka, Toto ST Radik, dan (alm.) Rys Revolta. Rumah Dunia kini tidak hanya untuk warga Banten, tapi juga untuk semua orang yang mencintai dunia literasi. Dia bisa berasal dari Sabang hingga Merauke, bahkan menyeberang ke Amerika, Korea, Prancis, Belanda, dan Jepang. Penerbitan buku ini adalah bagian dari solidaritas penulis untuk membebaskan tanah Rumah Dunia seluas 1.873 m<sup>2</sup> dengan harga Rp200.000,00/m<sup>2</sup>. Kelak, di atas tanah itu akan dibangun gedung kesenian dan perpustakaan. Semoga Rumah Dunia bisa jadi warisan dari kita untuk menyiapkan pembaca dan penulis di masa depan. Terima kasih kepada para pembaca budiman, yang sudah membeli buku ini. Info selengkapnya bisa di klik di [www.rumahdunia.net](http://www.rumahdunia.net), [www.rumahdunia.com](http://www.rumahdunia.com), dan [www.rumahdunia.org](http://www.rumahdunia.org)



# DARI IMPERIA SAMPAI PRESIDEN PRAWIRANEGARA

Akmal Nasery Basral

Ketika beranjak remaja, salah satu bacaan yang menemani perkembangan imajinasi saya adalah *Balada Si Roy* karya Gol A Gong yang dimuat secara bersambung di sebuah majalah remaja. Kepiawaian Gong dalam menyajikan kisah itu tentu saja menjadi faktor penting yang membuat saya terbius, seperti juga karakterisasi tokoh Roy yang mandiri.

Tetapi yang lebih menjadikan kisah ini membuat darah saya menggelegak adalah eksotisme tempat-tempat yang dilalui Roy dalam petualangannya. Cara Gong mendeskripsikan lokasi satu demi satu membuat barisan teks mati itu berubah menjadi, *hup!* bak tontonan 3-D yang sedang melambai-lambaikan tangan, mengajak singgah.

Akibatnya cukup dahsyat. Lebih dari sekadar keterpukauan imajinatif, tanpa saya sadari pengaruh *Balada Si Roy* merasuk lebih jauh ke dalam dunia bawah sadar saya, menggumpalkan motivasi yang semakin besar dari hari ke hari bahwa suatu saat nanti saya juga harus merasakan pengalaman sebagai pengelana dengan ransel (*backpacker*), entah di negeri-negeri Asia yang

menjadi tempat-tempat pengembaraan Roy, atau di kawasan dunia lain. Syukur-syukur sebelum saya berulang tahun ke-30.

Luar biasanya adalah Allah membukakan gerbang kesempatan bagi saya untuk melihat dunia saat usia saya menginjak pertengahan 20-an tahun. Maka dengan ransel di punggung, saya kunjungi sejumlah negara di Eropa Barat. Di dalam kereta api yang melintasi berbagai perbatasan antarnegara—biasanya saya mengambil kereta malam agar dapat menghemat biaya penginapan—saya bersyukur pernah membaca *Balada Si Roy*, dan terinspirasi oleh lokasi-lokasi yang ada di dalam kisah itu.

### **Tak Harus Ada di Tempat, yang Penting Cermat**

Jika tokoh adalah kepribadian sebuah cerita, maka lokasi ibarat wajah bagi cerita tersebut. Kombinasi tokoh dan lokasi yang kuat dalam sebuah struktur pengisahan akan membuat kisah itu akan terus hidup di relung-relung ingatan pembaca. Tanpa penggambaran lokasi yang memadai, sebuah cerita yang baik hanya akan dikenang pembaca dari kehangatan “pribadi” tapi dilupakan bagaimana bentuk “wajahnya”.

Sebaliknya jika seorang penulis memaparkan *setting* lokasi dengan sangat cermat dan meyakinkan, pembaca bisa “terdampar” dalam lokasi itu tanpa rewel lagi mempertanyakan apakah sang penulis memang pernah benar-benar berada di lokasi itu atau tidak. Misalnya cerita *Tarzan* (Edgar Rice Burroughs), sang pahlawan rimba yang konon ditulis Burroughs tanpa pernah berada di hutan Afrika yang menjadi *setting* lokasi Tarzan, atau kisah-kisah penulis Jerman, Karl May di kawasan *Wild West* (Amerika Serikat) yang membius jutaan pembaca di seluruh du-

nia. Padahal saat menuliskan karya-karya itu May belum pernah sekali pun menjejakkan kaki di lokasi cerita karangannya.

Dalam contoh yang lebih mikro, cerpen saya "Boyong" yang dimuat *Koran Tempo* edisi 28 Mei 2006 (belakangan dimuat dalam kumpulan cerpen *Ada Seseorang di Kepala yang Bukan Aku*, 2006), juga menunjukkan gejala serupa. Pada cerpen yang mengisahkan tokoh kocak bernama Jems Boyong yang besar di Bukittinggi ini, respons pembaca yang terlihat di jejaring media sosial (dulu Friendster, selain Facebook) dan *mailing list* umumnya menanyakan siapa saja kawan-kawan saya di SMA 1 Bukittinggi. Mereka yang bertanya bisa dipastikan pernah bersekolah di, atau berkaitan dengan SMA itu. Tentu saja saya tak bisa menjawab pertanyaan seperti ini karena saya adalah lulusan SMAN 8, Taman Bukit Duri, Jakarta Selatan. SMA 1 Bukittinggi adalah "almamater" Boyong, tokoh utama dalam cerita itu, bukan almamater saya.

Lantas bagaimana mungkin ada pembaca yang begitu yakin bahwa saya adalah alumnus SMA 1? Jawabannya sudah pasti karena mereka merasa *yakin* bahwa saya adalah penulis yang juga alumnus SMA itu dan pernah menghabiskan masa remaja di Bukittinggi, yang dalam kenyataannya tidak pernah sama sekali.

Keyakinan pembaca seperti itu muncul akibat satu hal saja: penggambaran *setting* lokasi begitu meyakinkan. Dengan kata lain, riset yang memadai tentang fakta-fakta sebuah lokasi adalah hal mutlak yang harus dilakukan seorang penulis. Entah dia ingin bercerita tentang sebuah hutan belantara, atau kawasan penuh perseteruan antara koboi dengan masyarakat Indian, atau sebuah wilayah yang makanannya bisa pedas sekali dan membuat lidah menari-nari.

Pelajaran pertama yang perlu diingat: seorang penulis tak harus pernah berada di lokasi tempat sebuah kisah berlangsung. Tetapi seorang penulis wajib melakukan riset yang memadai tentang lokasi yang akan dijadikan *setting* tempat.

Contoh lainnya yang menunjukkan pentingnya riset untuk deskripsi lokasi adalah novel sejarah (*historical novel*) saya, *Presiden Prawiranegara* (2011), yang mengacu pada kisah historis Pemerintahan Darurat Republik Indonesia (19 Desember 1948–13 Juli 1949), di mana *setting* lokasi menjadi lebih penting lagi, sebab ibu kota Yogyakarta jatuh ke tangan Belanda menyusul Agresi Militer II yang terjadi pada tanggal 19 Desember itu dan berakhir dengan penangkapan terhadap Bung Karno, Bung Hatta, dan para pemimpin republik lainnya.

Menteri Kemakmuran Syafruddin Prawiranegara yang saat itu sedang berada di Bukittinggi mengambil inisiatif melanjutkan pemerintahan dengan membentuk PDRI lewat sebuah deklarasi di Dusun Halaban, dan menjadi penyelamat jalannya republik sampai pengembalian mandat kepada Bung Karno dan Bung Hatta pada 13 Juli 1949. Selama 207 hari keberadaan PDRI itu, "ibu kota" berpindah-pindah sesuai pergerakan Pak Syaf dan rombongan dari dusun ke dusun, untuk menghindari penangkapan oleh Belanda.

Dengan mobilitas yang begitu tinggi, termasuk rute "pelarian" rombongan PDRI di sepanjang daerah aliran sungai kawasan Kerinci, maka lokasi memainkan peranan penting karena peristiwa-peristiwa tertentu hanya terjadi di tempat-tempat spesifik. Kendati pada awalnya saya berniat melakukan napaktilas tempat-tempat bersejarah seperti Halaban, Bidar Alam, Kototinggi, Padang Jopang, dan lain-lain, namun akibat kesibukan saya yang

masih terikat jadwal promosi novel sebelumnya, *Sang Pencerah* (2010), maka saya harus lebih mengintensifkan riset. Tak bisa lain.

Selain memanfaatkan informasi dari buku-buku sejarah yang mengulas subjek PDRI, informasi penting juga berasal dari telaah dokumen-dokumen yang berkaitan erat dengan peristiwa itu seperti korespondensi Pak Syaf dengan Panglima Besar Sudirman, atau laporan Residen Sutan Mohamad Rasyid saat mengunjungi Pariaman untuk menginspeksi tiga kapal laut Singapura yang datang persis sehari sebelum Agresi Militer II Belanda berlangsung. Laporan yang sangat rinci itu saya olah dengan memasukkan seorang tokoh imajiner, Kamil Koto, mantan pencopet di Pasar Pariaman, yang kelak menjadi bagian penting pengisahan karena lewat sudut pandangnya kisah PDRI ini dilihat dan mendapatkan judul *Presiden Prawiranegara*. Sebab berdasarkan pengamatan Kamil Koto-lah, maka Pak Syaf yang di dalam struktur PDRI mendapatkan jabatan sebagai Ketua PDRI memperoleh sebutan "Presiden Prawiranegara".

Sementara dalam novel *Nagabonar Jadi 2* (2007), *setting* lokasi yang sebagian besar di Jakarta membuat saya tak mengalami kesulitan karena bermukim di kota yang sama. Namun riset kecil tetap perlu dilakukan karena adanya beberapa kejadian yang berlangsung di perkebunan kelapa sawit.

### **Jika Ada, Keuntungan Luar Biasa**

Jika penulis pernah berada di lokasi kisah yang sedang diceritakannya, entah dalam jangka waktu yang pendek atau panjang, pengalaman menetap itu bisa menjadi keunggulan luar biasa

dibandingkan deskripsi yang hanya berdasarkan lokasi riset semata.

Dalam novel debut saya, *Imperia* (2005), pengalaman pernah mengunjungi dan tinggal sesaat di Kota Konstanz, Jerman, menjadi faktor yang sangat membantu. Apalagi mengingat “*Imperia*” adalah nama patung yang berlokasi persis di bibir Danau Bodensee yang berada di kota itu (Konstanz am Bodensee). Pengetahuan tentang topografi, lika-liku, dan *mapping* kota membuat pengadeganan kisah menjadi lebih leluasa dilakukan.

Kadang-kadang sebuah observasi singkat—durasinya bervariasi dari sehari sampai sepekan—terhadap lokasi tertentu akan sangat membantu perspektif penulis untuk membuat kisahnya tidak terasa janggal jika dilihat dari dimensi ruang. Pengalaman ini saya dapatkan saat menggarap novel *Sang Pencerah* yang ber-kisah tentang perjuangan KH. Ahmad Dahlan dalam mendirikan Persyarikatan Muhammadiyah.

Salah satu peristiwa dramatis dari kisah itu, saat Langgar Kidul tempat Kiai Dahlan mengajar dirobokkan oleh para pengecamnya, membuat saya memutuskan harus melihat langsung lokasi ini untuk mendapatkan perspektif ruang yang akurat di Kauman, Yogyakarta. Tentu saja kondisi Langgar Kidul di tahun 2010 saat saya berkunjung sudah berbeda sekali dengan keadaan Langgar Kidul di awal abad ke-20 yang sangat sederhana. Langgar Kidul yang saya kunjungi sudah berupa bangunan permanen dalam ruang sempit yang terjepit bangunan di kanan-kirinya. Tetapi kunjungan “spiritual” seperti ini, bisa memberikan pengalaman batin yang lebih mendekatkan saya, sebagai penulis, dengan lokasi penting ini.

Pengalaman-pengalaman singkat di tempat-tempat tertentu

yang sering saya dapatkan ketika masih aktif bekerja sebagai wartawan, dalam proses kreatif saya sebagai penulis, banyak membantu saya dalam memproduksi cerpen yang terkumpul dalam antologi *Ada Seseorang di Kepalaaku yang Bukan Aku* seperti sudah saya sebutkan sebelumnya, yang terdiri dari 13 cerpen yang pernah dimuat di berbagai media cetak.

Sering kali bahkan tempat-tempat itu yang menjadi inspirasi lebih dulu sebelum plot cerita yang lebih utuh saya temukan. Lokasi menjadi magnet yang menarik keluar ide-ide yang masih tersembunyi berserakan di benak saya, menunggu untuk ditata. Beberapa contoh untuk ini adalah sesudah mengunjungi lokasi lumpur panas Sidoarjo, saya menghasilkan cerpen "Lebaran Penghabisan" (dimuat di *Republika*). Adapun kunjungan ke Pulau Buru di Kepulauan Maluku melahirkan cerpen "Legenda Bandar Angin" yang terpilih sebagai cerpen terbaik harian *Pikiran Rakyat* (2006). Hasil kedatangan ke Ambon saya olah secara imajinatif menjadi cerpen "Seekor Hiu di Cangkir Kopi", sementara kunjungan saya ke Bali, menyusul ledakan Bom Bali 1 (2002), menciptakan kisah fiktif "Prolog Kematian".

Namun, kadang-kadang saya juga melakukan percobaan dengan menggabungkan dua lokasi berbeda yang pernah saya kunjungi dalam rentang tahun yang berjauhan. Contoh untuk ini adalah cerpen "Dilarang Bercanda dengan Kenangan", yang menggabungkan *setting* London pada saat kematian Putri Diana Spencer (1997) dan Banda Aceh (2006). Pada kedua *setting* kota yang berjarak ribuan kilometer ini, "kisah cinta" yang tak sampai antara pemuda Indonesia bernama Johan dengan pemudi blas-teran Irak-Yordania bernama Aida Jderescu, berlangsung.

Awal kisah terjadi pada malam pemakaman Lady Di ketika

keduanya tak sengaja bertemu di depan gerbang Istana Kensington yang saat itu dipenuhi ribuan pelayat lain. Benih-benih cinta yang mulai mekar di antara keduanya tak sampai berkembang karena mereka harus pulang ke negara masing-masing dan baru bertemu lagi hampir satu dekade kemudian di Banda Aceh yang baru porak-poranda diterjang tsunami. Aida bergabung dengan barisan relawan dari seluruh dunia dengan harapan untuk bertemu Johan. Namun pertemuan itu berubah menjadi sebuah "perpisahan abadi" yang pahit.

Eksperimen serupa juga saya lakukan dalam novel *Presiden Prawiranegara* pada bagian epilog. Setelah kisah utama menyangkut Pak Syaf yang berlangsung di belantara rimba raya Sumatra usai diungkapkan, bagian epilog mengisahkan Kamil Koto yang puluhan tahun kemudian menetap di Rawalpindi, Pakistan, dan pada satu ketika membaca berita kecil tentang wafatnya Pak Syaf di harian setempat.

Jika deskripsi lokasi pada karya-karya yang saya sebutkan di atas lebih banyak bersifat pandangan mata secara umum, maka pada novel terbaru saya, *Batas* (novelisasi dari skenario film berjudul sama), kondisi wilayah perbatasan Indonesia-Malaysia di kawasan Entikong, Kalimantan Barat, betul-betul harus diamati secara cermat baik dari sisi fisik geografis maupun kultural. Saya harus menjelajahi wilayah bermedan berat ini yang berjarak sekitar 6 jam perjalanan darat dari ibu kota Pontianak sebelum masuk ke Kota Kecamatan Entikong. Tetapi ini belum merupakan akhir perjalanan, karena lokasi cerita masih berjarak berjam-jam perjalanan lagi di dusun-dusun yang harus dicapai lewat Sungai Sekayam.

Jadi, pelajaran penting kedua menyangkut lokasi dalam kisah



fiksi adalah: rawat ingatan Anda tentang tempat-tempat yang pernah Anda kunjungi. Suatu saat kelak, tempat-tempat itu akan Anda butuhkan sesuai dengan karakter karya yang sedang Anda kerjakan. Jangan khawatir jika Anda tak bisa mengingat secara rinci seratus persen, karena kita hidup di tengah zaman multi-media yang memudahkan para penulis untuk mendapatkan informasi tambahan hanya dalam hitungan detik.

Namun di tengah segala limpah ruah data dan fakta yang bisa diakses, pengalaman pernah berada di satu lokasi tertentu yang Anda pilih sebagai lokasi cerita sudah pasti akan menjadi keunggulan yang akan membuat kisah Anda *believable* bagi pembaca.

Selamat mengenang tempat-tempat yang pernah Anda kunjungi, dan bereksperimenlah dengan kenangan terhadap tempat-tempat itu sebanyak mungkin.

\* \* \*

# MEMANG ADA YA, TEMPAT ITU?

Ary Nilandari

Seorang pembaca pernah bertanya kepadaku, “Memang ada ya, Cadaselang di Cimahi? Di sebelah mana?”

Ia telah membaca novel anak *Misteri Elang Perak* (Syaamil, 2002), yang kutulis bersama dua sahabatku di bawah nama pena, Ryvafie Damani. Begitu terkesannya ibu itu pada Cadaselang yang menjadi *setting* novel tersebut sampai-sampai ia menanyakan hal yang sama kepada seorang petugas Dinas Pariwisata Kota Cimahi.

Tentu saja tak ada tempat bernama Cadaselang di Cimahi dan sekitarnya. Bahkan tak ada tebing cadas dengan tonjolan menyerupai kepala elang sejauh yang kami tahu. Tempat itu ciptaan kami, murni khayalan. Tapi jika pembaca sampai teryakinkan bahwa tempat itu ada, kukira itu adalah efek ajaib dari deskripsi dan legenda fiktif yang kami ramu untuk menghidupkan Cadaselang.

Dari situ, aku belajar bahwa *setting* lokasi menjadi bagian penting dalam bacaan anak, setelah karakter dan plot. *Setting* lokasi berfungsi sebagai pasak bagi sebuah cerita agar dapat tertanam kuat dalam benak pembaca.

Sering, dalam bacaan anak, hanya disebutkan bahwa cerita

terjadi di rumah, di sekolah, di sebuah desa, di pinggiran hutan, di sebuah kerajaan, di sebuah negeri, atau bahkan di negeri antah-berantah. Lokasi tidak digambarkan dengan jelas, mungkin karena unsur-unsur lain—karakter dan plot—sudah cukup untuk membuat cerita itu menarik. Mungkin juga, penulis tidak mendapati ruang gerak leluasa untuk mengeksplorasi *setting* lokasi dalam cerpen, sementara tugasnya mendeskripsikan tempat diambil alih ilustrator dalam *picture book*.

Namun, ketika ruang gerak memadai dan ilustrasi dibatasi, penulis bisa memanfaatkan *setting* lokasi untuk membentuk suasana cerita (*mood of the story*), memengaruhi perilaku dan dialog para tokoh, serta memberikan petunjuk tentang apa yang akan terjadi. Melalui lokasi pilihannya, penulis juga dapat menyisipkan wawasan tentang tempat-tempat menarik dengan keragaman etnis, budaya, dan tradisi, bahkan membangkitkan respons emosional pembaca.

Pembaca tidak hanya ingin mengetahui **apa** yang terjadi pada **siapa**, tetapi juga **di mana** dan **mengapa** harus di sana. Tentunya, jawaban akan tersampaikan jika *setting* lokasi dipilih dan digambarkan dengan cermat.

Dalam memilih dan menggambarkan *setting* lokasi, aku mencoba menerapkan beberapa prinsip berikut, agar manfaatnya optimal:

1. **Spot berbeda pada lokasi biasa:** Sekolah dan rumah bisa jadi tempat yang paling sering digunakan dalam cerita anak, tapi keduanya tak harus membosankan. Aku hanya perlu keluar dari kungkungan kamar atau kelas. Bagaimana dengan pekarangan rumah yang ditumbuhi pohon durian dan

angka, dengan sebuah *hammock*<sup>1</sup> tergantung di sana, atau bahkan rumah pohon di atasnya? Bagaimana dengan tanah kosong di belakang sekolah, dan di sana ada sumur mati dengan kedalaman satu meter, tempat kesukaan si tokoh untuk menyendiri?

**2. Tempat yang benar-benar baru:** Aku menjelajahi dunia mimpi *Manao*<sup>2</sup>, dari bahasa Hawaii yang berarti mimpi atau pikiran. Kuciptakan negeri bawah air<sup>3</sup>, yang penduduknya berjalan di dalam air, bukan berenang; Istana Kaki Langit, yang menyebarkan undangan kepada para orang tua tanpa tanggal dan alamat, tapi membuat beberapa orang tua menghilang secara misterius; Lorong Seratus Hari<sup>4</sup>, yang berbentuk sederhana seperti huruf “s” tetapi dapat membuat orang tersesat di dalamnya selama 100 hari; dan Gua Seribu Mata<sup>5</sup>, yang konon dihuni “Gendrungkeluwe” bermata seribu, berpendar tiap bulan purnama. Atau lokasi yang berbau fiksi ilmiah: Planet Sedran<sup>6</sup> dan Robotown pada Tahun 3008<sup>7</sup>. Agar tempat-tempat itu masuk akal dan berterima, aku ciptakan

---

<sup>1</sup> Kasur ayun; semacam net atau jaring yang kedua ujungnya diikat pada dua pohon besar dan berfungsi sebagai “kasur”.

<sup>2</sup> Ary Nilandari, seri *Nathan Sang Penjelajah Mimpi*, seri pertama diterbitkan Tiga Ananda, 2011.

<sup>3</sup> Ary Nilandari, *Negeri Bawah Air*, Balai Pustaka, 2010.

<sup>4</sup> Ary Nilandari, *Lorong Seratus Hari*, Talikata 2011.

<sup>5</sup> Ary Nilandari, *Gua Seribu Mata*, Talikata 2011.

<sup>6</sup> Ary Nilandari, *Misi Penyelamatan Oxar*, Tiga Serangkai, 2007.

<sup>7</sup> Ary Nilandari, “Robot Tempur Kelas Satu”, dalam *365 Kisah Mencerdaskan untuk Ananda*, Sygma 2009.

juga pelengkap: sejarah, legenda, tradisi, dan kalau perlu, makhluk-makhluk endemik.

**3. Indonesia menawarkan lokasi tak terhingga banyaknya:**

Hanya karena aku di Bandung, bukan berarti aku harus selalu memilih lokasi yang kukenal baik di kotaku. Aku bisa ke Pemalang, Yogyakarta, Surabaya, Padang, Palembang, Mentawai, Kepulauan Riau, Pulau Seram, dan daerah-daerah lain di Indonesia. Terlepas dari aku pernah ke sana atau belum, banyak cara untuk membuat aku tahu banyak tentang lokasi spesifik di daerah-daerah tersebut. Kuncinya adalah riset. Buku dan internet menyediakan semua yang ingin kuketahui tentang keadaan alam, sejarah, budaya, tradisi, dan bahasa suatu daerah. Tentu saja, aku tak perlu menjejalkan semua informasi itu ke dalam cerita. Cukup yang penting dan relevan saja.

**4. Deskripsi autoritatif:** Terlepas dari fiktif atau nyata, lokasi itu harus kugambarkan seolah aku pernah ke sana, seolah aku mengenal baik tempat itu seperti tempat tinggalku sendiri. Kumasukkan detail meyakinkan untuk membuat tempat itu hidup, mudah dibayangkan, hingga terasa nyata. Tapi tidak semua yang dilihat si tokoh harus digambarkan. Kalau perlu, aku menghindari deskripsi yang menyiratkan ketidakpastian, seperti *desa kecil; agak jauh; cukup lebar*. Lebih autoritatif dengan, *hanya ada 60-an rumah di sini, dan jumlah penduduknya kurang dari 300 orang; berjarak seratus langkah; kau bisa memasukkan sepedamu melintang ke dalamnya*.

- 5. Melibatkan pancaindra pembaca:** Dalam menggambarkan *setting* lokasi, aku memilih kata-kata yang mengaktifkan indera pembaca (seperti pada kutipan di bawah ini). Aku ingin pembaca tidak hanya bisa melihat suasana, tetapi juga mendengar bunyi-bunyian, membaui aroma yang menguar, meraba tekstur atau merasakan rangsangan pada kulitnya, bahkan kalau perlu, mengecap rasa. Kugunakan teknik “*show, don’t tell*” dalam hal ini. Kumanfaatkan juga dialog untuk membantu pembaca mendapatkan gambaran utuh tentang lokasi.

*Ilya berdiri di samping Dito, untuk beristirahat sejenak. Pasisir di bawah kakinya menggeleser terbawa arus, menggelitik telapaknya. Sinar matahari masih terang, memantul pada permukaan air. Mata Ilya memicing silau. Ia membalikkan badan menghadap ke hulu, menghindari cahaya langsung. Sungai mengalir tenang di depannya.*

*Tahu-tahu Ilya sudah berjalan maju. Menyusuri air yang semakin lama semakin dangkal. Bunyi gemericik air di bebatuan semakin keras. Angin berdesing kencang menerpa tubuhnya. Ilya menggigil, tapi terus berjalan. Suara anak-anak di belakangnya tak didengarkan lagi. Teriakan-teriakan mereka seperti teredam. Ilya tertarik pada satu tujuan. Gua Seribu Mata membetotnya seperti magnet menarik besi.*

*Kakinya mulai menginjak batu-batu licin berlumut. Tanda daerah ini jarang dijamah orang. Susah bagi Ilya untuk maju tanpa kakinya tergelincir. Beberapa kali kakinya memijak batu tajam. Ilya hanya menahan nyeri dan berusaha maju lagi. Kalau jarak dari batu ke batu terlalu jauh untuk dilangkahi, tapi air di antaranya tak cukup luas untuk berenang, Ilya ber-*

*henti sebentar. Ia tidak berani langsung melompat. Kalau ia jatuh terpeleset, kepalanya bisa membentur batu. Sangat berbahaya.*

*Pelan-pelan, Ilya turun ke air. Beberapa kali ia terkejut mendapati air di antara batu-batu itu ternyata dalam. Seperti lubang. Ilya buru-buru memanjat batu berikutnya. Khawatir ada belut atau ular bersarang di dalamnya. (Gua Seribu Mata, Ary Nilandari, 2011.)*

- 6. Alasan logis pemilihan suatu tempat:** Tanpa alasan logis, *setting* lokasi hanya seperti latar belakang tempelan, tidak menyatu dalam cerita. Mungkin bahkan seperti *backdrop* di panggung yang keliru. Cerita bisa dipindahkan ke mana saja, karena tidak berakar kuat. Misalnya, lomba membuat kue di negeri peri. Kenapa di negeri peri, kalau bahan-bahannya hanya tepung, gula, telur, dan mentega? Kenapa di negeri peri, kalau tokoh-tokohnya seperti anak-anak perempuan biasa dengan karakterisasi biasa pula, hanya ditempel di sayap? Tak ada nilai tambah dari pemilihan lokasi negeri peri, kalau begitu.

Tidak seperti remaja dan dewasa, anak tidak bisa dianggap sebagai target pembaca tunggal. Aspek usia, tahap perkembangan fisik dan kognitif, bahkan jenis kelamin, membuat target pembaca anak memiliki pemetaan lebih rumit. Belum lagi anggapan bahwa kualitas sebuah generasi bisa diprediksikan dari bacaan mereka waktu kecil. Semua ini menyajikan tantangan dan tuntutan bagi penulis untuk memiliki wawasan dan kearifan tersendiri dalam berkarya untuk anak.

Memang berat, tetapi bisa dilakukan. Dan sudah banyak

penulis yang melakukannya. Aku ingin ikut berkiprah bersama mereka, walaupun itu berarti aku harus terus belajar dan bereksperimen, gagal, dan mencoba lagi. Aku akan mengerahkan segenap kemampuan untuk menghidupkan cerita melalui semua unsur pembentuknya. Adalah indikasi dari sebuah keberhasilan kecil, ketika karyaku diterima dan dinikmati pembaca, apakah itu karena karakternya atau plotnya, atau bahkan karena *setting* lokasinya. Bentuk apresiasi mereka bisa sangat sederhana. Sebuah pertanyaan, "Memang ada ya, tempat itu?"

\* \* \*



# PEMANDANGAN

## (*Setting* Tidak Berdiri dengan Satu Kaki)

**Benny Arnas**

**S**aya sejujurnya bingung, bagaimana harus menulis karangan ini. Mungkin sayalah orang terakhir yang menyerahkan nas-  
kah kepada penanggung jawab buku ini (bahkan saya berpikir,  
saya sudah melewati tenggat).

Rasanya perlu saya ceritakan sebuah hal mendasar tentang kepengarangan saya. Sejatinya saya mengarang sangat lambat. Saya hanya mampu mengetik 139 kata per lima menit (tentu saja kata-kata itu belum melalui penyuntingan). Bandingkan dengan A. S. Laksana yang mampu mengetik 250 kata per satu menit (sekali lagi! Satu, bukan lima menit). Dan bila dipersilakan mengutip pendapat (lagi-lagi) A. S. Laksana yang menyatakan bahwa kemahiran mengarang sangat berkaitan erat dengan kecepatan menyelesaikan karangan dengan baik, maka saya bukanlah pengarang yang mahir. Ya, saya menghasilkan sebuah karangan—katakanlah cerita pendek—dalam waktu yang tidak singkat. Memang saya tidak tahu persis waktunya. Namun, saya tidak pernah mampu merampungkannya dalam satu hari. Ya, kadang kala drafnya saja tertatih-tatih saya buat, belum lagi waktu yang diperlukan untuk mengeditnya. Ah, percaya atau tidak,

ada sebuah cerpen yang (harus) saya tulis dalam kurun waktu lebih dari satu tahun (memang dalam kurun 12 bulan, kerja saya bukan hanya mengarang—bukan hanya merampungkan sebuah cerpen, namun saya pikir hal itu berhubungan erat dengan kemampuan mengetik saya yang payah). Intinya, saya bukan pengarang yang mahir. Hmm, bila pengarang yang mahir itu adalah juga pengarang yang hebat, maka saya belum layak untuk menyumbangkan naskah buat buku ini. Selain karena belum menemukan formula dalam membuat *setting* yang baik (percayalah, bila Anda—termasuk pengumpul naskah untuk buku ini—mengatakan bahwa saya mampu membangun *setting* dengan baik, sungguh saya tidak tahu bagaimana itu bisa terjadi. Saya hanya mengikuti perasaan dan imajinasi saya. Semua mengalir saja. Tanpa formula), saya juga belum menjadi pengarang yang hebat! Namun, ternyata ada hal lain yang membuat saya harus menafikan kekurangan tersebut. Saya sangat mengagumi sekaligus menghormati Gol A Gong. Selain karena ia adalah pengarang yang hebat, berwawasan luas, dan memiliki pemikiran-pemikiran yang mencerahkan, ia juga sudah saya anggap tak ubahnya abang saya sendiri. Dialah yang meminta saya mengarang untuk buku ini! Maka, saya penuhi permintaannya, tentu saja diikuti rasa terima kasih atas kesempatan sekaligus kehormatan sehingga karangan saya bisa berdampingan dengan pengarang-pengarang hebat dalam buku ini.

\* \* \*

Maafkanlah, jika tulisan ini berprolog. Apalagi pembukaan tersebut mungkin terlalu panjang dengan isi yang tidak langsung

membidik tajuk besar buku ini: *Rahasia Penulis Hebat Membangun Setting Lokasi*.

Begini, bagi saya, prolog tak ubahnya pemanasan dalam sebuah latihan atau pertandingan (olahraga). Kadang kala, beberapa gerakan yang dilakukan selama pemanasan, bila ditilik secara sepintas, benar-benar tak ada hubungannya dengan materi latihan atau pertandingan. Namun begitu, siapa pun tahu bahwa, yang tidak melakukan pemanasan, peluang didera cedera jauh lebih besar dibandingkan dengan yang melakukannya. Maka, berilah kesempatan bagi otak untuk menikmati hal-hal yang sepintas lalu sangat ringan atau bahkan tak berkaitan, namun sejatinya ia sangat dibutuhkan.

Baiklah, kita mulai saja perbincangan tentang *setting*.

Saya pikir, mengarang adalah melukis dengan kata-kata. Kemampuan melukis diawali dari kecakapan dasar yaitu menggambar. Nah, saya masih ingat, ketika masih duduk di bangku SD, pelajaran kesenian adalah pelajaran yang saya tunggu-tunggu. Sebenarnya, tidak semua jenis (ke)seni(an) saya sukai. Tapi, guru kesenian kami ketika itu sering memberikan pelajaran menggambar (hmm, mungkin lebih tepatnya, sering menyuruh kami menggambar). Menggambar apa saja. Dan sebagaimana murid yang lain, saya sangat suka menggambar pemandangan. Dan sebagaimana murid yang lain pula, di benak saya, pemandangan adalah dua buah gunung, beberapa petak sawah di lerengnya, beberapa pohon kelapa di sisi kanan atau kiri gunung tersebut, beberapa burung elang yang terbang di atas gunung, langit yang polos, awan keriting, dan sebuah matahari dengan sinar menyerupai jarum-jarum yang mengelilingi sebuah lingkaran (tak jarang, setelah mendapatkan *ponten* dari guru, dalam mata-

hari yang bundar tersebut, kami menambahkan dua bulatan kecil dan sebuah lengkung di bawahnya, seolah matahari tersebut tidak pernah membuat kami kepanasan, seolah hari selalu cerah).

Bila mengingat itu, atau bila secara tak sengaja menemukan buku gambar ketika SD dulu, saya sering tertawa sendiri. Namun saya cukup bahagia ketika memaknai ulang gambar-gambar tersebut. Saya melihatnya sebagai kembaran proses kreatif saya dalam mengarang. Ketika masih kecil, kita akan mendeskripsikan apa-apa yang kita lihat dan apa-apa yang kita ingat ke atas kertas semampu kita. Dalam hal ini, ketika masih kecil, kita belum sering bepergian, belum mendatangi—sekaligus mengingat—banyak tempat, apalagi memahami bahwa beberapa daerah memiliki rumah adat yang khas, memiliki tipografi yang khusus, serta memiliki kelok jalan yang tak dapat ditebak.

Nah, saya pikir, kita bukan anak-anak lagi, bukan? Artinya, kita sudah melihat cukup banyak, termasuk mengunjungi beberapa daerah, melihat tempat-tempat yang berbeda—bahkan hal-hal tertentu dari daerah dan tempat tersebut. Artinya lagi, kita mengingat cukup banyak. Maka, saya pun akan mulai menggambarannya, setelah itu saya akan melukiskannya, hingga kata-kata yang saya pilih dalam memaparkan daerah dan tempat (atau bahkan detailnya) dapat menjadikan karangan saya berkarib dengan pembacanya, mengundang mereka untuk bermain-main ke daerah dan tempat yang saya lukiskan. Datanglah ke sini, begitu seolah-olah karangan saya merayu. Jadi, saya melukis daerah dan tempat, bukan lagi menggambarannya.

Begini, saya ingin pembaca tahu (atau sekadar merasa tahu) bahwa sungai bukan hanya tentang aliran air dalam volume yang

besar, tapi juga tentang ikan-ikan yang berenang di dalamnya. Saya ingin membuat pembaca berpikir bahwa di dalam sebuah gubuk, bukan hanya ada bangku dan meja, tapi ada bangku dan meja yang membuat pembaca seolah-olah tahu posisinya atau keadaan kayunya (masih baguskah, atau sudah rapuh dan berlubang di sana-sini?). Saya ingin pembaca tahu bahwa bukan hanya ada bukit, tapi bukit tersebut menyumbangkan efek yang penting dalam menciptakan pemandangan yang indah di kampung.

Maka, menurut saya, membangun *setting* yang baik, bukan hanya tentang mendeskripsikan tempat, tapi juga deskripsi yang memiliki nilai ajakan. Ajakan di sini adalah efek, bukan mengajak dengan sengaja. Dan dalam tulisan fiksi atau sastra, ajakan ini bukan sekadar efek, tapi akan menjadi kesan. Maka, dalam karya cerita, bagi saya, deskripsi yang baik adalah deskripsi yang dibangun oleh diksi yang tepat letak dan tepat guna. Deskripsi yang baik adalah deskripsi yang dibangun oleh kalimat yang mengalir namun tetap menimbulkan kesan, baik itu karena makna, rima, maupun ungkapan yang terkandung di dalamnya. Dan, tentu saja, 'rumusan' ini pun berlaku dalam rangka membangun *setting*.

Nah, beres, bukan?

Apa? Belum?

Anda butuh contoh, rupanya.

Baiklah, sebelum memberi contoh, perlu rasanya ditekankan bahwa sejatinya kita tidak tengah membicarakan *setting* belaka. Ya, (deskripsi) *setting* yang baik adalah sia-sia bila tidak ditunjang oleh kualitas unsur-unsur cerita yang lain. Alur, narasi, dialog, dan lain-lain. Unsur-unsur tersebut akan membuat deskripsi

memiliki arah dan kekuatan yang impresif. Ya, bila kita telah mahir menggambar, kita harus bisa melukis. Bila sudah melukis, kita (idealnya) ingin berada dalam tingkat mahir melukis. Bila sebuah lukisan menceritakan tentang pemandangan mewajibkan keberadaan dua buah gunung, beberapa petak sawah di lerengnya, beberapa pohon kelapa di sisi kanan atau kiri gunung tersebut, beberapa burung elang yang terbang di atas gunung, langit yang polos, awan keriting, dan sebuah matahari, tentu kita sebaiknya memberikan informasi lain kepada penikmat lukisan tersebut bahwa, kita tidak hanya menyuguhkan pemandangan apa adanya: Kita memberi ruang tafsir yang logis tentang hal-hal yang akan membuat karya tersebut hidup, membuat karya tersebut berkesan.

Ya, alangkah baiknya apabila pemandangan tersebut seolah berbincang kepada penikmatnya, bahwa itu adalah pemandangan di pagi hari. Nah, seperti apa awan langit dan awan di pagi hari, seperti apa matahari di pagi hari, apakah gunung-gunung akan berkabut atau tidak, dan seterusnya, dan seterusnya. Pun dengan petak-petak sawah yang telah kita lukis. Alangkah lebih baiknya apabila kita memberitahu kepada penikmat lukisan kita bahwa sawah tersebut dipetaki oleh pematang-pematang yang tidak beraturan, bahwa di pematang ternyata tumbuh beberapa pohon pisang, dan seterusnya, dan seterusnya.

Ups! Saya berprasangka sangat baik bahwa sidang pembaca cukup cerdas untuk tidak memaknai bahwa saya tiba-tiba dengan sengaja memberi pelajaran melukis *abal-abal*. Ya, saya memang sangat suka melukis, tapi saya bukan pelukis. Namun begitu, karena kegemaran saya tersebut, saya jadi tahu apa yang harus saya lakukan untuk membuat lukisan saya menjadi

lebih baik—paling tidak menurut saya (dalam hal ini, saya pikir, kita harus meyakini bahwa setiap orang memiliki kemampuan yang mumpuni untuk menilai bagus/tidaknya sebuah karangan, termasuk karangannya sendiri. Saya sangat meyakini bahwa apresiasi komunal hanyalah sebuah kebutuhan, sedangkan esensinya adalah bagaimana rasa percaya diri yang terukur mampu menyentuh wilayah kekaryaannya kita sendiri).

Akhirnya, untuk menutup karangan ini, saya akan mengutip sebuah paragraf dari cerpen saya. Semoga ini akan menjadi penutupan yang manis. Amiiin.

*Rumah papan itu dikerumuni orang-orang kampung. Lazimnya, tak ada yang aneh dari rumah itu. Almanak bergambar seorang artis dangdut dengan gitarnya masih bertengger dekat jam dinding yang tinggal satu jarumnya. Piring-piring seng masih tertata rapi di rak besi yang berkarat di salah satu tiangnya. Gorden merah yang sudah lusuh masih menjuntai di kusen pintu kamar. Parang-parang pesanan penduduk masih terbaris di sudut dapur. Arit, pangkur, dan terindak—caping dari daun bengkuang, masih mencangkung dekat jamban belakang. Hanya satu pemandangan yang agak tak biasa. Di dalam kamar, seprei anyar itu sudah kusut. Bantal-bantal berserakan. Kelambu pula tersingkap setengah. “Ke mana pengantin baru itu minggat?” (Cerpen “Percakapan Pengantin”, Koran Tempo, 31 Januari 2010/Bulan Celurit Api: Kumpulan Cerpen, 2010).*

\* \* \*

**Lubuklinggau, 04 Juli 2011**

# TIPS-TIPS TIPIS-TIPIS TENTANG *SETTING* LOKASI

Ceko Spy

**S**alah satu hal terpenting dalam sebuah cerita adalah *setting*. Bagaimana bisa kita memanjakan pembaca dengan kisah fiksi tanpa pembangunan *setting* yang kuat? Sebuah cerita tanpa *setting* kuat bagaikan sayur tanpa mayur ☺!

Kita mengenal beberapa macamnya yaitu *setting* lokasi/tempat, *setting* alat, dan *setting* waktu. Pada kesempatan ini, saya akan berbagi pengalaman menulis dengan *setting* lokasi atau tempat.

Sering kali seorang pembaca merasakan dirinya seperti ada di sebuah tempat dalam cerita yang sedang dibacanya. Hingga seolah ia tak sedang membaca rangkaian huruf, tapi seperti melihat sebuah adegan film. Misalnya, ada dua sejoli yang sedang *candlelight dinner* di sebuah *café* yang *cozy* diiringi musik klasik atau ketika ada adegan penjambret yang sedang berlari-lari di kejar massa di sebuah pasar.

Kemampuan seorang penulis dalam membangun *setting* lokasi dalam cerita akan berpengaruh pada *'theatre of mind'* si pembaca. Semakin kuat dan pandai seorang penulis membangun *setting* dalam ceritanya, maka pembaca pun akan semakin puas



dan ikut terhanyut ke dalam cerita kita. Sebagai penulis, tentu kita tidak mau ada pembaca yang mengerutkan keningnya saat membaca novel atau cerpen kita kemudian bertanya-tanya dalam hati: tokoh-tokoh ini sedang berada di mana ya?

Misalnya ketika saya menulis novel *Pengamen Cinta*, saya 'membawa' pembaca ke tempat-tempat ramai yang mungkin sering dilalui dan dikunjungi orang. Dari mulai perempatan jalan dengan berbagai polusi udara dan bunyi, kemudian 'mengajak' jalan-jalan ke mal, rental studio, sampai membawa pembaca masuk ke dalam keriuhan suasana saat menonton konser band.

Tak mudah untuk menceritakan sebuah adegan cerita lengkap dengan *setting* tempat dan suasana yang terjadi di sekitarnya. Jika kurang jeli dan teliti, bisa saja kita menceritakan dua sejoli dalam sebuah tempat ramai, namun hanya tampak seperti dua orang yang sedang berbicara di kuburan karena *setting* lokasi yang dibangun kurang kuat.

Berikut, tips-tips yang patut dicoba agar kita bisa membuat *setting* lokasi yang kuat dalam sebuah cerpen ataupun novel.

## **1. Observasi**

Terjun langsung ke lapangan dan mengunjungi banyak tempat adalah salah satu upaya yang efektif untuk memperkaya wawasan kita tentang berbagai tempat. *Café*, *mall*, tempat wisata, tempat bersejarah, pasar, alun-alun, stasiun, kampus, jalanan, pedesaan, perkampungan, perkotaan, dan lain-lain yang kita kunjungi, akan terekam dalam ingatan dan tersimpan dalam memori untuk suatu saat kita bagikan melalui tulisan. Lebih bagus lagi jika benar-benar merekamnya dalam sebuah kamera foto

atau video karena tak semua penulis memiliki daya ingat yang kuat. Saya mungkin tak akan tahu perbedaan suasana perempatan jalan saat pagi, siang, sore, atau malam kalau tidak pernah mengobservasi langsung turun ke jalanan, mengamati, merasakan untuk kemudian menceritakannya kembali dalam bentuk *setting* lokasi novel tentang pengamen jalanan.

## **2. Detail Deskripsi**

Deskripsi yang mendetail sangat membantu pembaca untuk dapat ikut masuk dan merasakan suasana tempat yang sedang kita tulis atau ceritakan. Saat menceritakan tokoh yang sedang menjadi penonton konser band misalnya, tak cukup hanya dengan dialog-dialog datar para tokoh tanpa menceritakan sedikit pun suasana di sekitarnya. Apakah ia berdiri di tengah kerumunan penonton dan ikut terimpit di antara ratusan penonton lain sambil meneriakkan nama band idolanya yang sedang konser? Apakah ia mendengar suara berisik teriakan penonton lain yang ditambah dengan gelegar suara alat musik yang keluar dari *sound system*? Apakah saat konser itu terjadi pada siang hari yang tak memerlukan pencahayaan atau pada tengah malam yang disoroti puluhan lampu warna-warni yang spektakuler?

## **3. Menjadi Pendengar yang Baik**

Mendengarkan cerita teman yang baru pulang berekreasi ataupun merantau sering membuat kita penasaran hingga kita mencoba-coba membayangkan bagaimana seru dan indahya tempat yang telah dikunjunginya. Sama ketika kita mendengar

siaran berita di radio tanpa bentuk visual. Sedikitnya tentu kita bisa membayangkan sebuah tempat dan suasana yang sedang diceritakan laporan reporter atau penyiar radio tentang kemacetan yang terjadi di jalan-jalan protokol, penyebabnya, dan perkiraan radius kemacetan. Kita (baca: penulis) adalah reporter yang menceritakan sebuah tempat dalam cerita bukan dalam bentuk audiovisual, hanya tulisan.

#### **4. Referensi dengan Mesin Pencari**

Tak perlu merasa minder jika memang kita adalah ‘penulis rumahan’ (asal bukan murahan) yang kurang gaul, ‘anti jalan-jalan’, dan lebih suka menonton televisi atau berselancar di dunia maya tiap hari. Dengan ‘Mesin Pencari’, tinggal klik *keyword* tertentu, kita bisa mendapatkan gambaran lengkap tentang lokasi-lokasi yang ingin kita ketahui untuk dijadikan *setting* cerita, lengkap dengan gambar, video, ataupun hanya tulisan dari orang yang suka berbagi petualangannya. Ketika saya menulis cerfet (cerita estafet) berjudul “Ah, Fatal” yang ber-*setting* di Jepang, saya memakai cara ini: mencari banyak referensi tentang tempat-tempat di Negeri Sakura yang belum pernah saya kunjungi sekali pun ☹. Ini adalah cara termudah dan praktis yang bisa dipakai penulis untuk membangun *setting* lokasi yang kuat. Kecuali jika kita ingin menggunakan lokasi antah-berantah dan negeri khayalan, kahyangan, dan semacamnya, kita bebas berimajinasi sesuka hati. Namun cerita sefantastis apa pun biasanya selalu membutuhkan referensi berupa fakta-fakta logis yang diolah menjadi tak logis. Cara ini juga ampuh digunakan saat kita menulis novel berlatar belakang sejarah atau tempat-tempat berlokasi di luar negeri yang belum pernah dikunjungi.

Demikian sedikit tips-tips yang tipis-tipis dari saya yang mudah-mudahan bermanfaat untuk membantu para calon penulis hebat dalam membangun *setting* lokasi yang kuat. Sifatnya memang lebih cenderung nonteknis, namun saya percaya bahwa tips-tips dan pengalaman yang telah saya bagi ini lebih banyak manfaatnya dibandingkan mudaratnya 😊.

\* \* \*

# JANGAN MENGARANG DENGAN MENGARANG-NGARANG

Chairil Gibran Ramadhan

1. Sebuah cerita tulisan, entah yang bernama cerpen, *novlette*, atau novel, selalu berhubungan dengan *setting* waktu dan *setting* tempat (disebut juga *setting* lokasi, dari *location*). Sebab tokoh bernyawa (manusia atau binatang) dan tidak bernyawa (tumbuhan atau benda mati) yang menjadi bahan penceritaan, hampir bisa dipastikan berada di dalam dimensi waktu dan berpijak pada dimensi ruang dan tempat. Keduanya saling mendukung dan sangat diperlukan dalam membangun sebuah cerita.

Setelah berhasil menentukan dan menciptakan karakterisasi fisik dan psikis untuk tokoh cerita yang kita ciptakan—misalkan satu atau empat orang—maka yang harus kita tentukan dan ciptakan adalah *setting* tempat.

Bagi saya, langkanya sama seperti ketika kita menentukan dan menciptakan karakterisasi tokoh, yang sangat dipengaruhi kemampuan kita sebagai seorang pengamat dan pendengar yang baik—sebelum menjadi seorang penulis atau orang yang menuangkan isi kepalanya ke dalam tulisan. Sebab hanya dengan menjadi pengamat dan pendengar yang baik kita akan

mampu menuangkan dengan lancar kata demi kata yang sudah terekam di kepala.

Maka meski bernama pengarang (baca: penulis), namun pekerjaan “mengarang” adalah bukan “mengarang-ngarang” semata.

2. Sebagai sebuah karya tulis kreatif, bagaimanapun juga sebuah cerita—cerpen, *novelette*, atau novel—haruslah berpijak pada unsur fakta, tepatnya masuk akal dan terterima logika. Hal-hal kecil sering kali dilupakan orang ketika menulis. Begitu dianggap kecilnya hingga mengabaikan dan menganggapnya sebagai sesuatu yang tidak perlu. Padahal dalam sebuah cerita, hal yang sekecil apa pun turut membangun sebuah kerangka dan kekuatan cerita.

Jangan pula kita melupakan logika berpikir diri sendiri dan tentunya logika berpikir orang lain, lantaran nantinya cerita yang kita tulis akan dibaca oleh khalayak yang lebih luas jumlahnya dan lebih beragam pengetahuannya. Bukankah cerita yang kita tulis diharapkan untuk dibaca orang banyak dan bukan hanya untuk disimpan sendiri di laci meja?

Dalam sebuah cerita, *setting* tempat yang dimaksud bisa saja memang benar-benar ada, bisa saja hanya sebuah hasil imajinasi, atau malah gabungan keduanya. Namun apa pun itu, selama cerita yang kita tulis berpijak pada dunia nyata (disebut *cerita realis*), maka semuanya harus dituliskan secara masuk akal dan terterima logika. Berbeda persoalan jika cerita yang ditampilkan adalah *cerita surealis*, di mana *setting* waktu, *setting* tempat, hingga penggambaran fisik dan psikis, kerap diputarbalikkan menjadi absurd dan aneh bahkan dengan keanehan yang teramat sangat.

Tidak ada standar khusus dalam menentukan dan menciptakan *setting* tempat. Sebab ketika sebuah cerita ditulis, maka sang penulis sesungguhnya adalah “dalang” dengan segenap kekuasaannya. Ia bebas menentukan dan menciptakan tokoh dengan karakter apa saja, menentukan dan menciptakan *setting* tempat yang bagaimana saja, serta menentukan dan menciptakan alur cerita yang bagaimana saja. Jadi adalah hal wajar jika *setting* tempat yang terdapat pada sebuah cerita merupakan gabungan dari beberapa tempat yang sudah terekam di dalam kepala penulis, atau hanya satu tempat saja. Bahkan untuk yang satu tempat itu pun wajar pula dituangkan secara apa adanya seperti aslinya, atau ditambahkan sesuatu yang tidak terdapat di dalamnya demi membuat sebuah cerita memiliki gereget tertentu atau membuat pembaca penasaran.

Di sinilah kecerdasan seorang penulis terbukti.

Bayangkan misalnya jika kita mampu membuat sebuah cerpen berjudul “Akar Bangku”, bercerita tentang sebuah pohon besar di Kebun Raya Bogor yang tumbuh tepat 425 meter dari arah utara Istana Bogor dan memiliki akar menyerupai bangku, serta pada malam bulan purnama kerap terlihat sosok Bung Karno duduk di sana (yang sesungguhnya pohon itu tidak memiliki akar demikian). Maka ketika cerpen itu dimuat di *Kompas* misalnya (lagi), para pembaca dari Kota Bogor dan kota-kota lain mendatangi pohon itu diakibatkan rasa penasaran, mencari-cari “akar bangku”-nya, dan bertanya-tanya pada penjaga Kebun Raya Bogor tentang sosok Bung Karno—dalam pakaian kebesarannya yang penuh bintang lengkap dengan peci dan tongkat komando—yang diceritakan setiap malam bulan purnama kerap terlihat di sana: “Apa benar, begitu, Pak?”

Jika itu yang terjadi, maka terlepas dari “tertipu”-nya pembaca, nilai plus sebagai seorang penulis sudahlah kita miliki. Sebab layakny seorang aktor yang mampu memerankan orang lain dengan begitu meyakinkan hingga mendapatkan Piala Oscar, maka sang penulis pun dalam kasus ini telah berhasil membuat orang lain percaya pada isi cerita yang ditulisnya.

3. Namun untuk cerita yang dibuat berdasarkan kejadian nyata, diilhami kejadian nyata, atau memerlukan detail-detail mengenai suatu tempat—umumnya cerpen riset atau novel sejarah—maka kreativitas berupa penambahan atau pengurangan pada *setting* tempat seperti cerpen “Akar Bangku” di atas tidak boleh terjadi.

Dan jika kita ingin membuat cerita dari salah satu jenisnya, yang harus kita lakukan adalah melakukan peninjauan mendalam mengenai sebuah tempat. Sepanjang pengetahuan saya sebagai penulis, riset yang kerap saya lakukan ada tiga jenis: Riset pustaka, riset lapangan, dan riset tokoh (wawancara).

Ketiga jenis riset ini bisa dilakukan sekaligus untuk sebuah karya, namun bisa juga hanya salah satunya saja. Ketika kita ingin membuat cerita dengan *setting* tempat berupa penjara anak—lantaran cerpen kita tentang seorang remaja SMA yang terlibat perkelahian dan harus mempertanggungjawabkan pembunuhan yang dilakukannya—maka yang harus kita lakukan adalah melakukan riset lapangan dengan mendatangi penjara anak yang ada, menggambar denahnya, mencatat blok-bloknya, mencatat jumlah seluruh penjaganya, kegiatan-kegiatannya, waktu beroperasinya, dan bila memungkinkan sekaligus melakukan riset tokoh pada salah satu remaja yang



menjadi penghuninya—untuk mendapatkan unsur dramatisasi dan kedalaman psikologis tokoh yang kita ciptakan. Langkah ini ampuh untuk menghasilkan cerita yang memiliki kekuatan dalam penggambaran *setting* tempat serta tentunya kuat narasi penjiwaannya atas sang tokoh. Sebab jika kita bermaksud menulis cerita yang memerlukan penggambaran *setting* tempat secara detail (atau agak detail) namun yang kita lakukan hanya duduk di depan komputer dan mengira-ngira tempat tersebut, maka yang muncul adalah karya dengan kategori “mengarang-ngarang”. Dan kelemahan logika, dapat dengan segera tercermin dari isinya.

Sesungguhnya kemajuan teknologi saat ini dengan beragam jenisnya telah memudahkan kerja seorang penulis dan mengurangi pengeluaran biaya, waktu, dan tenaga. Tidak hanya ketika naskah itu sudah rampung dan siap dikirimkan ke media massa cetak atau pihak penerbit untuk diterbitkan menjadi sebuah buku, tetapi juga ketika baru dalam tahap penggarapan. Kita bisa melakukan wawancara jarak jauh secara detail dengan telepon, *e-mail*, *inbox* jejaring Facebook, memperoleh foto melalui berbagai situs, bahkan mendapatkan gambar bergerak melalui YouTube. Namun jika memang memungkinkan dan sepanjang itu tidaklah sulit dilakukan, maka riset langsung ke lapangan adalah sebuah keelokan dan tentunya pula mengasyikkan.

Jangan pernah berpikir bahwa imbalan rupiah sebuah karya yang diberikan pihak media cetak lebih sedikit dibanding modal yang harus atau telah dikeluarkan untuk membuat sebuah karya cerpen. Selama memungkinkan misalnya, jangan pernah menyesali uang sejumlah Rp500.000,00 untuk lima buah buku yang kita beli demi mendukung keakuratan data dan fakta ketika menggarap sebuah cerpen, atau mengingat-

ingat biaya perjalanan yang kita keluarkan untuk mendatangi sebuah tempat dan mewawancarai seorang narasumber—jika yang kita inginkan adalah sebuah cerpen yang kuat secara teknik penulisan, mengagumkan secara tema, dan bisa dipertanggungjawabkan secara isi, masuk akal dan berterima logika. Sebab itu semua lebih besar “imbalan pengaruh”-nya daripada materi yang kita keluarkan.

Ini tentunya jika kita memiliki keinginan menjadi penulis yang andal dalam menggambarkan *setting* tempat (serta pendukung-pendukung lainnya). Jika tidak, dalam arti tidak ingin berlatih-latih dan mengeluarkan modal materi, juga tidak apa-apa lantaran memang tidak ada larangannya. Terlebih dengan tidak adanya hukum perundang-undangan yang mengikat dengan segala bentuk sanksi. Namun inginkah kita sebagai penulis mempermalukan diri sendiri dengan membuat karya yang lemah dan asal jadi?

4. Dalam kesempatan ini tentunya saya harus menyebutkan nama seorang penulis kita yang andal dalam menentukan dan menciptakan *setting* tempat: Ahmad Tohari. Kehidupan desa dan aroma alam pedesaan yang diakrabinya dalam keseharian, cukup menjadi alasan kenapa ia mampu menghasilkan sebuah cerita dengan begitu indah, masuk akal, dan kuat. Jadi tidak semata-mata keahlian mengolah kata-kata dan kemampuan mengurung diri di kamar sambil duduk mengetik. Simak salah satu karyanya:

*Ada sebatang pohon jambu air di salah satu sudut Dukuh Paruk. Dalam kerimbunan daun-daunnya sedang dipagelarkan harmoni alam; beratus-ratus lebah madu dengan kete-*

*kunan yang menakjubkan sedang menghimpun serbuk sari. Sayap-sayapnya mendengarkan aneka nada halus dan datar, mengisi kelengangan pagi yang masih temaram. Tanah di bawah pohon jambu itu memutih oleh hamparan beribu-ribu tangkai sari. Bau wangi tanah, suara lembut sayap-sayap lebah madu dan pendar embun yang mulai menangkap cahaya dari timur.*

*Pucuk-pucuk nyiur dan rumpun bambu menerima kehangatan pertama pagi hari. Pancaran cahaya matahari adalah tenaga yang setiap kali membangunkan Dukuh Paruk dengan menyingkap kabut yang menyelimutinya. Dua puluh tiga rumah di pedukuhan kecil itu mulai hidup. Terdengar rengek anak-anak yang terjaga dan langsung merasa lapar. Seorang perempuan keluar menjemur kain yang basah kena ompol bayinya. Suaminya juga keluar halaman dengan tujuan berbeda. Laki-laki itu menjambret daun pisang kering untuk menggulung tembakau. Ada orang jongkok di balik semak. Tangannya mengibas mengusir agas yang merubung kepalanya. Dukuh Paruk sudah terjaga.<sup>8</sup>*

Saya sendiri selain kerap membuat cerpen-cerpen riset dengan dukungan riset lapangan untuk keperluan penguatan penggambaran dalam *setting* tempat (termasuk riset pustaka dan riset tokoh), juga beberapa kali membuat cerpen yang didasarkan pada ingatan masa kecil. Salah satunya lewat cerpen berjudul “Dahulu”:

---

<sup>8</sup> Dari *Lintang Kemukus Dini Hari* (PT Gramedia, 1985), merupakan novel kedua dari trilogi *Ronggeng Dukuh Paruk*. Novel pertama dan ketiga adalah *Ronggeng Dukuh Paruk* (PT Gramedia, 1982) dan *Jantera Bianglala* (PT Gramedia, 1986).

*Dahulu, pagi dan sore, kami anak-anak, bersama orang-orang tua kami, mandi di Kali Pesanggrahan. Di pinggirnya, di bawah pohon jati dan waru, ibu-ibu mencuci ditemani anak-anak perempuannya. Kali itu begitu bersih. Aku sering bermain-main di pinggirnya dan baru ke tengah bila digendong Ayah. Aku sering meminta pada Ayah untuk membawaku ke batu besar di tengah. Aku senang berdiri di sana, rasanya sedang berjalan di atas air saja. Siang kami sering memancing di sana ketika libur sekolah atau menunggu beduk Magrib di bulan Ramadan. Bapak-bapak mengambil ikan dengan tangkok.*

*Namun, sejak persawahan di seberang ditimbun dan dibangun kompleks perumahan dan di daerah Gintung berdiri sebuah pabrik tekstil Sandratex yang kerap membuat air kali berubah-ubah warna dan orang mengotori kali dengan sampah-sampah, kami pun tidak pernah lagi datang ke sana.*

*Zaman berubah menjadi semakin maju, namun orang berubah menjadi semakin kurang ajar pada alam.*

*Maka, sumur-sumur timba yang semula hanya diambil airnya untuk minum, wudu dan istinja, mulai dipakai untuk mandi dan mencuci. Kamar-kamar mandi pun mulai dibangun di dalam rumah bersama dibelinya pompa-pompa tangan merek Dragon.*

*Keindahan Kali Pesanggrahan kini tidak ada lagi. Keramas dengan merang, pergi mengaji setelah Magrib dengan membawa colen dan memasak dengan kayu pun hanya tinggal kenangan.<sup>9</sup>*

---

<sup>9</sup> Dari *Sebelas Colen di Malam Lebaran* (Masup Jakarta, 2008), antologi tunggal pertama CGR. Berisi 17 cerpen bernuansa Betawi tanpa unsur humor dan bukan kumpulan cerita silat.

Untuk seorang yang tinggal di kota besar namun ingin menghasilkan sebuah cerpen dengan nuansa pedesaan seperti yang dihasilkan Ahmad Tohari di atas, selain bisa melihat foto atau gambar bergerak di internet, tentunya ia harus melakukan riset lapangan dengan mengunjungi sebuah desa dan tinggal di sana selama dua atau tiga hari. Dan akan lebih baik jika waktunya diberikan beberapa hari. Namun jika ingin menghadirkan nuansa masa lalu yang tidak pernah dialaminya, maka yang harus dilakukan adalah melakukan wawancara dengan mereka yang pernah mengalaminya langsung dan mendatangi tempat tersebut dalam keadaan masa kini.

Didukung oleh keinginan dan kemampuan menjadi pengamat dan pendengar yang baik, besar kemungkinan hal ini akan dapat membuat kita menjadi penulis dengan kemampuan menggambarkan pedesaan (atau masa lalu) yang indah, kuat, masuk akal, dan diterima logika. Itu hanya salah satu contoh tema, tentunya.

5. Keberhasilan seorang penulis menghasilkan karya yang baik secara estetika bahasa dan isi, masuk akal (diterima logika), serta kuat penggarapannya, pada akhirnya akan menaikkan derajat si penulis di mata para pembaca, kritikus sastra, dan sesama penulis sendiri. Dan ini, adalah sebuah kenikmatan dan kebahagiaan tersendiri bagi seorang penulis.

Sebuah karya yang dicemooh lantaran tidak kuat secara isi, tidak diterima secara logika, dan lemah penggarapan alur, *setting* waktu, dan *setting* tempatnya—di luar penilaian estetika bahasa—tentunya hanya akan mempermalukan diri sang penulis, lantaran pembaca bisa saja menyebutnya sebagai penulis

yang malas: malas melakukan riset pustaka, malas melakukan riset lapangan, dan malas mewawancarai. Satu catatan tertinggal, wawancara yang dimaksudkan di sini janganlah diartikan seperti yang dilakukan di televisi lewat seorang penyiar berwajah dingin dan bahasa yang kaku. Lakukanlah selayaknya berbincang-bincang antara dua orang teman, baik posisi duduk, intonasi kalimat, gerak tubuh, mimik wajah, maupun jenis-jenis pertanyaan. Ciptakan perbincangan yang sesantai mungkin namun menyerap begitu banyak informasi.

\* \* \*

**Pondok Pinang, 29 Juni 2011**

# MEMBANGUN FISIK DUNIA REKAAN

Clara Ng

**R**esep dasar novel harus memiliki empat 'W', yakni *Who* (siapa tokohnya), *What* (apa yang terjadi?), *When* (kapan terjadinya), dan *Where* (di mana terjadinya?). Salah satu 'W' terpenting yang sering terlupakan adalah 'W' ketiga dan keempat, yaitu *When* dan *Where*. Kapan dan di mana peristiwa itu terjadi? Ayo, tunjukkan tempatnya kepada para pembaca!

Dalam pertunjukan teater, *setting* harus dibangun di atas pentas, lengkap dengan pencahayaannya. Untuk film, penulis skenario harus membangun dunia fisik di atas kertas skenarionya, sehingga sutradara harus menjelajahi bumi sampai ke tempat-tempat terpencil agar bisa mendapatkan lokasi *shooting* dengan lanskap yang sesuai cerita. Dalam novel, *setting* ini dibangun dari pentas kata-kata yang cuma sekilas tapi mampu melahirkan sebuah pemandangan yang detail di kepala pembaca.

Menulis *setting* bukan pekerjaan mudah. Banyak penulis pemula sering melupakan *setting*. Adegan berjalan dengan terburu-buru tanpa memberikan kesempatan kepada penampilan sekeliling sang tokoh. Ketiadaan *setting* membuat sebuah cerita menjadi kosong dan kualitas fiksi menurun.

Dari lokasi, karakter bisa dibentuk dengan lebih baik. Tokoh

lahir dari suatu tempat, sehingga tempat itu menjadi sandaran tokoh untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Misalnya, karakter seseorang yang lahir di kota kecil pertambangan. *Setting*-nya adalah kota kecil pertambangan. Akan berbeda kalau tokoh itu adalah seseorang yang hidup di kota besar seperti Tokyo. Karaktermu berperilaku berbeda pada setiap *setting* yang berbeda.

Gambaran *setting* yang berlebihan pada novel sehingga menjadi banyak dan terperinci akan membuat pembaca bosan. Tapi, tanpa memberikan sensasi tempat, sulit bagi pembaca untuk bisa berinteraksi kepada karakter dan tenggelam dalam inti cerita. *Setting* yang seimbang antara rinci dan samar-samar adalah penggambaran *setting* yang bagus untuk sebuah cerita.

Jangan membuat *setting* secara serentak. Itu akan membuat cerita berjalan dengan lambat. Bangun dan susun *setting* secara acak dan selipkan di berbagai adegan pada seujur cerita sehingga cerita tetap dapat berjalan cepat dan dinamis. *Setting* yang berlebihan akan membuat adegan terhambat. Sembunyikan bagian-bagian penting di akhir cerita atau adegan-adegan tertentu.

Penulis pemula yang mengabaikan *setting* adalah penulis yang malas. Penulis yang malas akan menciptakan fiksi yang miskin eksplorasi dan compang-camping. Jangan pernah malas untuk membingkai cerita dalam *setting* yang menarik. *Setting*, apabila tahu cara memanfaatkannya, akan sangat membantu penokohan dan adegan.



## **Setting Membantu Karakter Berinteraksi**

Seperti sudah dikatakan, tokoh dalam novel berinteraksi berdasarkan *setting* yang dibangun. Keberadaan *setting* membuat tokoh semakin hidup dan kaya. Tokoh bergerak berdasarkan tiga tempat di bawah ini, yang harus kamu bahas dalam *setting*:

### **1. Pekerjaan Si Tokoh**

Apakah yang si tokoh lakukan untuk hidupnya? Jika dia seorang penambang, maka kamu harus berhasil membuat *setting* pertambangan. Jika dia seorang eksekutif, maka kamu harus berhasil membangun kantornya. Jika dia seorang dokter, maka kamu harus berhasil membangun UGD dan rumah sakit. Untuk membuatnya jadi lebih mudah, coba cari kartu pos bergambar *setting* yang sesuai dengan tokoh.

### **2. Tempat Istirahat Si Tokoh**

Di mana tempat si tokoh beristirahat? Jika dia memiliki rumah lengkap dengan kamar tidurnya, lukiskan gambaran rumah itu dalam imajinasi sebelum dimasukkan ke dalam cerita. Jika dia tidak memiliki rumah sebab cerita hanya berkisar pada satu tempat saja, mungkin tokoh beristirahat di sudut ruangan dengan kursi tua yang berderit jika diduduki? Jika dia tidur di pinggir jalan, gambarkan keadaan jalanan itu.

### **3. Tempat Bermain Si Tokoh**

Yang dimaksud dengan “tempat bermain” di sini bukan berarti taman bermain, tapi tempat si tokoh menghabiskan nyaris seluruh kegiatan pentingnya berdasarkan plot. Jika si tokoh adalah tukang jagal yang sering menghabisi nyawa orang-orang

lain di sudut-sudut gelap kota, gambarkan kota yang dimaksud itu dengan jelas. Intinya, inilah *setting* penting di mana si tokoh harus bergerak karena konflik. Inilah yang dimaksud “tempat bermain”-nya.

### **Lokasi Nyata Versus Lokasi Rekaan/Ciptaan**

Lokasi nyata adalah lokasi yang sudah ada di dunia riil dan tinggal dipotret saja. Misalnya, Kota Bandung atau sepanjang jalan di Pantura. *Setting* tempat seperti rumah, apartemen, toko, jembatan, jalan, peternakan, dan lain-lain juga sebenarnya bisa diambil dari yang sudah ada. Tinggal jeli saja mengamati lanskap-lanskap unik dan menarik yang ada di sekeliling. Gunakan mata fotografer atau mata sang sutradara ketika hendak mengambil *setting* dari lokasi nyata.

Lokasi rekaan atau ciptaan sendiri akan membawa pembaca ke dunia antah-berantah yang bisa digambarkan dengan semenarik mungkin. Untuk melakukan ini, seorang penulis harus bekerja keras menciptakan panggung karyanya sendiri. Panggung ini harus tampak “masuk akal” bagi para pembaca. Jangan sampai pembaca tidak tertarik dengan ceritamu, alih-alih *setting* juga memperburuk keadaan.

Ada juga penulis yang ingin main aman. Demi menggambarkan tempat yang sudah ada, dia juga mencampurkan lokasi rekaan di tempat yang ditentukan. Dengan lihaihnya dia menyamarkan nama jalan, situasi, tempat, dan kejadian. Misalnya, bisa saja *setting*-nya terjadi di kota besar seperti Jakarta, tapi di jalan yang tidak pernah ada pada peta Jakarta.

## **Berbagai Jenis *Setting***

*Setting* bisa dimanfaatkan untuk berbagai jenis penceritaan. Pada teater dan film, *setting* digunakan habis-habisan untuk memperkuat adegan, membuat adegan percintaan semakin syahdu, dan mengejutkan penonton. Nah, dalam novel pun, kita bisa memberi sentuhan-sentuhan spesial itu, untuk membuat pembaca semakin masuk ke dalam adegan.

Misalnya, kamu ingin menulis sesuatu yang menyeramkan atau menegangkan. *Setting* yang seram bisa mempertegas suasana hati si tokoh atau atmosfer sekeliling. Dengan membuat suasana yang suram dan kelam, keadaan menjadi lebih menakutkan. Perhatikan contoh di bawah ini:

Dari jendela, tampak ranting-ranting pohon merunduk seperti kakek tua yang bungkuk. Angin tidak pernah terlihat, tapi siapa pun bisa mendengar suaranya yang melolong masuk melalui kisi-kisi. Bayangan gelap menghantui di sepanjang empat dinding. Tidak ada yang berani berbicara jika hujan turun pada tepat pukul dua belas malam. Nenekku pernah berkata, tengah malam adalah jam yang disukai oleh hantu-hantu.

Satu paragraf di atas sudah mengusungkan adegan *When* dan *Where*. Perhatikan kata-kata yang dikumpulkan di atas. Untuk tempat, sudah jelas, bahwa siapa pun yang sedang bercerita, pasti sedang bercerita dari dalam rumah, memandang ke jendela. Untuk waktu, sudah jelas. Pasti kejadiannya tengah malam.

Ada istilah yang mengatakan, dengan menulis *setting*, kita juga bisa menciptakan bayang-bayang kepada pembaca bahwa sesuatu akan terjadi. Istilah ini dinamakan *foreshadowing*.

Apakah itu *foreshadowing*?

Misalnya, menuliskan pisau dan petir di awal kalimat bisa membangkitkan rasa seram di seluruh cerita, padahal cerita belum berlanjut ke arah sana. Atau yang lain lagi, menuliskan hujan deras dan rumah tua yang lantainya berderit ketika diinjak membangkitkan rasa horor, sehingga suasana terasa lebih mencekam. Kalau deskripsi hujan salju, perapian, dan musik *jazz* akan membangkitkan rasa kehangatan atau romantisme.

Dengan menulis *setting* yang tepat dan teliti, penulis yang baik berhasil menggiring pembaca untuk menciptakan *mood* tertentu yang diinginkan si penulis. Narasi yang menuturkan *setting* jauh lebih efektif dari cerita yang hanya tergantung pada dialog/percakapan.

\* \* \*

# SETTING LOKASI TIDAK BERDIRI SENDIRI

Gol A Gong

Setiap saya bepergian, saya selalu merekam apa-apa yang saya lihat dan dengar. Saya tidak hanya memotret, tapi juga menggali. Cara berpikir jurnalistik yang selalu harus “menemukan” bukan “melihat”, membuat saya rajin menyimpan apa yang saya lihat dan rasakan di buku harian (era ‘90-an) dan kini di folder *hard disk notebook*. Sebagai penulis, saya harus mendokumentasikan sebuah lokasi (kota) seperti halnya seorang juru foto memotretnya.

## Target Pembaca

Saya termasuk penulis yang lemah dalam membangun *setting* lokasi (juga waktu) di cerpen dan novel yang saya tulis. Saya tidak bisa menuliskan *setting* lokasi yang murni khayalan. Saya hanya pelapor. Jika saya mendatangi sebuah kota, saya berpikir bahwa tidak semua orang bisa mendatangi kota itu. Maka saya memiliki kewajiban melaporkannya kepada orang-orang lewat sebuah cerpen atau novel. Saya ingin berbagi kepada orang lain tentang apa yang saya lihat dan rasakan. Tentu saya berusaha

sekeras mungkin, agar saya tidak berperan sebagai pelapor semata. Saya ingin kata yang saya rangkai menjadi kalimat yang menyihir pembaca. Saya tidak tahu, apakah itu berhasil atau tidak. Hanya saja, banyak respons pembaca yang tergerak ingin datang ke sebuah kota yang saya gambarkan di karya prosa saya. Di novel serial *Balada Si Roy* (Gramedia/Beranda/Gong Publishing), misalnya, banyak orang yang terbujuk ingin datang.

Bagi saya, menyuguhkan *setting* lokasi harus disesuaikan dengan tema cerpen/novel yang sedang saya tulis. Misalnya, untuk *Balada Si Roy* yang karakternya lelaki dan petualangan, cita rasa tidak boleh jauh dari geografi, pariwisata, dan sejarah. Pemilihan katanya pun harus kuat. Saya kutip kalimat pembuka *Balada Si Roy* di episode *Joe* dengan teknik menulis deskripsi atau statis:

*Bumi di kota kecil di Karesidenan Banten, 91 km barat Jakarta, masih basah oleh hujan semalam. Butiran air pun masih menempel di dedaunan, gemerlap ibarat lampu pohon Natal yang disentuh matahari pagi. Kota yang terkenal dengan hal-hal mistik, debus, dan jawaranya. Juga tercatat dalam sejarah ketika kapal dagang para petualang Portugis merapat di Bandar Karang Hantu, legenda 1883 ketika Krakatau mengguncang dunia dengan meratakan 163 desa dan melumat 36.000 jiwa, dan si penjagal Herman Daendels yang memulai kerja rodi pembuatan jalan tanah Jawa dari Desa Anyer.*

Menulis dengan cara penggambaran deskripsi alias statis sebetulnya sangat berisiko. Saya sarankan jangan menjadi kebiasaan, karena itu akan membosankan pembaca. Tapi, ketika saya

memutuskan memulai menulis cerita serial ini dan mengawalinya dengan kalimat statis itu, tentu tidak sembarangan. Saya ingin mengajak dulu pembaca ke *setting* lokasi dominan *Balada Si Roy* yaitu Serang, tapi tidak langsung menuliskan “Kota Serang”, melainkan dengan cara menghidangkannya: ***Bumi di kota kecil di Karesidenan Banten, 91 km barat Jakarta, masih basah oleh hujan semalam***. Saya melakukan percobaan—pada waktu itu—untuk tidak “membunuh” imajinasi pembaca. Saya ingin pembaca cerpen/novel saya membuka peta dan menemukannya sendiri. Jika saya langsung menuliskan dengan: ***Kota Serang, masih basah oleh hujan semalam***, apa yang menarik bagi pembaca? Inilah usaha dari si pengarang, agar para pembaca merasa ikut berpetualang juga seperti tokoh “Roy”. Ini memang bukan kebenaran mutlak, tapi patut terus diujicobakan.

Jadi, ketika menulis *setting* lokasi sebuah tempat (kota) yang tentu sudah ditulis oleh para pengarang sebelumnya, saya harus mencari cara lain menghidangkannya, agar tidak basi. Ini ibarat seorang juru masak menyuguhkan beragam menu yang sama, tapi dengan cita rasa dan kemasan berbeda. Cobalah kita iseng mendatangi *food court*. Di semua kedai pasti tersedia menu yang sama; mulai dari jus, mi rebus, nasi goreng, hingga teh dan kopi panas. Tapi, cobalah perhatikan dengan saksama; semua berusaha tampil berbeda; mulai dari tampilan menunya, gelasnya, hingga menu tambahannya. Itulah kreativitas, yang mutlak dimiliki seorang pengarang. Dan itu akan menjadikan karakter yang kuat mengakar di benak pembaca yang kita bidik. Ada yang berhasil dan ada yang tidak. Tapi, jika si pengusaha *café* mengerti betul target pasarnya, pasti saat mengemas dan menyuguhkan menunya akan disesuaikan.

Saya mengambil cara berbeda ketika menulis novel untuk anak-anak. Saya tidak perlu menyembunyikan *setting* lokasi (plus waktu), karena kecenderungan anak-anak memang harus secara langsung diberi tahu. Di novel *Aku Seorang Kapiten* (Al-Kautsar) saya menulis:

*Di sebuah desa terpencil di pedalaman Banten Selatan,  
semburat merah pertanda fajar mulai muncul di langit timur.  
Embun mengambang di pucuk-pucuk daun. Suara burung pun  
berkicau riang....*

Cita rasanya berbeda bukan? Saya sebetulnya tergoda untuk memasukkan kata-kata (diksi) yang rumit atau *magic words*. Tapi, target pembaca yang saya bidik anak-anak, tentu tidak tepat. Anak-anak masih belum masuk ke fase berpikir yang terlalu rumit. Hal ini juga tidak semata-mata keputusan saya, tapi terkait dengan kebijakan redaksi di penerbitan.

Memang terasa lain ketika saya menulis cerpen untuk koran, misalnya cerpen saya yang berjudul “Kidung Pagi di Pasar Klewer” (*Republika* edisi Minggu, akhir Juli 2003). Kalimat pembuka yang saya suguhkan dengan beragam pertimbangan, mencoba menebak-nebak pembaca koran tidak memiliki waktu banyak jadi jangan terlalu rumit juga, tapi pasti kritis karena rata-rata pembacanya terdidik dan menyenangi hal-hal yang berbau kemanusiaan. Bacalah:

*Aku letakkan bakul berisi nasi liwet<sup>10</sup>, beberapa potong*

---

<sup>10</sup> Nasi liwet; nasi yang rasanya gurih. Prosesnya, beras direbus setengah matang. Lalu dicampur dengan santan yang sudah matang. Makanan ini khas Solo.



*ayam, telur, kanil<sup>11</sup> di teras toko. Hari masih pagi benar. Toko-toko buka nanti jam sembilan. Beberapa anak jalanan yang suka ngelem<sup>12</sup> masih malas bergeletakan di emperan toko. Tubuh mereka yang penuh daki jalanan dan berbalut celana rombeng, diselimuti kain spanduk. Beberapa mas becak juga meringkuk seperti kucing dengan menyesuaikan luas ruangan untuk penumpang di becakunya. Bunyi adzan Subuh rupanya tak membangkitkan selernya untuk pergi ke Masjid Agung di sebelah barat alun-alun keraton. Beberapa mobil angkutan kota berwarna kuning melintas. Pasar Klewer juga masih sepi. Sangat berbeda dengan suasana selepas jam delapan pagi. Penuh sesak dengan manusia.*

Saya tidak semata-mata mengkhayal. Saya memotret langsung sebuah peristiwa di suatu pagi di Pasar Klewer, Solo, Jawa Tengah. Apa yang saya lihat, saya tulis. Saya melakukan riset lapangan dan bahkan melakukan “wawancara” dengan mereka. Prosedur jurnalistik saya lakukan, karena saya memang pernah bekerja sebagai wartawan. Teknik menulisnya saya pikirkan sekali. Ini memang kadang berisiko. Jawabannya, jika cerpen yang saya tulis dipublikasikan, berarti itu adalah keberhasilan. Memuaskan semua pembaca memang sulit.

---

<sup>11</sup> Kanil; kepala santan, santan kental yang dimasak lama, lalu diambil bagian atasnya yang berbuih. Kemudian didinginkan. Saat memakannya, kanil ini diambil secuil, lalu diletakkan paling akhir di bagian atas dari tatanan nasi liwet.

<sup>12</sup> Ngelem; kebiasaan buruk dari para anak jalanan sebelum beroperasi di perempatan jalan. Untuk mengusir rasa malu atau menambah keberanian, mereka mengisap aroma lem sejenis aibon atau fox. Dipercaya aroma lem itu bisa mempertebal rasa percaya diri mereka.

## Pendukung Tokoh

Hal lain yang saya pikirkan adalah, *setting* lokasi yang saya bangun tidak berdiri sendiri, tapi saling terkait dengan para tokoh. Kehadiran tokoh di sebuah *setting* lokasi sangat menentukan karakter para tokohnya. Jika karakter tokoh “Roy” di novel serial *Balada Si Roy* adalah pelajar SMA, petualang, pemberontak, mencintai lingkungan, dan menyukai sastra, maka gunung, pantai, perpustakaan, dan sekolah adalah yang mendominasi. Saya kutipkan episode “Avonturir” di buku kedua *Balada Si Roy*. Silakan menikmati:

*Kertas biru itu masih dipandanginya. Masih digenggamnya. Selembar foto kini dinikmatinya. Cahaya bulan yang bulat persis di atas kepalanya, begitu indah meneranginya. Berbinar ke seluruh alun-alun Surya Kencana. Di sebelah sana, puncak Pangrango pun menjulang jelas begitu indahnyanya. Roy sudah dua malam berada di puncak Gunung Gede ini. Puncak gunung yang sudah teramat sering diinjak-injak para petualang muda dan dijadikan tempat malam Minggu-an bagi anak-anak Metropolitan.*

Tokoh “Roy” sedang galau karena perempuan yang dicintainya. Dia membaca surat dengan kertas berwarna biru tidak di kamarnya, tapi di puncak Gunung Gede. Itulah yang saya maksud, *setting* lokasi tidak berdiri sendiri, tapi secara aktif menciptakan karakter tokoh di cerpen/novel kita menjadi kuat. Syukur-syukur bisa melibatkan si pembaca, bahwa yang dilakukan si tokoh yang kita ciptakan adalah bagian dari dirinya. Respons dari para pembaca lewat surat, rata-rata merasakan bahwa tokoh “Roy”

adalah dirinya atau merasa seperti dirinya. Bahkan ada banyak pembaca yang terobsesi menjadi tokoh “Roy”. Saya tidak bisa membayangkan bagaimana jadinya, kalau saat “Roy” membaca surat itu di dalam kelas atau di kamar saja. Suasana atau aroma petualangannya tidak terasa. Gila, baca surat aja di puncak gunung!

Atau contoh lain, ketika saya menulis novel trilogi *Pada-Mu Aku Bersimpuh* (Dar!Mizan, 2001), yang menceritakan tentang perselingkuhan pengusaha bernama Hari Natadiningrat dengan mantan model berparas *indo*, Natalia. Saat saya memutuskan memakai *setting* lokasi sebuah hotel di Pantai Anyer, tidak serta-merta menuliskan keindahan sebuah pantai (unsur intrinsik), tapi menggali lebih dalam lagi (ekstrinsik). Nikmati saja:

*Kemudian langit di pantai Selat Sunda semakin gelap. Angin berkesiur kencang. Batang-batang pohon kelapa bergoyang-goyang seperti mau roboh. Pelepah daunnya saling beradu dan menimbulkan suara-suara aneh; suara setan jahanam yang membisiki manusia-manusia tidak beriman di hotel berbintang, agar berbuat maksiat. Dan kelak setan akan tertawa, karena makin banyak keturunan Adam yang mengikutinya ke neraka!*

*Kini hujan jatuh dengan deras memukuli pasir putih. Menghantam lautan. Menghajar satu-satunya hotel di Pantai Anyer saat itu. Garis-garis air hujan itu memukuli jendela sebuah hotel. Gordennya tersingkap dan melambai-lambai ibarat jari-jari iblis laknat yang memanggil Adam dan Hawa supaya memakan buah Kuldi.*

*Angin malam yang jahat itu menyelusup masuk ke relung*

*hati Hari Natadiningrat, pengusaha sukses asal Jakarta. Lelaki berumur 40 tahun yang gagah itu bergegas menutup jendela.*

Tema “perselingkuhan” yang berkonotasi negatif, saya coba terus hadirkan di setiap kata yang akan saya rangkai menjadi kalimat. Saya ingin *setting* lokasi tidak sekadar hadir sebagai pelengkap, tapi memang sesuatu yang penting dan dibutuhkan. Saya tidak bermaksud mengatakan teknik menulis ini berhasil. Tapi, novel trilogi ini dicetak ulang dan ketiga novel itu disatukan dengan judul baru *Cinta-Mu Seluas Samudra* (Mizan, 2008), masih juga dicetak berulang-ulang dan pada tahun 2002, Indika Entertainment memproduksi menjadi sinetron Ramadan di RCTI. Bahkan terpilih sebagai sinetron Ramadan dengan cerita terbaik versi MUI pada tahun itu.

Silakan baca juga bagaimana saya mencoba menghadirkan suasana di sebuah *setting* lokasi perkampungan di pinggiran rel kereta api di novel *Labirin Lazuardi: Langit Merah Saga* (Tiga Serangkai, 2007) dalam bentuk narasi, yaitu penggambaran dinamamis, gerak (*action*), tokoh-tokohnya, dan benda-benda yang menjadi penyebab atau akibat aksi para tokoh cerita:

*Anak-anak berlarian meminggir dari rel, ketika terdengar suara peluit memekik nyaring. Mereka seperti sedang menggiring bola saja, melakukan manuver penyerangan, zig-zag di atas lajur rel kereta. Mereka menyambut kehadiran ular besi itu dengan mengejarnya, berlari sejajar seolah sedang adu sprint. Dua orang anak tersandung batu dan terpelanting. Walaupun hal ini sudah biasa, para ibu mereka tetap saja menjerit histeris, khawatir anak mereka mati terlindas roda besi.*

Sebetulnya saya bisa saja menulis kalimat pembuka dengan teknik deskripsi atau statis: *Perkampungan di pinggiran rel kereta api. Setiap kereta api datang, anak-anak menyambut gembira seolah sedang mendapat hadiah mainan kereta api.*

Tentu kedua cara itu cita rasanya berbeda. Sebelum pembaca yang merasakannya nanti berujung pada kekecewaan, sebaiknya saya sebagai pengarang mencicipinya terlebih dahulu. Selalu harus ada semangat mengutak-atik huruf yang berjumlah 26 itu menjadi kata lalu ke kalimat, dan paragraf yang kelak bisa memunculkan sensasi luar biasa kepada para pembaca. Itu tidak ubahnya seperti kita sedang mengunyah mi “setan” yang cabe rawitnya berjumlah 100 hingga 150 buah! Sensasi pedasnya tentu luar biasa.

Silakan mencoba!

\* \* \*

# CERITA ITU, ADALAH SAYA

Hanna Fransisca

Singkawang adalah Ibu. Tempat di mana sebagian bulu kaki saya terlepas di sana, bersama keringat dan air mata—segala duka dan bahagia—yang kelak menjelma menjadi tanah. Hanyut bersama sungai. Menjadi laut. Lalu engkau dengarkan suara angin, bersama genta dari ratusan kelenteng yang serentak berbunyi. Asap dupa menyelimuti kota, dan awan biru yang tengah bernyanyi.

Inilah Ibu yang mengalirkan segala cerita. Cerpen-cerpen saya. Puisi-puisi saya. Mata air dan air mata dari segala yang tertulis. “Kota Seribu Kuil”, begitulah para pelancong menyebutkannya. “Kota Amoi”, begitu sebagian yang lain menambahkan. Maka jika ada serombongan gadis bermata sipit dan berbaju lusuh sepulang kerja—menjadi pelayan toko, menjadi pelayan di warung kopi, menjual sayuran di pasar, buruh mencuci di rumah-rumah, atau bahkan menjadi babu bagi para majikan yang kaya—maka itulah kami. Itulah saya. Jika ada rumah-rumah megah yang tumbuh di tepi-tepi jalan kota, maka ada ribuan lain bangunan kumuh yang berdesakan di lorong-lorong sempit. Jika ada jalan-an lebar dengan aspal-aspal yang mulus, maka ada ribuan gang tak beraspal yang penuh kubangan ketika hujan tiba. Jika ada

orang-orang yang berdiam di pusat kota, maka ada ratusan ribu yang lain yang tinggal di sekelilingnya, yakni di kampung-kampung. Jika ada bangunan kukuh bertembok putih, maka ada ribuan lainnya yang hanya berdinding kayu dan beratap seng serta rumbia. Pernahkah engkau melihat seorang pria bermata sipit (orang akan mengatakan bahwa ia adalah lelaki Tionghoa) menggiring bebek di pematang sawah, memotong rumput untuk kambing dan keladi untuk babi, serta mencangkul tanah dengan caping lebar menahan terik matahari? Jika di kota seorang lelaki kekar Tionghoa menarik becak, maka di kampung, mereka berkubang lumpur menjadi petani. Pernahkah engkau melihat pemandangan itu di kota lain di Indonesia?

Saya adalah Singkawang. Tempat para leluhur mengenalkan para dewa yang senantiasa memberi segala berkah bagi kehidupan. Para leluhur yang mengajarkan menuliskan riwayat, menulis mantra, menulis tuah, dan nasihat. Lalu segala tulisan yang baik itu ditempelkan di pintu-pintu rumah, di tembok, di atap, di pintu gerbang, pada nisan kuburan, pada altar, serta di kelenteng-kelenteng. Para leluhur yang menuliskannya dengan penuh kesungguhan, dengan huruf-huruf kaligrafi Mandarin di atas warna merah, dengan kata-kata yang (sejujurnya boleh saya katakan) menyerupai puisi. Kata-kata yang indah, dengan huruf yang indah, dan sungguh-sungguh itu adalah kata dan kalimat puitis yang bercerita. Ya, setiap huruf yang bercerita. Sebab mereka bisa dengan fasih meriwayatkannya lewat lisan yang panjang, disertai dongeng ajaib yang memukau. Ia bisa ajaran hidup dari Konghucu maupun Tao, ia bisa juga ajaran kebijaksanaan dari negeri leluhur yang telah menjadi legenda, dan ia juga bisa petuah-petuah Sang Buddha yang ditafsir ulang

dengan sekian banyak kepercayaan. Ia adalah pedoman yang menakjubkan dan penuh imajinasi.

Itulah Singkawang. Itulah saya. Dari sinilah saya kemudian mengenal berbagai macam nama dewa yang biasanya disembah dengan buah-buahan, sohun, jamur wangi, teh, arak, *kolotok*, tahu, hingga daging seperti ayam rebus, babi rebus, juhi rebus, dan telur rebus. Tentu ada dewa tertentu yang sangat tidak boleh disuguhkan aneka hidangan *fun* (istilah dari bahasa Khek untuk makanan yang mengandung hewani) sebab dewa-dewi ini dipercaya telah mencapai tahap pencerahan yang lebih tinggi atau boleh juga disebut “Bodhisatva” dalam ajaran Buddhis. Konon, dewa-dewi ini hanya menerima hidangan makanan *cai* (istilah dari bahasa Khek untuk makanan yang murni berasal dari tumbuh-tumbuhan dan tidak mengandung bumbu apa pun yang mengandung aroma atau terbuat dari tubuh makhluk bernyawa).

Salah satu dewi yang tidak menyentuh makanan *fun* dan banyak dipuja di kota kelahiran saya, Singkawang, adalah Dewi Kwan Im atau dalam ajaran Buddha dikenal sebagai Bodhisatva Avalokitesvara. Kisah Dewi Kwan Im ini sendiri memiliki dua versi, versi India yang menyatakan bahwa Kwan Im sesungguhnya adalah lelaki bukan perempuan, sementara versi China yang menyatakan Kwan Im adalah perempuan bukan lelaki. Dan yang dikenal di Indonesia secara meluas bahkan boleh dikatakan juga di negara Asia lainnya adalah Kwan Im versi China sebagai wujud perempuan. Saya yang menyukai bacaan sastra atau sejarah mitologi China tentu bertanya-tanya dalam hati, kenapa legenda dewa yang awalnya merupakan karya besar sastra China Kuno bisa melegenda sedemikian hebatnya hingga para dewa



itu dimuliakan dan dipercaya membawa berkah? Bisa diambil contoh misalnya cerita Sun Go Kong atau Si Kera Sakti yang jelas-jelas merupakan karya fiksi, tapi Sun Go Kong kemudian didewakan manusia dalam kehidupan nyata—setidaknya ini bisa ditemui secara umum di Singkawang. Barangkali tidak jauh berbeda seperti kisah Nyi Roro Kidul di tanah Jawa yang penuh kontroversi (sebagian menganggap legenda, sebagian menganggap itu sejarah), yang kemudian dimuliakan dan pada akhirnya dipercayai benar-benar ada. Bagi saya, biarlah semua hal yang baik tetap mengalir, sebab pada akhirnya kebenaran pastilah akan tetap menjadi sebuah kebenaran, dari mana pun ia bermuara.

Sejak kecil saya menikmati segala yang datang dengan penuh ketakjuban. Dongeng-dongeng, sejarah, ajaran, serta seluruh pengalaman fisik tentang kota dan kampung. Saya tinggal di kampung, di pinggiran kota. Saya menyukai semua yang saya terima sebagai sebuah perjalanan imajinasi, yang pada awalnya dinikmati sebagai pelarian dari kehidupan kejam yang sesungguhnya. Barangkali hidup saya memang harus dipenuhi dengan cerita. Sebuah fase yang kemudian terkuak ketika pada akhirnya terbuka sebuah jendela cerita yang lebih kaya dan luas, yakni jendela buku. Saya teramat bersyukur telah menerima semuanya, dan kemudian kelak bisa menuliskannya.

Saya memang menyukai segala yang indah. Saya menyukai capung yang terbang bagai pesawat udara dengan dua sayap telentang lurus kaku, saya menyukai belalang berkaki panjang yang menurut saya wajahnya sangat mirip monster, dan saya juga menyukai batang ilalang yang lemah gemulai tapi tajam menghunjam. Lalu manusia-manusia (tokoh-tokoh di sekeliling

saya), yakni manusia-manusia yang berlalu-lalang dalam gemuruh seribu pertanyaan di kepala. Siapakah manusia-manusia itu, siapakah saya, dan kenapa setiap hari mereka selalu riuh. Diam-diam, pada akhirnya saya juga menyukai mereka yang riuh; karena di dalam keriuhan selalu ada cerita. Dan cerita, bagaimanapun ia adalah pelarian yang baik bagi pikiran-pikiran kejam tentang nasib buruk bagi kemiskinan dan kemelaratan. Saya memang miskin, tapi bukankah tak ada salahnya bahagia dengan imajinasi?

Maka saya tumbuh dan besar di lingkungan yang sebetulnya tidak jauh dari dunia cerita itu sendiri. Di sela-sela kesibukan saya membantu Ibu, sering saya mendengar para tetangga saling bertukar cerita, baik itu pengalaman yang baru saja mereka alami, ataupun kisah buruk orang lain yang mereka obrolkan dengan penuh benci. Saya masihlah seorang anak-anak yang baru saja tumbuh payudaranya. Seorang remaja polos dan lugu dalam banyak hal, terutama hal-hal menyangkut kehidupan orang-orang dewasa. Sering kali setelah mendengar sebuah percakapan, baik yang sehat maupun tidak sehat, saya bertanya dalam hati: betapa indahnyalah hidup yang cerewet. Betapa berharganya orang selalu riuh membanding-bandingkan nasib malang, nasib baik, keberuntungan, serta kecelakaan, dan berbahagia dengan cara itu. Ada banyak cara orang senang melihat orang lain celaka, lalu ia memuji dirinya sebagai makhluk terbaik dan pantas mensyukuri nasib buruk yang menimpa orang lain.

Saya menemukan kesenangan, bahkan bagi yang dianggap salah dan buruk.

Adalah kesenangan tersendiri memperhatikan kebiasaan seseorang saat berbicara. Ada yang menggebu-gebu, ada yang

super pelan seperti tidak memiliki tenaga untuk bersuara, ada yang bertele-tele (*to sam pat hi*, istilah bahasa Khek, yang jika diterjemahkan secara harfiah adalah 'tiba di tiga kembali ke delapan'. Istilah ini dipakai untuk menyindir seseorang yang suka mengulang-ulang sebuah cerita atau menceritakan sesuatu dengan rumit padahal hanya sedikit yang ingin disampaikan). Ada yang bicara seperti berkumur-kumur sehingga apa yang ingin disampaikan menjadi tidak jelas, ada juga yang sok galak membentak. Saat keriuhan itu saya nikmati, akan banyak hal lucu dan pintar yang bisa saya tertawakan kelak di kemudian hari. Ada seorang perempuan berkata sambil terus-menerus mengedipkan matanya seolah kelilipan. Ada yang mengorekupilnya kemudian dipelintir-pelintir di ujung jempol dan jari tangan. Ada yang mengorek sisa makanan di gigi dengan batang korek api, kemudian mengeluarkan sisa makanan itu, dilihat sebentar, lalu dicium-cium, kemudian (dengan tanpa ragu) makanan sisa itu dimasukkan kembali ke mulutnya dan dikunyah. Itulah tokoh. Itulah hal sederhana dan kecil, dan barangkali terlalu remeh untuk sesuatu yang besar. Tapi itulah yang sering kali jauh lebih menghibur, dan memperkaya pemahaman saya ketika membuka jendela berikutnya, yakni jendela buku.

Ketika pemahaman usia dewasa terkuak, maka terbentangleh sebuah dunia yang lebih rumit dari sekadar menghibur diri. Orang-orang Singkawang ternyata lebih rumit dari yang dibayangkan seorang remaja yang baru memiliki payudara. Orang Singkawang ternyata bukan sekadar permainan imajinasi. Tapi ia betul-betul nyata, dan harus dihadapi.

Ada banyak tokoh penghibur dari banyak karakter itu, yang ternyata jauh dari segala keindahan yang sesungguhnya. Suatu

hari saya dihadapkan pada lelaki asing, yang kemudian saya tahu bahwa ia adalah “jodoh” bagi kedewasaan saya. Lelaki Taiwan! Saat mata remaja saya memandang ratusan gadis belia yang digiring menuju pelabuhan, dan dijual oleh orang tua mereka kepada lelaki Taiwan dan Hong Kong dengan dalih pernikahan, saat itu masihlah sebuah hiburan untuk pelarian imajinasi. Saya masih bisa tertawa melihat berbagai tokoh itu melintas. Saya masih bisa berbahagia dengan imajinasi bahwa mereka toh akan pergi ke tanah impian bagi semua orang. Tapi begitu hal yang nyata itu ada di depan saya (dengan pemahaman yang jauh lebih dewasa), dan orang tua saya mengatakan, “Inilah lelaki Taiwan yang akan menikahimu” maka terkuaklah “kebenaran” yang sesungguhnya, bahwa semua tokoh dan latar yang menjadi hiburan imajinasi, sesungguhnya bukanlah hiburan. Tapi semua itu benar-benar fakta. Benar-benar nyata. Ribuan puisi indah tentang para dewa yang dikisahkan dengan begitu menakjubkan, tiba-tiba mengepung saya dari berbagai arah. Aroma dupa, ratusan kelenteng, keindahan capung, kebijaksanaan Tao dan Konghucu, dentang genta dan alunan mantra yang menyelimuti kota; semuanya menjadi pertanyaan yang bukan lagi sebagai sebuah impian tentang kebahagiaan. Ada apa-kah dengan Singkawang?

Kedewasaan itu tiba begitu saja. Tentu saya masihlah seorang anak SMP yang belum saatnya menolak sebuah impian. Tapi begitu melihat seorang lelaki tua yang lebih pantas menjadi kakak ketimbang suami, naluri saya memberontak. Saya merasa terhina saat mulutnya mengeluarkan tawaran angka tertentu agar saya mau menikah. Saya berpikir apa bedanya saya dengan ayam peliharaan Ayah di belakang rumah. Ayam yang diberi ma-

kan, dirawat, dan jika sudah cukup gemuk membesar bisa dijual begitu saja untuk dibawa pergi.

Saya tiba-tiba merasa perlu untuk menangis. Sejak itulah saya memiliki kesadaran untuk sebuah kebebasan, dan saya memutuskan harus pergi. Pilihan hidup saya adalah tanggung jawab saya, dan bukan dipertaruhkan atas pilihan orang tua.

Dengan latar sebuah rumah beratap rumbia, seorang remaja yang tiba-tiba dewasa harus pergi menuju pilihan kebebasan. Ada ibu yang meradang dan mengutuk anaknya sebagai “anak yang tidak berbakti dan tidak tahu membalas budi”. Ada bayangan impian sebuah sepeda motor, rumah beratap seng, televisi hitam putih, serta kipas angin yang berputar sebagai balasan atas sebuah pernikahan. Lalu Singkawang yang senantiasa diberkahi para dewa, ada apakah dengan seluruh cerita di balik keindahan imajinasi masa kecil? Para leluhur yang membangun kota, bersama seluruh kebijaksanaan yang dikisahkan turun-temurun, adalah latar lain yang kelak menjadi sebuah kerinduan mendalam yang tak akan pernah habis.

Jakarta adalah latar yang lain. Sebuah kota besar yang memberi pemahaman yang sama sekali berbeda. Adalah nasib yang kemudian lebih memihak, dan berpuluh tahun kemudian saya kembali menangis di pangkuan Ibu, tanah kelahiran Singkawang. Singkawang adalah Ibu. Singkawang adalah saya. *Adakah engkau dengar suara angin, bersama genta dari ratusan kelenteng yang serentak berbunyi. Asap dupa menyelimuti kota, dan awan biru yang tengah bernyanyi?*

Tradisi dan kenangan, ikatan keluarga, bagaimanapun adalah simpul abadi yang tak mudah terlepas. Saya akhirnya menikmati Singkawang dalam bentuk dan wajah yang berbeda. Sebuah ru-

mah besar berdinding putih, beratap seng, bertingkat dua dan dilengkapi AC, kini telah berdiri dengan gagah. Lalu wajah Ibu dan Ayah dalam keceriaan syukur lantaran pilihan kebebasan anaknya telah mengubah nasib menjadi jauh lebih bermartabat. Kota semakin maju. Ratusan gadis belia yang digiring menuju pelabuhan untuk “dijual” telah semakin jarang, bahkan sudah tidak lagi terlihat. Nama-nama dewa tetap dipuja, ratusan kuil tetap berdiri, dan huruf-huruf yang menyimpan cerita tetap ditempel di pintu-pintu rumah, di tembok, di belakang altar.

Para pemuja kebebasan yang dulu berlesatan menuju kota-kota yang lain, baik yang dikutuk sebagai “anak tak berbakti”, maupun yang pergi dengan restu, selalu kembali dan menemukan dirinya bersama tanah kelahiran. Tradisi pulang kampung bagi Tionghoa Singkawang di perantauan, khususnya di hari raya tertentu, merupakan sebuah keindahan yang benar-benar nyata. Di Hari Raya Imlek, Cap Go Meh, dan Cheng Beng (Sembahyang Kubur), Singkawang selalu dipadati oleh para pemuja kebebasan yang dulu memilih pergi. Hotel-hotel, rumah-rumah, dipenuhi kerabat. Hari Raya Imlek biasanya dirayakan dengan kumpul keluarga besar. Dimulai dari famili terdekat hingga famili terjauh. Ada tradisi menjenguk mertua bagi menantu lelaki, sebagai rasa bakti (atau balas budi atas jasa sang mertua yang telah membesarkan istrinya). Seorang menantu akan datang dengan membawa kaki babi atau *jam kai* (ayam yang sudah dikebiri). Dalam perayaan ini juga dirayakan dengan sajian aneka hidangan mewah, yang sebagian akan dibawa untuk dipersembahkan pada *Pakkung* atau dewa-dewa tertentu yang ada di kelenteng.

Tahukah engkau, bahwa setiap makanan, setiap hidangan,

adalah latar lain yang membuat wajah kami begitu berbeda? Makanan adalah simbol. Jeruk (bahasa Kheknya adalah *Thai Kit atau* memiliki arti sebagai berkah dan keselamatan besar. Maka jeruk bali maupun jeruk lainnya sering dipajang di ruang tamu. Begitu juga dengan apel. Dalam bahasa Khek, apel disebut *phin ko*. *Phin* berasal dari kata *phin on* yang artinya sehat sentosa, sementara *ko* artinya buah, jadi apel adalah simbol dari buah yang membawa berkah sehat sentosa. Makanan bagi kami etnis Tionghoa, adalah spirit dan laku dari sebuah ritual.

Maka inilah latar lengkap yang sesungguhnya. Latar yang bagi saya, sepenuhnya memuat isi kenangan, riwayat, keyakinan, sebuah tempat di mana tokoh datang (lahir) kemudian pergi dan kembali, serta seluruh pengetahuan tentang nilai-nilai yang mengikuti perjalanan hidup, untuk menciptakan cerita baru. Saya menulis sebuah cerpen, maka saya membawa seluruh diri saya ke dalamnya. Jika Singkawang adalah pijakan, maka sesungguhnya ia berisi sebuah dunia lengkap tentang seluruh pemahaman dan pemaknaan tentang hidup yang dipahami. Sebuah cerpen bagi saya tidaklah sederhana. Di kemudian hari, ketika saya menulis sebuah cerpen dengan judul "Sembahyang Makan Malam" (dimuat di *Suara Merdeka*, edisi Februari 2010), pada awalnya dipicu oleh latar dari seorang ayah. Seorang tokoh yang adalah ayah saya sendiri, yang setiap malam Imlek selalu termenung menatap makanan terhidang, tanpa ia menyentuhnya. Dari kesedihan itulah saya teringat adik saya yang menikah dengan lelaki Taiwan di usia belia. Dari sana, persoalan pribadi menjadi sebuah tema luas yang menyangkut Singkawang di masa lalu. Bahkan meluas menjadi persoalan manusia, persoalan nilai-nilai kebenaran, serta persoalan bangsa.

Tradisi Sembahyang Kubur atau lebih dikenal sebagai *Cheng Beng*, adalah contoh lain rumitnya latar yang meluas menjadi tema kemanusiaan secara umum dalam sebuah cerita pendek. Tradisi *Cheng Beng* mewajibkan seorang anak pulang ke kampung halamannya untuk menziarahi kuburan orang tua. Tradisi *Cheng Beng* dikenal oleh seluruh etnis Tionghoa di mana pun ia berada (meski sebagian orang mulai meninggalkan tradisi ini, mengikuti perkembangan zaman). Untuk Singkawang, tradisi Sembahyang Kubur dilakukan dua kali. Tradisi ini dikenal juga sebagai Perayaan Ulambana dalam ajaran Buddhisme. Puncak perayaan ini disebut dengan istilah *Chit Nyiat Pan* (pertengahan bulan 7 kalender lunar). Bulan tujuh dalam kalender lunar dipercaya adalah bulan hantu. Diyakini bahwa pintu neraka dibuka pada bulan ini, terutama pada saat purnama bersinar terang di tanggal 15. Pada malam tanggal 15 Imlek inilah, sebagian orang Tionghoa yang masih bertahan pada tradisi leluhur akan membakar ‘uang-uangan’ atau kertas sembahyang di kelenteng atau di halaman rumah masing-masing. Uang-uang kertas sembahyang ini dipersembahkan untuk arwah-arwah yang tidak disembahyangi anak cucu mereka, beserta arwah-arwah gentayangan lainnya agar tidak kelaparan dan lekas tiba di alam baka. Ketika kecil dulu, kami dilarang tidur lebih awal pada malam perayaan ini. Konon dikhawatirkan roh kita diajak masuk ke alam baka. Orang-orang tua sering bercerita bahwa hantu-hantu itu bisa dilihat khususnya pada malam tersebut, dengan menaruh tampah di atas kepala dan duduk bersila di pinggir jalan sambil membakar kertas sembahyang (atau dikenal sebagai uang di alam sana). Dari berbagai cerita, ada yang bisa melihat potongan kaki atau tangan melayang, mendengar rintihan kepala yang terbang, dan sebagainya.



Nah, dari latar yang menakjubkan itulah lahir kemudian tema penting cerita pendek saya, "Hari Raya Hantu". Kebetulan di puncak perayaan Hari Raya Hantu ini diadakan "ritual rampas", yakni pada tempat-tempat tertentu orang-orang kaya menyiapkan paket seperti beras, gula, untuk diperebutkan orang-orang yang membutuhkan. Tentu, imajinasi saya berkembang pada persoalan kritis yang melanda nilai-nilai kemanusiaan yang paling mendasar, yakni "perebutan paket sembako" yang nyata-nyata tidak hanya diperebutkan oleh orang-orang miskin, akan tetapi juga orang kaya yang memercayai bahwa "paket ritual rampas" dapat memberi keberuntungan jalan rezeki. Alangkah ironis, alangkah tragis, ketika nilai-nilai spiritual yang murni kemudian ditumpangi oleh keyakinan keliru. Dalam cerpen yang saya tulis, paket itu justru diperebutkan sesama orang kaya, yang ingin menambah kekayaannya. Saya kemudian mengam-bil sebuah kesimpulan dengan vonis yang kejam, yakni hantu-hantu gentayanganlah yang justru menjadi sangat manusia, sementara manusia-manusia telah menjadikan dirinya menjelma hantu yang senantiasa bergentayangan dengan kekejiannya.

Inspirasi dari latar adalah awal dan akhir dari sebuah kesempurnaan. Ditopang oleh sekian pengalaman, kemampuan, serta pengetahuan yang dimiliki. Semakin dalam dan jauh pengetahuan yang dimiliki, maka akan semakin lengkap latar bagi sebuah dunia baru yang akan tercipta. Dunia baru bagi cerita baru, yang sampai sekarang tak pernah saya anggap sebagai sesuatu yang sederhana.

\* \* \*

**Jakarta, 19 Agustus 2011**

# SETTING JADI CIRI KHAS

Hilal Ahmad

**A**walnya saya tidak memedulikan *setting*. Dalam membuat cerpen, misalnya, saya lebih suka memprioritaskan alur dan konflik daripada harus mengurus lokasi atau tempat kejadian perkara. Namun saya tersadarkan dengan kenyataan, *setting* sangat penting untuk menjadikan cerpen atau novel kita lebih bernyawa dan menjadikannya berbeda dari cerpen lain yang mengangkat tema serupa.

Pada cerpen saya berjudul “Abah Barce” yang berhasil masuk 30 cerpen favorit lomba cerpen mahasiswa nasional 2010 yang digelar STAIN Purwokerto, dan dibukukan dengan judul *Lelaki yang Dibeli* (terbit Mei 2011), dianggap unik karena mengangkat debus ber-*setting* Karangantu dan Banten Lama. Dua lokasi tersebut sangat tersohor pada zaman Penjajahan Belanda.

Siapa yang tidak kenal Karangantu yang pernah menjadi pelabuhan internasional, tempat bersandarnya kapal-kapal asing dari mancanegara, seperti Gujarat dan negeri lainnya. Ini pula yang menjadikan Banten menjadi salah satu wilayah penyebaran Islam di Jawa. Dan karena cukup dikenal di dunia internasional, Banten pun menjadi incaran penjajah untuk mengeruk kekayaan bumi sebanyak mungkin.

Namun mirisnya, Pelabuhan Karangantu hanya seonggok pelabuhan kecil tak berguna saat ini. Tidak ada lagi sisa eksotisme pelabuhan yang dibanggakan dan katanya sempat tersohor ke mancanegara. Karangantu hanya mayat. Ini yang melatarbelakangi saya memilih Karangantu menjadi *setting* pada cerpen “Abah Barce”.

Sementara debus? Kesenian yang mengurat akar di kalangan masyarakat Serang dan sekitarnya ini menjadi fenomena, pun hingga mancanegara. Debus pun pernah menjadi polemik karena dianggap musyrik dan haram dilakukan. Alasannya, karena jampi-jampi yang digunakan bukan dari Alquran dan lebih mengarah pada ritual hal gaib selain Allah.

Dua hal menarik ini saya satukan menjadi inti cerpen “Abah Barce”. Keduanya memang permasalahan serius, namun saya mencoba mengemasnya serileks mungkin, agar saat dinikmati, tidak sampai membuat kening pembaca berlapis tujuh.

### **Setting pada Cerpen Remaja**

Sebenarnya sejak lama saya memuja *setting*. Sebagai penulis yang tinggal di daerah (baca: di luar Jakarta), untuk menembus koran atau majalah nasional yang berpusat di Jakarta tentu cerpen yang saya buat harus tampil beda dan meyakinkan.

Memang, cerpen saya yang banyak dimuat di media nasional umumnya di majalah atau tabloid remaja. Untuk cerpen serius (baca: sastra) lebih banyak masuk nominasi lomba cerpen. Tapi bukan berarti saya melupakan *setting*. Saya lebih suka memperdalam lokasi kejadian saat tokoh berkonflik. Saya mencoba menggambarkan sedetail mungkin lokasi kejadian.

Misalnya pada cerpen saya berjudul “Gue Agnes Tanpa Monica” yang dimuat di majalah *Aneka Yess* edisi 15-28 Maret 2010. Meskipun menggunakan bahasa tutur yang sangat ringan, baik pada dialog maupun narasi, namun unsur lokalitas atau ke-daerahan pada *setting* sangat kental.

Saya mengambil SMKN 1 Kota Serang, tempat tokoh utama bersekolah. Agar semakin kental, saya pun menggambarkan keberadaan SMKN 1 Kota Serang yang merupakan salah satu sekolah favorit di Kota Serang yang 80% penghuninya adalah wanita. Kemudian, saya pun menyebutkan angkutan Kota Serang berupa angkot warna biru yang bisa seperti taksi tapi tanpa argo, siap mengantar penumpang ke mana saja. Hal seperti inilah yang jarang dijumpai di kota lain. Menurut saya hal-hal unik seperti ini sangat memberi informasi kepada pembaca apalagi jika ada yang ingin mengetahui seperti apa Kota Serang itu.

Meskipun sebutan untuk tokoh saya menggunakan *gue* dan *elo*, tapi karakter masyarakat Kota Serang sangat berbeda dengan Jakarta. Unsur psikologis inilah yang lebih saya munculkan. Walau bagaimanapun, meski penggunaan *gue-elo* “lazim” digunakan hampir seluruh remaja dari Sabang sampai Merauke, namun saya yakin, perilaku remaja *gaul* di setiap daerah pasti berbeda. Bahasa gaul yang dipakai di setiap daerah pun, pasti diselingi bahasa daerah setempat. Semua itu saya rekam dalam cerpen-cerpen saya, salah satunya di cerpen “Gue Agnes Tanpa Monica” ini.

### ***Setting* dalam Antologi**

Saya sering mendapat pertanyaan seputar antologi *Gilalova*

yang dibuat sekuel hingga jilid ketiga. Pertanyaan yang kerap saya dapat adalah apa yang membuat saya dan teman-teman dari Banten sangat percaya diri terus menerbitkan buku *Gilalova* yang berisi 25 kumpulan cerpen yang diterbitkan Gong Publishing itu.

Jawaban saya sederhana. *Gilalova* adalah kumpulan cerpen pertama yang ditulis remaja membicarakan tentang Banten secara lebih spesifik. Meskipun sudut pandang penokohan adalah remaja dan tidak jarang banyak yang menggunakan gaya bertutur penulisan naskah populer dibandingkan gaya koran Minggu, namun tetap fokus mengangkat lokalitas dan tradisi di Banten, apa pun itu. Pastinya, *setting* Banten pun bermunculan di setiap cerpen dan menjadi komoditi inti.

Inilah yang menjadikan *Gilalova* memiliki pasar, baik di Banten maupun Nusantara. Penjualan di Banten, setengah dari jumlah eksemplar yang diterbitkan langsung terserap dalam jangka waktu tiga bulan. Sementara secara nasional yang didistribusikan di jaringan Toko Buku Gramedia, cukup bagus untuk ukuran buku kumpulan cerpen yang ditulis para penulis daerah dan tanpa nama (baca: bukan penulis besar).

Cerpen saya berjudul “Jelangkung Cinta Romela” yang dimuat di *Gilalova 3*, meskipun bergenre horor tetap mengutamakan unsur lokalitas. Kendatipun jelangkung cukup umum dan dikenal di pelosok Nusantara, namun unsur *magic* Banten dan beberapa ikon asing yang hanya dikenal di Banten dan sekitarnya seperti *bebegig* atau *paraji*, menjadi informasi baru bagi pembaca terutama di luar Banten. Sementara bagi pembaca Banten, ini menjadi kebanggaan karena hal-hal yang berkaitan dengan kehidupan mereka terpublikasi dan terdokumentasi lewat sebuah karya dan bisa diketahui banyak orang.

## **Setting, Seberapa Penting?**

Bayangkan kalau menyantap sayur asem tapi tidak ditaburi garam? Pasti terasa ada yang kurang. Bagi yang tidak suka asin, kehadiran garam sangat tidak penting.

Nah, bayangkan juga jika menyeruput teh tapi tidak menggunakan gula? Tentu saja rasanya akan sangat biasa saja. Meskipun tetap disebut teh, tapi bagi yang terbiasa mengonsumsi teh dengan gula, pasti akan menjadi tidak berkesan.

Begitu juga dengan cerpen atau novel. Memang *sih*, dua karya fiksi tersebut akan tetap disebut cerpen atau novel meskipun tidak melampirkan *setting*, baik pada narasi atau dialog. Tapi tentu sangat kasihan para pembaca, yang akan meraba-raba seperti apa lokasi kejadian tempat para tokoh bertemu, berkelahi, atau aktivitas apa pun yang kemudian menjadi kata kunci dalam sebuah cerita.

Perlu diingat, dari *setting* saja, baik itu *setting* lokasi maupun waktu, banyak dijadikan sebagai judul bahkan tema pokok. Dan ini menjadi karya yang melegenda. Sebut saja film *Sweet November* yang pernah laris manis pada tahun 1968 dan di-*remake* di tahun 2001, memasang Keanu Reeves dan Charlize Theron sebagai pemainnya.

Meskipun banyak mendapat kritik sebagai film *remake* terburuk, namun film ini menjadi referensi sebagai film romantis yang patut ditonton pada tanggal 14 Februari. Bercerita tentang Nelson Moss yang bekerja di periklanan dan mengabdikan hidupnya untuk karier. Dia tiba-tiba bertemu Sara Deever. Dan cerita berlanjut sepanjang bulan November di mana mereka tinggal berdua dalam satu rumah. Kejadian-kejadian unik di bulan

November inilah yang mengubah paradigma berpikir Nelson dalam menyikapi hidup.

### ***Don't Worry, Be Happy***

Kalau ada yang tidak suka menulis dengan *setting*, jangan khawatir. Banyak juga cerita yang sukses merangkai cerita tanpa membubuhkan *setting* yang jelas. Misalnya pada film produksi Walt Disney tahun 2011 berjudul *Tron*. Bercerita tentang ahli *gadget* sekaligus pemilik perusahaan di bidang mesin *software* dan terjebak di dunia digital. Penonton hanya diberi tahu bahwa pada tahun 1968, sang Ayah yang terjebak di dunia digital menghilang. Sekitar 20 tahun sesudahnya sang Anak pun terjebak di dunia digital.

Butuh trik tersendiri untuk membuat cerita tanpa mengekspos *setting* secara detail, misalnya dengan memperkuat unsur intrinsik lain seperti alur yang sehat atau enak diikuti atau karakter yang kuat. Dan keterampilan ini biasanya ada di level penulis kawakan yang piawai merangkai cerita sekalipun tanpa memperindah tulisannya dengan *setting*. Keberadaan *setting* bagi beberapa penulis memang sangat penting. Bayangkan bila Kang Abik atau Habiburrahman El-Syirazi tidak membubuhkan Mesir sebagai *setting* lokasi novel fenomenal *Ayat-ayat Cinta*. Tentu kita akan dibuat heran karena menemukan berbagai kejadian di suatu daerah yang sangat berbeda dengan kultur Indonesia. Tidak salah jika ketika novel ini diadaptasi ke dalam film dan *setting* Mesir diganti menjadi India dan Indonesia, menjadi kurang gereget.

Berbeda dengan novel lain yang juga ditulis Kang Abik, yakni

*Ketika Cinta Bertasbih*. *Setting* Mesir benar-benar sangat terasa karena memang potongan gambar pada film diambil di Mesir asli, bukan rekayasa. Ini sangat membantu visualisasi pembaca dalam menjabarkan isi cerita pada novel dan mencocokkannya saat menonton film.

Inilah salah satu dahsyatnya kekuatan *setting*. Jika kelak cerpen atau novel tersebut menjadi fenomenal, akan sulit untuk di-*"copy paste"*. Meskipun *setting* diubah, tentu rasanya akan lain. Misalnya *setting* Jepang dipindah menjadi Jawa Tengah. Pasti akan sangat kacau. Kecuali sang *copy master* cukup lihai menduplikasinya.

Contoh lain tentang kuatnya *setting* yakni dalam novel remaja *Balada si Roy* yang ditulis Gol A Gong. Berbagai lokasi yang dibidik Gong dari Bangladesh, India, juga negara Asia lainnya menjadi salah satu kekuatan khusus kenapa petualangan si Roy sangat digandrungi di zamannya. Pun hingga saat ini. Itu menunjukkan keberadaan *setting* sangat penting, terutama *setting* lokasi. Ini menjadi nilai plus yang akan diburu pembaca, karena merasa mendapatkan sesuatu yang baru di luar jangkauan perkiraannya.

Masih ingat tetralogi *Laskar Pelangi* kan? *Setting* lokasi Belitung yang kental, sangat berefek. Pulau terpencil yang dihuni suku Melayu dan keturunan China dengan pemandangan yang eksotis ini mulai menjadi lokasi wisata yang diminati pelancong. Batu-batu besar, pasar ikan, padang rumput yang menghampar, dan gugusan pulau kecil, sangat bisa dicecap dalam benak, pun sebelum novel karangan Andrea Hirata ini difilmkan.

*Setting* memang sangat penting. Pun untuk sebuah cerita fantasi. Bayangkan jika J. K. Rowling tidak menyebut Hogwarts



berada di salah satu daerah misterius di Inggris. Tentu pembaca maniak ketujuh seri novel *Harry Potter* akan dibuat bingung, seperti apa iklim serta kebiasaan para tokoh di novel tersebut.

Detail *setting* yang digambarkan J. K. Rowling tentang Privet Drive dan Asrama Gryffindor serta Hutan Terlarang, membuat kita sangat ingin melancong ke negeri rekaan Rowling. Berte-mu Harry Potter cs sambil memainkan mantra pembuat tawa, *ridikulus!* atau bermain mantra pengusir dementor saat Harry diserbu dementor di sebuah telaga bening di dekat Hutan Terlarang saat menolong Sirius Black, *expecto patronum*. Pengalaman membayangkan *setting* fiksi menjadi sesuatu yang nyata dalam benak inilah yang sangat berkesan saat membaca sebuah tulisan.

Karena *setting* yang kental pun, antologi cerpen *Gilalova* yang ditulis para penulis muda di Banten sampai dibuat berseri. Meskipun ditulis oleh para penulis pemula, namun buku yang menceritakan tentang seluk-beluk Banten ini menyedot perhatian banyak orang, terutama yang ingin mengetahui tradisi, le-tak geografis, dan apa pun yang terjadi di Banten.

## **Tepi Waktu Tepi Cerita Seru**

Astaga! Sejak tadi kita hanya membicarakan *setting* lokasi. Padahal *setting* waktu pun sangat penting untuk diketahui. Jika penulis tidak memberi gambaran kejadian apakah terjadi pada pagi, siang, atau malam hari, tentu akan membuat pembaca langsung migrain.

Perlu diketahui, kegunaan latar atau *setting* dalam cerita, biasanya bukan hanya sekadar sebagai petunjuk kapan dan di mana

cerita itu terjadi, melainkan juga sebagai tempat pengambilan nilai-nilai yang ingin diungkapkan pengarang melalui ceritanya tersebut (Suhariato, 1982: 32).

Nurgiyantoro (2000: 230) mengatakan, unsur-unsur *setting* dibedakan menjadi tiga unsur pokok, yaitu *setting* tempat, *setting* waktu, dan *setting* sosial. Hmm, sepertinya semakin melebar. Tapi pada umumnya, *setting* sosial menyarankan pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya fiksi. *Setting* sosial dapat berupa kebiasaan hidup, adat istiadat, tradisi, keyakinan, pandangan dengan status sosial tokoh yang bersangkutan dalam sebuah cerita.

Alangkah sangat aneh jika kita merangkai cerita namun tidak disertai keterangan waktu baik secara eksplisit alias gamblang atau implisit alias tersembunyi. Misalnya sepasang kekasih yang sedang bertengkar di mal. Dan akhirnya sang wanita lari ke luar mal mencari becak. Kalau di beberapa kota kecil seperti di Kota Serang, Banten, pada malam hari, becak jarang berkeliaran. Kecuali saat pagi sampai jam sembilan malam.

*Setting* waktu pada sebuah cerpen atau novel, membantu pembaca untuk berpikir logis tentang rangkaian cerita yang dibuat penulis. Meskipun pada dasarnya cerpen dan novel adalah pengembangan imajinasi, namun tetap saja unsur kelogisan tersebut tetap diperhatikan. Misalnya, pada saat malam hari yang dingin tidak mustahil membuat tokoh dalam cerita menggunakan jaket tebal. Hal ini akan menjadi aneh kalau *setting*-nya di siang bolong yang terik. Kecuali jika tokoh dalam cerita diceritakan terserang demam tinggi dan butuh jaket tebal meskipun berjalan di siang hari yang menyengat.

*Setting* waktu dan tempat akan sangat berkaitan. Beruntunglah Indonesia yang hanya memiliki dua musim, yakni hujan dan kemarau. Di negara lain yang memiliki empat musim, tentu akan berbeda keadaannya. Bagi penulis yang ingin menceritakan tokoh di negara empat musim seperti di Eropa, pastilah harus tahu kapan terjadinya musim panas, gugur, dingin, dan semi. Misalnya menceritakan kehidupan Eropa bulan Desember yang digambarkan sebagai saat musim panas. Itu sangat fatal karena setiap bulan Desember di Eropa kerap turun salju dan cuaca menjadi dingin. Dan seisi dunia tahu tentang hal itu.

### ***Setting* Jadi Pembeda**

Yang membedakan satu cerpen atau novel dengan cerpen atau novel lainnya, antara lain adalah dari *setting*. Meskipun sama-sama mengangkat kisah cinta berbalut komedi misalnya, namun karakter manusia di setiap daerah berbeda. Tergantung tradisi yang berlaku. Tradisi Minang tentu tidak bisa dipukul rata dengan tradisi Kejawaen. Ini pun memengaruhi karakter tokoh.

*Setting* yang kuat sangat dibutuhkan dalam novel-novel sejarah atau yang berkaitan dengan sejarah. Lihat saja *Galaksi Kinnanti* dan *Muhammad Lelaki Penggenggam Hujan* yang ditulis oleh Tasaro. Keduanya sangat memperhatikan *setting*, baik lokasi maupun waktu. Pembaca pun turut tersihir dengan kegigihan penulis yang menghadirkan *setting* seoptimal mungkin. Terbukti, banyak novel dan cerpen dianggap terbaik karena sangat memperhatikan *setting*.

Penting tidak penting, lagi-lagi dikembalikan pada penulis. Bukankah kadar penting atau tidaknya itu tergantung pada sia-

pa yang akan menggunakan? Jadi, buatlah diri Anda senyaman mungkin dalam merangkai cerita. Setelah itu, tidak ada salahnya melirik *setting* menjadi kekuatan yang menopang ide cerita. Siapa tahu cerita yang ditulis akan mendapat apresiasi lebih seperti cerita-cerita yang pernah ditulis penulis andal sebelumnya.

\* \* \*

# MEMAKSIMALKAN PHOTOGRAPHIC MEMORY

Ifa Avianty

**M**enciptakan sebuah cerita dengan *setting* lokasi yang kuat? Waaah, jujur saja, saya nggak segitu hebatnya kok. Saya hanya penulis biasa, dengan kemampuan yang *ordinary* untuk menghasilkan sebuah cerita berlatar tempat yang hidup dan dalam. Tapi mungkin, salah satu kemampuan yang membuat saya bersyukur adalah, Tuhan mengaruniai saya ingatan dan imajinasi visual yang cukup kuat. Bisa nggak ya, itu disebut *photographic memory*?

Tapi sejujurnya, saya memang mampu mengingat secara jelas suasana sebuah tempat meski hingga puluhan tahun kemudian. Begitu juga dengan memori audio saya. Lagu yang saya dengar sekelebatan waktu kecil, masih akan terus teringat hingga sekarang, bahkan hafal syairnya segala. Begitu juga dengan tempat.

Hingga hari ini, saya masih mengingat dengan jelas sebuah hotel busuk di Bandung yang saya dan orang tua saya tinggali selama dua malam ketika Uwak meninggal. Demikian juga suasana Rumah Sakit Boromeus Bandung di tahun '80-an yang menurut saya suram dan tua. Saya masih mengingat dengan jelas, di usia

lima atau enam tahun, sering diajak jalan-jalan oleh ayah saya ke sebuah taman bermain di dekat rumah saya, Jl. Biru Laut Cawang (sekarang dekat jalan tol dalam kota, Jalan D.I. Panjaitan), yang namanya Taman Cipinang Cempedak. Masih ingat pula saya, jenis permainan yang ada di taman berumput itu.

Daya ingat audiovisual yang lumayan *clear* inilah yang pertama kali dan terutama sering saya manfaatkan dalam menulis cerita. Saya *prefer* menulis dengan *setting* lokasi yang saya tahu dan saya ingat. Akibatnya saya sering banget menulis cerita yang *setting*-nya beberapa mal langganan saya: PIM, Citos, Pejaten Village, Mal Cinere, Senayan City, Grand Indonesia, dan Plaza Senayan. Terutama empat mal yang saya sebut duluan itu, saya udah hafal di luar kepala, barangkali juga muka yang jadi penjaga toko atau *café*-nya kali ☺.

Daya ingat visual itu juga yang saya manfaatkan ketika menulis novel *Alena* yang ber-*setting* Mekkah-Madinah. Tanpa susah payah, saya cukup men-*download* ulang memori ketika saya pergi berhaji tahun 1997.

Tapi kan, nggak bisa begini terus. Saya nggak mungkin terus menulis cerita hanya dengan *setting* yang saya tahu. Saya harus meluaskan cakrawala. Seperti halnya *Alena*, yang kemudian nggak hanya berlokasi di Mekkah-Madinah, tapi juga Amman (ibu kota Yordania). Ada beberapa novel dan cerpen saya yang ber-*setting* tempat yang belum pernah saya datangi. Jujur aja nih, saya miskin pengalaman *traveling* sebenarnya. Paling jauh ya Semarang. Ke Bali aja belum pernah, apalagi Singapura dan New York ☺.

Jadi, nggak ada jalan lain. Saya harus menambah kapasitas *photographic memory* saya. Tentu nggak mungkin saya harus

mengunjungi semua tempat yang akan saya jadikan *setting* dalam karya-karya saya. Hehehe, maunya sih begitu ya. Tapi siapa yang mau *ngongkosin* saya sih?

Saya bersyukur bahwa saya adalah penghafal yang baik dalam urusan angka, bahasa, dan nama tempat. Boleh cek hafalan saya akan ketiga hal tersebut deh. Alhamdulillah, masih bisa diujikan sekarang juga. Hehehe.

Mulailah saya putar otak bagaimana caranya mendapatkan *setting* lokasi tanpa harus maksa pergi ke suatu lokasi, tentu saja dengan memanfaatkan kemampuan menghafal saya itu. *Oops* ralat ah, bukan menghafal kayaknya, tapi mengingat. Saya segera *hunting* buku-buku atau koran yang memuat tentang lokasi yang ingin saya ambil itu. Data-data unik dan foto-foto lokasi itu saya potret ulang dengan mata saya, lalu saya simpan di *flashdisk* paling utama ciptaan Allah Swt., yaitu otak.

Misalnya sewaktu saya ingin menulis cerpen yang *setting*-nya di New York pasca kejadian 9/11. Saya potret semua info tentang New York dan *setting* yang lebih detail di sana, yaitu tentang Rockefeller Center, Saks, dan Hotel Waldorf Astoria. Saya simpan semua di memori otak saya.

Tapi namanya manusia kan tempatnya lupa, ya. Untuk membantu otak, saya membuat *back-up* dengan beberapa cara.

Pertama, saya meng-*copy* semua info yang saya dapat di internet ke *hard disk*/penyimpan memori di laptop saya. Saya menyimpannya dalam sebuah file khusus yang saya kasih judul "New York Setting". Lengkap *lho* sama foto-foto, dan juga sejarahnya.

Kedua, saya mencari buku-buku yang berhubungan dengan New York. Saya ambil poin-poin yang menarik. Saya potret dalam

benak saya, dan sebagai *back-up*, saya kumpulkan semua buku itu di bawah kolong tempat tidur saya. Memang sih jadinya berantakan deh kolong kasur saya, kayak sarang musang. Tapi gunanya, saya nggak perlu bongkar-bongkar *mini library* saya lagi kalau saya mau nulis. Tinggal menongolkan kepala ke kolong... *voila*, ketemu deh si literatur.

Tentunya, kalau *project* itu sudah selesai, ya harus saya bereskan lagi. Kasihan, nanti bukunya pada rusak kena debu kalau saya biarkan di situ terus. Lagi pula, kolong kasur saya akan tambah berantakan jadinya.

Ketiga, saya mencoba memperkuat *photographic memory* saya dengan menggabungkannya dengan data-data lain yang menunjang, seperti cerita-cerita tentang orang yang pernah ke sana, musik-musik yang video klip atau syairnya berhubungan dengan lokasi tersebut, atau film yang *setting*-nya juga di sana. Semuanya saya catat dan saya kumpulkan dalam *file* tadi.

Sudah lumayan banyak kan datanya?

Nah, sekarang waktunya buat menulis.

Sebelum menulis, buka jendela yang menampilkan *file* tersebut di *laptop*, baru buka jendela naskah yang akan kita kerjakan. Setiap kali merasa bingung, *ilfeel*, ataupun hilang *clue* tentang lokasi, saya tinggal klik ke jendela yang satu tadi.

Sejauh ini itulah usaha yang saya lakukan dalam membuat sebuah naskah dengan *setting* lokasi tertentu. Saya nggak tahu apakah cara ini akan bisa bekerja dengan tepat di setiap penulis. Pada dasarnya saya yakin kalau setiap penulis pasti punya cara yang khas dan unik dalam membuat sebuah karya dengan *setting* lokasi tertentu.

Untuk naskah dengan *setting* lokasi tertentu pada tahun ter-



tentu, ini tentunya akan sedikit lebih sulit lagi. Kita juga harus mengumpulkan data dan fakta tentang lokasi tersebut pada tahun yang dimaksud. Misalnya Bandung pada tahun 1930-an, kan nggak mungkin kita lukiskan sudah ada Paris van Java yang berwujud mal itu kan? Nggak mungkin juga kita tuliskan saat itu Bandung sudah macet dan banyak jalan satu arah tanpa pemberitahuan kayak sekarang.

Atau misalnya juga New York tahun 2020, kira-kira mungkin nggak Waldorf Astoria masih jadi sebuah hotel yang terhitung megah? Jangan-jangan hotelnya sudah hancur lebur kalee... Atau malah sudah berubah fungsi jadi museum misalnya.

Kesimpulannya, membuat sebuah karya dengan *setting* lokasi membutuhkan riset. Ini mutlak. Kecuali jika lokasi itu adalah rekaan. Jangan sampai karya kita kelak menjadi bulan-bulanan kritik karena *setting* yang nggak tepat, atau bahkan salah. Jangan sampai kita melukiskan suasana di Melbourne atau Sydney saat Natal bermandi salju misalnya. Hohoho, bisa diketawain sama pembaca deh....

Sarannya sih, kalau kita malas riset karena terlalu bikin pusing, untuk penulis yang baru mulai belajar menguatkan masalah *setting* lokasi ini, yaaa, menulislah dengan *setting* lokasi yang kita paham betul. Kalau kita orang Jakarta dan belum pernah ke Papua atau membaca buku tentang Papua, ya mendingan nulis yang *setting*-nya di Jakarta dulu aja kalee, daripada maksa nulis tentang Papua tapi nggak tepat. Jangan sampai kita bikin cerita yang lokasinya di Papua, tapi sama saja dengan kalau kita bikin *setting*-nya di Jakarta. Keunikan *setting* Papua-nya malah nggak keluar sama sekali.

Tapi itu bisa dilatih kok. Semakin banyak kita membaca, ber-

diskusi, dan menonton, pengalaman keindraan kita (termasuk indra visual) akan bertambah dan terasah. Pokoknya *mah* buka mata buka telinga deh. Itu satu-satunya cara memperkuat *photographic memory* atau *audiophonic memory* kita. Jangan lupa, sekuat apa pun *memory* kita, kalau kita nggak terus mengasahnya, ya dia akan melemah dengan sendirinya. Sementara untuk seorang penulis, wajib banget mengasah segenap pengalaman keindraannya untuk menghasilkan tulisan yang lebih baik lagi.

Yah... kira-kira begitulah yang saya lakukan. Nggak terlalu susah, asal kita mau sedikit kerja keras dan rapi aja, pasti bisa kok. Inget lagi deh gimana kita mengerjakan tugas kliping waktu sekolah dulu. Hehehe. Gampang kan?

Siiip laaah.

\* \* \*

**Cinere, 5 Juli 2011**

# SETTING LOKASI CERITAMU ADA DI SEKELILINGMU!

Iwok Abqary

**M**enulis naskah fiksi tidak selalu hanya berkutat pada karakter para tokohnya saja. Banyak hal lain yang harus diperhatikan agar sebuah cerita dapat tersaji dengan nikmat. Salah satu yang penting diperhatikan adalah penyusunan *setting* lokasi cerita.

Seberapa hebat seorang penulis menggambarkan karakterisasi tokoh yang bermain, semuanya akan menjadi timpang kalau tidak diimbangi dengan *setting* lokasi yang sesuai. Hallooo... bagaimana para tokoh cerita bisa memainkan peran mereka kalau *setting* lokasinya tidak jelas? Di mana para tokoh sedang berbicara? Ada apa di sekitar mereka? Kehidupan apa lagi yang ada di sekeliling mereka? *Setting* lokasi-lah yang memegang peranan agar semuanya menjadi jelas.

Bayangkan bagaimana jadinya buku *The Lord of The Rings* kalau tidak ditunjang dengan pemaparan detail lokasi yang kuat, atau bagaimana kita bisa membayangkan dunia sihir dan Sekolah Sihir Hogwarts rekaan J. K. Rowling dalam serial *Harry Potter*? Tanpa deskripsi lokasi yang kuat, *Harry Potter* belum tentu bisa semenarik itu dan bisa mendunia seperti sekarang.

Dari dalam negeri, tengoklah kisah fenomenal besutan Andrea Hirata dalam tetralogi *Laskar Pelangi*. Kita tidak mungkin dapat menikmati kiprah Ikal, Mahar, Lintang, dan barisan Laskar Pelangi lainnya kalau Andrea tidak mendeskripsikan tanah Belitong dengan begitu detailnya. Tidak hanya keindahan alamnya, tapi kondisi kemiskinan rakyat Belitong saat itu pun sudah menyeret pikiran pembaca ke dalam setiap bagian ceritanya. Siapa yang akan membantah kalau salah satu bagian menarik dari *Laskar Pelangi* adalah karena *setting* lokasinya yang begitu kuat?

Itu hanya secuil contoh betapa *setting* lokasi tidak bisa diabaikan begitu saja. Cobalah perhatikan dalam setiap karya fiksi yang ada, setiap penulis pasti akan berusaha memaparkan lokasi sebaik-baiknya, sehingga *setting* lokasi tidak hanya berupa tempelan saja, melainkan akan lebih menghidupkan alur cerita.

Sebagai bagian dari alur cerita, *setting* lokasi akan berjalan mengikuti ke mana tokoh maupun adegan bergerak. Karena itu, sudah sepantasnya kita ‘mengetahui’ lokasi yang akan kita gunakan sebagai *setting* cerita. Pemaparan yang detail dan jelas akan menggiring pembaca untuk berada di lokasi yang sama dengan para tokohnya. Dan memang sudah seharusnya seperti itu, sehingga pembaca bisa larut dalam setiap ritme ceritanya.

*Lalu, bagaimana caranya membuat setting cerita agar terlihat nyata dan tidak asal tulis?*

Membuat *setting* cerita tidak bisa asal tulis dan muncul sekelebat-sekelebat tanpa keterangan jelas. Penulis harus pintar menyiasati agar lokasi yang digunakan tampak nyata, meski itu

berupa rekaan semata. Sebagai seorang pengarang, tentunya seorang penulis bisa mengarang dan mereka-reka seperti apa lokasi yang akan digunakan. Tapi, bagaimana kalau masih saja kesulitan?

Berdasarkan pengalaman saya selama ini, ada beberapa cara yang selalu saya gunakan dalam membangun sebuah *setting* cerita.

### **Pergunakan Lokasi yang Sebenarnya!**

Hampir dalam setiap novel yang saya tulis, saya menggunakan lokasi yang saya ketahui untuk dijadikan lokasi cerita. Menggunakan lokasi yang sudah ada dan sudah kita kenal dengan baik sangat membantu dalam penyusunan sebuah cerita. Kita tidak perlu lagi mereka-reka sebuah lokasi, atau mengawang-awang sebuah posisi tempat. Semua sudah terekam dalam ingatan kita, tinggal dituangkan saja dalam cerita. Waktu menulis pun akan lebih efektif karena tidak perlu lagi membangun denah lokasi baru. Yang harus kita lakukan tinggal menempatkan para tokoh dalam setiap lokasi yang dibutuhkan dan momen yang tepat.

Saya masih ingat bagaimana pertama kali saya menggunakan cara ini. Saat itu saya sedang menulis naskah novel petualangan anak (novel pertama yang saya tulis). Dari awal sebelum cerita ini ditulis, saya sudah membayangkan kalau ceritanya akan bergulir di sebuah perkampungan, jauh dari hiruk-pikuk dan bau perkotaan. Karena itu, unsur-unsur pedesaan akan mendominasi sepanjang alur cerita: sawah, hutan, bukit, pepohonan, semak, dan sungai.

Untuk mendapatkan suasana ini, saya mulai membayangkan

*setting* lokasi seperti apa yang paling pas. Ingatan saya pun melayang ke rumah orang tua saya, tempat bertahun-tahun saya hidup dan dibesarkan. Rumah itu berada di sebuah kompleks perumahan di batas kota. Siapa menyangka kalau di belakang kompleks itu masih terbentang suasana desa yang masih asri dan hijau? Di sanalah saya menemukan *setting* lokasi yang tepat untuk novel pertama saya ini.

Di belakang rumah, terbentang persawahan yang sangat luas. Pepohonan dan hutan kecil memagari setiap ujung dari persawahan ini. Sebuah jalan desa yang kecil membelah lurus di tengah persawahan, menyambungkan sebuah perkampungan di ujung sebelah kanan dan perkampungan lain di ujung jalan sebelah kiri. Dua buah bukit kecil yang hijau berdiri di batas pandang sebelah kiri. Jalan desa harus membelah salah satu bukit ini untuk mencapai perkampungan lain dari arah persawahan. Tak jauh dari bukit-bukit itu, masih terdapat beberapa bukit lebih kecil di tengah persawahan. Hutan yang cukup lebat berada tepat lurus dari posisi rumah.

“Di sini tokoh-tokoh saya akan bermain!” sorak saya saat itu.

Tanpa perlu berada di tempat itu terus-menerus, toh saya sudah hafal dengan setiap detail lokasinya—cerita pun mulai bergulir dan dituliskan. Saya tempatkan rumah para tokoh di perkampungan sebelah kanan. Sawah dan hutan adalah area bermain mereka nantinya sepanjang cerita. Bukit! Aha, ini dia. Mengingat cerita yang saya tulis bergenre petualangan, di bukit itulah kisah misteri akan terungkap.

Cerita pun akhirnya mengalir begitu saja. Setiap gerak dan tingkah para tokoh cerita, saya tempatkan di setiap lokasi yang pas dengan lokasi yang ada. Saya hanya perlu memikirkan alur

ceritanya akan berjalan seperti apa, tanpa perlu lagi mereka-reka sebuah lokasi cerita.

Suatu waktu, setelah novel itu terbit, saya pernah menunjukkan kepada keponakan yang sudah membaca novel itu; “Nah, di bukit itulah Arif dan Dhika (tokoh-tokoh novelnya) sedang di-kejar-kejar penjahat!”

Semakin mengenal *setting* cerita, kesalahan penceritaan lokasi pun bisa dihindarkan. Misalnya? Dalam deskripsi awal, diceritakan kalau lokasi bukit berada di sebelah kiri dari perkampungan. Ealaah... di tengah cerita kok diceritakan kalau para tokohnya lari ke arah bukit dengan posisi yang berlawanan. Apakah ada bukit lain? Ataukah penulisnya yang lupa lokasi bukitnya? Hehehe. Pembaca yang jeli bisa jadi langsung *bete* apabila menemukan kesalahan seperti ini. Kesalahan kecil yang bisa merusak *mood* cerita.

*Bagaimana kalau kita menggunakan sebagian kecil lokasi saja? Misalnya adegan di cafe, sekolah, dan lain-lain?*

Sebenarnya, hal yang sama pun bisa kita lakukan untuk lokasi-lokasi tertentu pula. Kalau menulis sebuah adegan di lokasi tertentu, maka pikiran saya pun akan langsung terbang ke lokasi yang sama. Kalau *setting*-nya di *café*, saya pun akan mulai membayangkan *café-café* yang pernah saya kunjungi; kira-kira detail lokasi *café* mana yang cocok digambarkan untuk adegan ini, mulai dari bangunannya, desain interiornya, *layout*-nya, menu makanan dan minumannya, dan detail lainnya.

Begitu pula kalau dibutuhkan *setting* lokasi di sebuah lobi hotel, misalnya. Bayangkan lokasi lobi hotel tertentu yang pernah

dikunjungi. Kalaupun tidak pernah memperhatikan secara detail, setidaknya kita masih ingat seperti apa gambaran kasarnya lobi hotel itu. Dari sana kita bisa mengembangkan lebih luas suasana yang dibutuhkan dalam cerita, dan menambahkan rekaan detailnya kalau perlu.

*Setting* di sekolah? Apalagi! Cukup dengan membayangkan sekolah kita, dan anggaplah kita yang berperan sebagai tokohnya. Kita bahkan bisa menjelajahi setiap sudut sekolah untuk menciptakan *setting* adegan dengan leluasa. Adegan di kelas, kantin, perpustakaan, lapangan basket, ruang OSIS, pasti sudah kita kenal dengan baik.

Dalam sebuah novel remaja yang saya tulis (*Dog's Love*, GPU, 2011), saya menggambarkan suasana tempat kos yang dijadikan *setting* cerita persis seperti tempat kos yang pernah saya huni zaman kuliah dulu. Bahkan bentuk bangunan, suasana di sekitarnya pun saya angkat dari lokasi yang sebenarnya. Ini jelas memudahkan saya dalam membangun *setting* adegan per adegan.

Ingat, *setting* lokasi ikut menghidupkan sebuah adegan. Karena itu bangunlah suasana yang mendukung terhadap jalannya adegan cerita. Cerita yang menarik tentu saja tidak hanya berkuat pada dialog antara tokohnya, tetapi juga melibatkan suasana di lokasi yang digunakan.

Bolehkah kita menggunakan lokasi atau tempat nyata untuk dituangkan dalam cerita? Kenapa tidak? Bahkan menulis nama tempatnya pun saya rasa tidak menjadi masalah, selama tidak ada unsur menjelek-jelekkan tempat tersebut. Bukannya itu adalah salah satu keuntungan juga buat pemilik tempatnya karena sudah dipromosikan secara gratis?



Selama ini kita bahkan terbiasa membaca nama-nama lokasi yang ada dalam kehidupan sebenarnya dalam berbagai cerita. Justru, dengan begitu penulisnya bisa lebih menggiring pembaca ke dalam suasana yang lebih realistis, yang pembaca tahu kalau tempat itu memang ada. Yang salah adalah, menggunakan nama tempat tertentu dengan deskripsi yang salah. Misalnya, menyebutkan lokasi Hotel Preanger Bandung di Jalan Merdeka. Orang Bandung (dan bahkan orang-orang yang tahu) bakalan ngamuk *tuh*, bukannya Hotel Preanger ada di Jalan Asia Afrika? Karena itu, kenalilah terlebih dahulu lokasi-lokasi yang memang akan digunakan, sehingga tidak akan ada salah penjelasan.

### **Menciptakan *Setting* Lokasi Sendiri**

Menyusun sebuah *setting* lokasi sendiri sebagai latar sebuah cerita bukan hal yang tidak mungkin. Sebagai seorang pengarang, mengarang dan mereka-reka sebuah tempat dan kejadian bukankah sudah biasa? Kenapa tidak membangun sebuah lokasi imajiner sendiri? Berbekal ribuan lokasi tempat yang sudah kita kenal, yang terekam dalam memori kepala, kita bisa menciptakan lokasi atau tempat imajiner sendiri sesuai dengan yang kita mau. Menggabungkan-gabungkan lokasi apa yang pernah kita lihat bukanlah sesuatu yang tabu.

Tidak ada bedanya ketika kita menciptakan sesosok tokoh cerita, *setting* lokasi pun bisa diciptakan sesuai keinginan penulisnya. Selama ada penjelasannya, semua bisa dikreasikan sesukanya. Mau *setting* lokasi di mana? Seorang penulis tinggal membuka dunia imajinasinya, mengambil lokasi kreasinya, lalu menempatkan pada adegannya.

Perihal penulis dengan *setting* lokasi rekaan ini, kita harus belajar banyak dari para penulis novel fantasi. Tidak sedikit dari mereka yang menyusun peta lokasi sendiri untuk menggambarkan dunia rekaan mereka, agar pembaca bisa lebih memahami setiap detail lokasi yang dipaparkan. Coba lihat di halaman awal, atau halaman akhir novel-novel fantasi. Peta ini biasanya ditempatkan di sana, lengkap dengan keterangan penduduknya. Bagaimanapun, imajinasi mereka tentang membangun *setting* lokasi begitu hebat.

Tidak berarti kita harus menulis novel fantasi kalau ingin meniru cara seperti itu. Menyusun gambaran sebuah lokasi cerita bisa digunakan dalam penulisan novel roman, misteri, petualangan, atau apa pun itu. Tanpa perlu keahlian menggambar pula, kita bisa membuat coret-coretan untuk menentukan *setting* lokasi yang akan digunakan. Toh, gambar yang kita buat bukan untuk dilampirkan dalam bukunya, tetapi hanya sebagai panduan untuk mengingat lokasi yang akan kita gunakan.

Sebagai contoh, untuk lokasi novel petualangan yang sudah saya sebutkan sebelumnya, mungkin coret-coretannya akan seperti gambar di bawah ini.



Anggap saja saya sedang mereka-reka *setting* lokasi untuk novel tersebut, dan bukan karena saya sudah mengenal lokasi yang sebenarnya.

Gambar tersebut adalah contoh dari *setting*-an umum sebuah lokasi yang akan kita gunakan sepanjang alur cerita. Dari sana kita bisa membangun pergerakan alur cerita dan ke lokasi mana saja para tokoh akan bergerak dan memainkan adegan. Kalau ternyata kita membutuhkan gambaran lokasi dalam skala lebih kecil; *setting* di sebuah *café* misalnya, maka kita tinggal membuat coret-coretan tentang *setting café* yang diinginkan lengkap dengan detail lokasinya.

Menulis tetap kembali pada kenyamanan. Kalau memang merasa nyaman menyusun *setting* lokasi imajinasi hanya dengan membayangkannya dalam kepala, ya silakan. Begitu pula kalau dengan menyusun coret-coretan gambar ternyata bisa lebih membantu memperkuat alur cerita, tentu bisa dilakukan juga. Silakan pilih mana yang lebih disukai.

## **Menabung *Setting* Lokasi Cerita**

Tanpa kita sadari, selama ini kita sudah melihat berbagai *setting* lokasi yang bisa digunakan dalam tulisan kita. Setiap kaki kita melangkah, setiap kita memandang, berbagai lokasi bisa kita rekam, karena siapa tahu suasana di lokasi tersebut akan kita butuhkan suatu waktu nanti.

Kita tidak pernah tahu apa yang akan kita tulis nanti, esok, atau lusa. Kita tidak pernah tahu cerita apa yang akan kita rangkai, adegan apa yang akan terjadi, dan di lokasi mana cerita itu akan berlangsung. Di kantor? Sekolah, supermarket, mal, pasar,

stasiun, *airport*, jalan raya, halte *busway*? Cerita dalam imajinasi kita bisa saja mencakup semua itu. Pada saat itulah kita akan sangat membutuhkan banyak sekali *setting* lokasi cerita.

Suatu ketika saya pernah berbincang dengan Primadonna Angela<sup>13</sup> tentang *tips-tips* penulisan yang biasa dilakukannya. Sampai saat ini saya selalu ingat dengan nasihatnya akan pentingnya suatu tabungan deskripsi lokasi.

Tabungan deskripsi lokasi?

Sebagai seorang penulis, *notes* atau buku catatan kecil adalah benda keramat yang harus selalu dibawa ke mana saja. Ketika tiba-tiba sebuah ide datang melayang, kita bisa segera menangkap dan mencatatnya. Tidak ada lagi ceritanya kita ke-*limpungan* karena sebuah ide hebat yang sempat tebersit tiba-tiba lupa! *Notes* kecil sudah menangkapnya dan kita tinggal membukanya pada saat perlu.

Pada kenyataannya, *notes* itu jangan hanya sebagai pencatat ide saja. *Notes* yang selalu kita bawa itu pun bisa digunakan untuk menabung *setting* lokasi.

Apa yang harus ditulis?

Pernahkah kita berpikir untuk mencatat keadaan di sekeliling halte pada saat menunggu *busway* datang? Pernahkah kita mencatat suasana di stasiun kereta pada saat menunggu kereta yang ditunggu tiba? Pada saat kita mengantre di bank? Pada saat mengantarkan seseorang ke *airport*? Pada saat di dalam pesawat? Di dalam bus? Di dalam kereta? Di rumah sakit? *Café*? Hotel? Dan di tempat-tempat lainnya?

Kalau memang ada waktu luang, meski hanya sebentar, co-

---

<sup>13</sup> Seorang penulis yang sudah menerbitkan banyak novel.

balah tulis keadaan di lokasi tersebut. Ambil contoh saat berada di dalam pesawat. Tuliskan deskripsi yang menggambarkan suasana dalam pesawat saat itu. Semakin lengkap tentu semakin baik. Lakukan hal yang sama saat kita berada di lokasi-lokasi lainnya.

Suatu ketika, pada saat kita sedang menulis sebuah cerita dan mengharuskan si tokoh untuk naik pesawat, lalu terjadi adegan di dalamnya, kita tidak perlu bersusah-payah membayangkan *setting* di dalam pesawat lagi. Buka buku tabungan lokasi, dan lihat apa yang sudah kita tulis. Tuangkan deskripsi lokasi tersebut ke dalam cerita dengan memasukkan si tokoh menjadi bagian di dalamnya. Kurangi dan tambahkan keterangan lain kalau perlu.

Untuk yang sering naik pesawat, mengingat suasana dalam pesawat mungkin gampang. Tapi kalau kita baru naik sekali, dan setelah itu bertahun-tahun tidak ada kesempatan mencobanya lagi, semua ingatan tentang suasana di dalam pesawat mungkin sudah mengabur. Pada saat itulah tabungan deskripsi lokasi pasti akan sangat bermanfaat.

Gaya menulis setiap penulis tidak sama. Inilah gaya saya pada saat menulis *setting* lokasi sebuah cerita. Bisa jadi penulis lain memiliki banyak cara dan gaya yang jauh berbeda. Tidak masalah, karena ujungnya tetap kepada hasil karya. Yang manakah gaya kamu? Coba saja dulu semuanya, dan pilih yang benar-benar cocok dan nyaman saat melakukannya.

Selamat menulis 😊!

\* \* \*

# BERIMAJINASI BERADA DI SUATU TEMPAT

Reni Erina

**A**pakah sebuah cerita bisa terlihat hidup jika tanpa mengeksplorasi *setting*? Pertanyaan seperti itu sering saya dengar.

Apakah *setting* bisa menjadi kekuatan sebuah cerita?

Saya mendapati banyak penulis pemula yang sudah mahir menyisipkan *setting* lokasi ke dalam cerpen mereka. Beberapa nama malah saya ingat betul sebagai spesialis cerpen berbasis kultur. Penulis yang berasal dari suatu daerah dengan kultur daerah yang masih sangat kental, biasanya mahir mengeksplorasi kultur daerah mereka. Mereka bisa dengan jelas menggambarkan keindahan sebuah desa dengan danau yang dikelilingi hutan pinus atau bagaimana prosesi sebuah perjodohan di sebuah daerah lain yang diiringi dengan adat istiadat.

Ketika untuk pertama kalinya saya mendapati sebuah cerpen bagus yang mengeksplorasi daerahnya, saya jadi *kepikiran* untuk bisa menghadirkan cerpen sejenis itu ke dalam setiap edisi majalah yang saya asuh. Tentu unik, di antara naskah-naskah lain yang tampil, ada satu dua cerpen berbasis kultur. Pembaca

jadi mengenal sebuah daerah lain yang bahkan belum pernah ia datangi, hanya lewat cerpen.

Tapi baiklah, dalam hal ini kita cukup berbicara soal sebuah *setting* lokasi dengan tidak dulu menyisipkan kultur kedaerahan. Bagaimana seorang penulis bisa menghadirkan *setting* lokasi sehingga sebuah cerita bisa nampak hidup?

Dalam sebuah cerita diperlukan unsur-unsur antara lain tema, ide, tokoh, *setting*, konflik, dialog, dan *ending*. *Setting* bisa menjadi benar-benar diperlukan, meskipun, menurut saya, tidak selamanya *setting* harus dieksplorasi total. Banyak cerpen saya yang hanya ber-*setting* di sebuah ruang kelas, atau kamar. Dengan halaman yang terbatas, saya menganggap *setting* menjadi pemanis atau pelengkap cerita. Minimal pembaca tahu kapan dan di mana kejadian kisah berlangsung, meski hanya sekadar kamar, teras, atau ruang tamu.

Kenapa *sih* diperlukan *setting* cerita? Ya karena *setting* merupakan latar belakang yang membantu kejelasan sebuah jalan cerita. *Setting* ini meliputi waktu, tempat, dan sosial budaya.

Latar (*setting*) dalam cerpen atau novel bukan hanya sekadar *background*. Bukan hanya menunjukkan tempat kejadian dan kapan terjadinya. Latar itu bisa berarti banyak. Misalnya tempat tertentu, daerah tertentu, orang-orang tertentu dengan watak tertentu akibat situasi lingkungan atau zamannya, cara hidup tertentu, cara berpikir tertentu, latar mencakup lingkungan geografis, sejarah, sosial, dan bahkan lingkungan politik atau latar belakang tempat kisah itu berlangsung.

Cerpen yang pernah saya tulis dan dimuat di sebuah majalah remaja tahun 1991 berjudul "Lima Hari yang Lalu", mengambil *setting* di Bandung. Kisah cinta cowok kampus yang berantakan.

Sekitar 80% *setting* cerita itu berada di kamar si tokoh, di sebuah kos-kosan di daerah Cikondang, Bandung. Kisah berkulat di kamar si tokoh, ruang tamu, kamar mandi, dan sedikit jalanan di Kampung Cikondang. Kamar kos yang ada dalam bayangan saya untuk *setting* cerita itu adalah kos-kosan teman saya, khusus cowok, karena memang saya sedang menggarap cerita dengan tokoh cowok. Di situ saya menyesuaikan kondisi bagaimana remaja pada masa itu. Gaya rambutnya, gaya bicaranya serta kondisi kos-kosan yang umum di masa itu.

Kemudian serial saya di majalah yang sama di tahun 1994, yang sempat menarik perhatian Mas Gola saat itu (semoga beliau masih ingat) adalah serial “Cindy dan Misel”. Kisah tentang persahabatan dua gadis SMA dengan segala pernik-perniknya dan kehidupan keseharian mereka. Di sana saya menggunakan *setting* sekolah (sebuah SMA, yang waktu itu saya bayangkan adalah sebuah sekolah di wilayah Jakarta Selatan yang kerap saya lewati), rumah si tokoh utama dengan segala denah *printil*-nya, seperti kamar, ruang tamu, dapur, sampai kamar mandi, lalu *setting* rumah tokoh lainnya. Semua *setting* itu (kecuali *setting* sekolah SMA), adalah bayangan saya sendiri. Saya mengkhayalkan bagaimana rumah si tokoh, kamarnya, kamar mandinya, halaman belakangnya, serta taman-taman di mana mereka kerap bertemu. Itu semua hanya imajinasi dan saya mencoba untuk tetap konsisten dengan imajinasi itu. Artinya, meskipun *setting* itu hanyalah khayalan, saya tetap menggunakan denah di dalam otak saya, agar letak kamar mandi dengan kamar si tokoh tetap sama, tidak berpindah, sampai cerita itu selesai. Dan sekali lagi *setting* tetap disesuaikan pada masa cerita itu berlangsung.

Naskah-naskah yang masuk ke *email* saya kebanyakan dari



mereka berkulat pada *setting* sekolah. Mungkin karena dianggap mudah atau bisa jadi sekolahan adalah arena yang paling banyak menimbulkan banyak cerita bagi remaja. Bila memang sekolah merupakan *setting* yang dianggap latar cerita, bagusnya penulis juga harus menceritakan detail dari sekolah itu, sedikitnya bagaimana bentuk bangunannya, di mana letak kelas si tokoh atau ada apa di halaman sekolah. Tentu mudah bagi penulis karena mereka telah mengenal sekolah masing-masing. Seperti juga saat *setting* berpindah ke rumah. Penulis bisa menggambarkan rumahnya sendiri atau rumah teman yang dikenalnya.

Saya punya pengalaman menulis cerpen ber-*setting* Denpasar. Padahal saat itu saya belum pernah menginjakkan kaki ke kota itu. Waktu itu ide menuliskan cerita ber-*setting* Denpasar muncul saat seorang teman menceritakan pengalamannya berlibur di sana. Maka saya pun banyak bertanya kepada teman saya itu bagaimana Kota Denpasar, ada apa saja di sana dan ke mana saja dia selama berlibur di Denpasar, termasuk sebutan *bli* untuk 'abang' dan nama-nama khas Bali. Tak cukup sampai di situ, saya mulai membaca buku tentang Denpasar dan saya mengira-ngira dalam imajinasi saya, seperti inilah Kota Denpasar, tanpa saya harus sok tahu untuk melebih-lebihkan. Hasilnya cerpen saya itu terlihat hidup, meski saya belum pernah ke sana. Begitu juga saat saya menulis cerita ber-*setting* Pantai Senggigi. Saya banyak bertanya kepada teman yang pernah ke sana secara detail. Ketika saya benar-benar menginjakkan kaki ke Denpasar dan Pantai Senggigi, saya tahu apa yang saya tuliskan tentang dua tempat itu, hampir sama dengan *setting* yang saya gunakan dalam cerita tersebut. Artinya, itulah manfaat bertanya kepada teman dan membaca buku sebagai referensi.

Penulis, dengan imajinasinya bisa berada di mana saja, sepanjang masih sejalan dan masuk logika. Beberapa teman penulis juga mengaku, mereka menceritakan sebuah kota di suatu negeri—meskipun mereka belum pernah menginjakkan kaki di sana—dengan cara yang hampir sama seperti yang saya lakukan. Terlebih, saat ini didukung dengan fasilitas internet, di mana kita bisa menjelajah berbagai kota dengan *browsing*, yang bisa menjadi masukan yang bagus untuk *setting* cerita kita.

Banyak juga penulis yang sengaja pergi ke suatu tempat untuk mendalami *setting* cerita mereka. Ini sangat bagus, selagi kesempatan dan waktu ikut mendukung.

*Setting* meskipun banyak yang bilang hanya sebagai pemanis, bisa menjadi kekuatan sebuah cerita.

\* \* \*

# PULAU BANGKA, KESEDIHAN, DAN DIRIKU<sup>14</sup>

Sunlie Thomas Alexander

**A**pa yang bisa Anda tulis tentang sebuah kampung halaman yang tergilas zaman? Apa yang dapat Anda ceritakan tentang sebuah kota kelahiran yang seakan terus berseteru pada setiap kepulangan?

Pulau Bangka, tanah kelahiranku itu hanyalah sebuah pulau kecil di timur Sumatra dengan luas kurang lebih 2.950,168 km<sup>2</sup>. Namun selama berabad-abad, namanya telah dikenal dunia sebagai salah satu penghasil timah terbesar.

Ratusan ribu kuli Tionghoa didatangkan VOC untuk dipekerjakan di penambangan timah pulau ini. Sebagian besar tiba dengan modal hasil menjual ternak babi, karena itu mereka (mayoritas suku Hakka) dikenal juga dengan sebutan *Chu Cai Kiok* (*Pigest Labour*). Mereka beranak-pinak di Bangka dalam kondisi serba memprihatinkan, diperlakukan tak manusiawi, dijebak utang dari mandor, disediakan fasilitas judi dan madat sehingga kian terjebak lilitan utang dan pelbagai kekerasan lain. Maka tak

---

<sup>14</sup> Judul tulisan ini diilhami judul pidato Pemenang Nobel Sastra, Yasunari Kawabata, *"Japan, the Beautiful, and Myself"* (1968).

heran jika aksi-aksi perlawanan pun sering terjadi. Di antaranya Pemberontakan Liu Ngie pada akhir abad ke-19 (Sebuah cerpen saya mengenai tokoh ini yang berjudul “Liu Sie” sempat dimuat *Jawa Pos* dan diterbitkan dalam antologi bersama, *Pesta Kematian Liu Sie* (Yayasan Tikar, 2009)).

Timah adalah berkah sekaligus kutukan yang menghasilkan dendam sejarah. Silih berganti penguasa mengeksploitasi sumber kekayaan alam yang berlimpah itu, mulai dari Kesultanan Palembang, Belanda, Inggris, hingga rezim Orde Baru. Bahkan semenjak orang-orang Johor melakukan penambangan pertama kali di Sungai Olin, Toboali pada akhir abad ke-17, orang Bangka boleh dikatakan tak pernah benar-benar menikmati hasil buminya.

Sebagaimana Belanda lewat *Tin Reglement*-nya pada 1819 meneruskan kebijakan Inggris memonopoli penambangan, pada pascakemerdekaan Pemerintah Indonesia pun melakukan hal serupa. Tiga puluh tahun masa Orde Baru, masyarakat dilarang menambang, menyimpan timah walau satu kilogram, apalagi menjualnya. Penjara, bahkan penyiksaan kerap kali menjadi bagian dari kisah legam timah di masa ini.

Tapi apa yang terjadi setelah akses penambangan terbuka luas pascareformasi? Hutan porak-poranda, kebun ladang diterjang alat berat, pantai dan laut tercemar. Penambangan rakyat yang lazim disebut Tambang Inkonsvensional (TI) merajalela baik di darat maupun laut, sehingga dari jendela pesawat terbang, niscaya dapat Anda saksikan betapa sekujur tubuh pulau ini dipenuhi lubang bekas galian dan hamparan padang pasir. Kini persoalan yang dihadapi tak lain karakteristik penambangan yang rakus dan merusak lingkungan.

Toh, bicara Pulau Bangka tak hanya bicara timah, tetapi juga lada putih dan karet yang sudah lama menjadi hasil pertanian penduduk. Selain itu, seperti halnya semua daerah di Tanah Air, Bangka juga kaya dengan beragam hikayat hingga sastra lisan seperti pantun dan lakon *Dul Muluk*. Semarak pula dengan berbagai seni tradisi dan adat istiadat unik.

### **Pulau Bangka dalam Jagat Pengisahan Saya**

Tentu saja menulis cerita dengan *setting* lokalitas/kampung halaman sama sekali bukanlah keharusan buat saya. Dunia ini—berikut khazanah tradisinya—begitu luas untuk dijelajahi. Karena itu, dalam prosa-prosa terbaik Indonesia, saya tak lekang mengagumi cerpen-cerpen Umar Kayam dalam *Seribu Kunang-kunang di Manhattan* atau *Orang-orang Bloomington* karya Budi Darma. Saya juga cukup menikmati cerpen-cerpen Triyanto Triwikromo yang mengambil *setting* lokasi di luar negeri.

Cerita-cerita memoir Ernest Hemingway, *A Moveable Feast* contohnya—yang salah satu babnya sempat saya terjemahkan untuk *Suara Merdeka*—termasuk yang saya sukai, bukan saja karena sang pengarang mampu mengamalkan pleidoinya dalam menulis, “*don’t tell, but show*”, tetapi juga mampu menghadirkan *setting* Paris yang begitu kompleks sebagai orang luar. Tentunya, kita juga tak bisa melupakan *Kota-kota Imajiner*-nya Italo Calvino yang luar biasa itu—sebuah karya prosa yang mampu menjembatani prosa dan arsitektur. Prosa tak lagi bergantung pada plot, karakter tokoh, maupun konflik, namun *setting* lokasi (kota-kota antah-berantah) itu sendiri hidup ibarat sebuah sosok yang merebut pusat pengisahan.

Toh, sebuah kampung halaman, sebuah lokalitas, tetap saja menyisakan sepetak lahan garapan sebagai pilihan. Paling tidak bagi saya pribadi, ia merupakan khazanah yang paling saya kuasai. Ia serupa bayang-bayang yang mengikuti ke mana pun saya pergi dan sewaktu-waktu menuntut dituturkan sebagai latar cerita yang menakjubkan sekaligus penuh gairah.

Bukankah begitu banyak penulis besar dan peraih Nobel Sastra pun melakukannya? Tengoklah, bagaimana dalam *Midnight's Children* Salman Rusdhie menulis ulang sejarah India yang penuh luka lewat narasi seorang Saleem Sinai; atau dalam *One Hundred Year of Solitude*-nya Gabriel Garcia Marquez mencoba hadirkan sejarah alternatif Amerika Latin yang pedih di kota imajiner Macondo, Mark Twain menampilkan impian Amerika sembari menghidupkan kenangan kota kelahirannya, Hannibal (sebagai St. Petersburg) dalam *The Adventures of Tom Sawyer*. Bacalah bagaimana dalam *My Name is Red*-nya Orhan Pamuk mencoba menyusun kembali memoar Turki yang murung di antara remang cahaya Istanbul; pun Naquib Mahfouz menjadi juru bicara Mesir di lorong-lorong Kairo yang bisu.

Eksplorasi tematik yang digali dari kultur etnik tetap merupakan peluang yang menjanjikan lahan berlimpah. Warna lokal ibarat kebun gagasan dengan benih kisah teramat subur. Dan di Indonesia, negeri yang sastranya dibesarkan oleh media cetak terutama koran Minggu ini, saya rasa kita tak pernah kekurangan penulis berbakat alami. Hanya saja penulis kita sering kekurangan metode dan teknik. Sebab bagaimanapun, kepengrajinan (*craftsmanship*) kreatif adalah masalah teknik. Sementara ketika menulis kampung halaman, seorang pengarang mesti bertarung dengan kerasukan yang melanda dirinya, baik itu berupa nostal-

gia, haru-biru, kecintaan, rasa sedih, maupun “pengetahuan”. Dalam inilah, seorang narator harus mampu meredakan kerasukan itu, menjinakkan dan memanfaatkannya sekreatif mungkin dengan menggunakan seluruh teknik yang ia punya secara terus-menerus.

Bertahun-tahun hidup dan berproses di perantauan, Pulau Bangka—tanah ari-ari saya itu—terasa begitu pencemburu di antara sekian tema cerita yang saya garap dengan beragam *setting*-nya. Percayakah Anda kalau saya justru kesulitan menulis tentang Bangka ketika saya berada di sana? Tetapi di tanah rantau, kerinduan (mungkin *homesick*) seolah memberi saya ilham yang datang begitu saja. Kenang-kenangan; peristiwa di masa kanak-kanak, kejadian di masa remaja, dongeng-dongeng yang kudengar dari almarhum Ayah dan Kakek, hikayat dan legenda kampung halaman yang meruah, riwayat keluarga, ocehan tetangga, masa kejayaan PT Timah seakan kembali seperti curahan hujan; sehingga terkadang saya merasa kewalahan meladeninya....

Terang ini tantangan buat saya. Di mana saya harus mampu meredakan kerasukan kampung halaman (yang berkecamuk) dalam diri; mengendalikan dan mengolahnya sedemikian rupa. Saya ingat beberapa tahun silam dalam sebuah acara sastra di Pekanbaru, Riau, Nirwan Dewanto pernah mengingatkan saya dengan pertanyaan kecil, “Apakah kau merasa tahu atau memang mengetahui lokalitas yang kau garap?”

Timah, lada, karet, pucuk idat, tradisi ritual Perang Ketupat, pantun yang bersahut di tengah ladang, beragam masakan seperti lempah darat dan mangut hingga gunjing dan sendagurau di kedai-kedai kopi punya cerita dan riwayatnya sendiri.

Persoalannya adalah bagaimana seorang pengarang menulis ulang hal-hal tersebut, tanpa merasa tahu segala-galanya. Tidak sok tahu, tetapi selalu menghargai hak pembaca sebagai pencipta kedua yang melengkapi kisah. Sehingga timah, lada, dan lain-lain itu pun puas menjadi semacam kerdip kecil yang menyalakan masalah sosial-politik sebuah lokalitas atau suatu masyarakat.

Menulis dengan *setting* kampung halaman bagi saya tak lain adalah satu upaya menjaga jarak. Hal ini penting, jika tidak bukan mustahil sebuah karya prosa (cerita pendek atau novel) bakal terjebak menjadi semacam “brosur wisata” yang sarat tendensi. Sering kali kita temukan cerpen-cerpen atau novel yang kelewat “bersemangat” mewartakan *setting* lokasi yang menjadi latar pengisahannya, mulai dari deskripsi tempat, bangunan, suasana, adat istiadat, sampai kepada penggunaan kosakata (idiom) lokal yang berlebihan. Akibatnya, alih-alih berhasil mengangkat persoalan lokalitas atau masalah suatu kaum, karya-karya demikian cenderung berkesan menaburkan kegenitan lokal. Bahkan tak jarang, *setting* tempat itu hanya jadi semacam tempelan belaka yang tak berarti apa-apa bagi isi cerita—yang mana kalaupun diganti *setting* lain, bobot kisahnya tak berkurang atau bertambah. Di sinilah, saya kira, watak sadar diri dan kontrol yang cermat dibutuhkan seorang pengarang selaku narator untuk mengendalikan hasrat dan obsesinya.

Tentu saja ini tak gampang. Saya sendiri merasa kerap gagal, paling tidak hal ini saya rasakan setelah membaca ulang sebagian cerpen saya dalam buku kumpulan cerpen pertama saya *Malam Buta Yin* (Yogyakarta: Gama Media, 2009). Saya merasa belum bisa menulis tentang Bangka sebaik Linda Christanty da-



lam cerpennya “Lelaki Beraroma Kebun” (*Kuda Terbang Mario Pinto*, Katakita, 2004), “Karunia dari Laut” (*Jurnal Prosa*), maupun “Pohon Kersen” (*Rahasia Selma*, GPU, 2010).

Kita kerap kali tergoda untuk menyampaikan begitu banyak hal (baca: pengetahuan). Atau banyak penulis merasa perlu memakai kosakata lokal sebanyak mungkin untuk memperkuat lokalitas ceritanya. Padahal idiom-idiom yang ia gunakan notabene bisa digantikan dengan bahasa Indonesia tanpa mengurangi makna, bukan sebaliknya. Lokalitas tidaklah dibangun melalui pameran kosakata. Idiom lokal sah digunakan jika memang tak ada padanannya dalam bahasa Indonesia. Kita menulis dalam bahasa Indonesia bukan bahasa daerah. Sastra Indonesia seyogianya adalah sastra berbahasa Indonesia, bukan sastra yang ditulis oleh orang Indonesia atau ber-*setting* lokasi di Indonesia. Idiom lokal bukan kekayaan, juga bukan alat untuk mewarnai sebuah cerita agar lebih kental dengan muatan lokal. Ia hanya semacam kecenderungan yang kadang-kadang tak terhindari dalam menggarap lokalitas.

Karena itu, di antara sekian banyak cerita yang sarat “kegenitan” lokal, saya rasa kita patut bersyukur menemukan cerpen-cerpen seperti karya—sekadar menyebut sejumlah nama—Raudal Tanjung Banua (*Parang Tak Berulu*, GPU, 2005), Zen Hae (*Rumah Kawin*, Katakita, 2005), atau Azhari (*Perempuan Pala*, AKY Press, 2004) yang sanggup berbicara tentang persoalan kaum, puak, dan satuan sosial Minang, Betawi, Aceh secara cukup utuh. Bahkan meneruskan tradisi lisan (*kaba/tukang cerite*) ke dalam sastra (tradisi tulisan).

Selalu ada begitu banyak yang bisa dipetik dari sebuah lokalitas kampung halaman. Tatkala menonton lagi film *Cinema*

*Paradiso* belum lama ini misalnya, saya merasa seolah menemukan kembali masa kanak-kanak saya. Kemiripan yang mencengangkan itu pun mengilhami cerpen saya “Kenangan pada Dua Bioskop” yang dimuat majalah *Horison*. Mitologi-mitologi China yang saya dengar dari kakek saya dari pihak ayah, ingatan pada Kakek dari pihak ibu yang seorang tabib sekaligus *sinsang* (dukun China), aroma hio dan kelenteng, mistik Orang Lom (suku terasing di Bangka), kehidupan orang Tionghoa dan Melayu, semuanya demikian menggoda untuk ditulis kembali sebagai cerita baru.

Sebuah kampung halaman, sebuah kota kelahiran bagi saya selalu berada dalam ketegangan antara amnesia dan arus kenangan. Di sinilah, dengan perangkat teknik yang dimiliki, seorang pengarang mesti terus menggali ketegangan itu. Atau menyitir Zen Hae dalam *endorsement* untuk *Malam Buta Yin*: “Memainkan seraya meragukan kemampuan kita berkisah.” Di era globalisasi yang mengaburkan batas di bawah kepentingan ekonomi, seorang pengarang selayaknya—meminjam Subagio Sastrowardoyo—menjadi “manusia perbatasan”. Lihat saja betapa memukaunya sastrawan diaspora semacam Maxine Hong Kingston, Amy Tan, Jhumpa Lahiri, Ben Okri, dan Kazuo Ishiguro mengolah kembali khazanah asal mereka di tengah kanonik sastra kaum kulit putih (bahkan meruntuhkan hegemoninya).

Namun, jika Anda menemukan bertaburnya tema Tionghoa dalam cerpen-cerpen saya, itu tak berarti saya menaruh obsesi berlebihan atas tema ini. Sebagai penulis “keturunan”, tematik Tionghoa bagi saya bukanlah luka identitas, tetapi hanyalah sekadar usaha menegaskan kembali identitas itu, dalam hal ini

adalah bagaimana saya memandang lingkungan masyarakat dan tempat saya berada. Ia selalu bertalian erat dengan Pulau Bangka, tak terlepas pusarnya dari timah dan lada, dari budaya Melayu yang melingkupinya serta sejarah kedatangan para kuli penambangan dari daratan China.

Saya, sejak lama, hanya ingin sekadar mencatat kembali igauan-igauan kota kelahiran saya, pulau kecil saya.... Kendati entahlah kapan saya baru bisa merampungkan dua buah novel ber-*setting* Pulau Bangka yang sedang saya kerjakan sekarang. Senantiasa ada kebahagiaan tersendiri, sekaligus kesedihan-kesedihan yang tak selalu bisa dijelaskan saat membaca ulang kumpulan halaman.

\* \* \*

**Gesikan, Yogyakarta, Agustus 2011**

# DUNIA DALAM LORONG SARUNG

**Tria Ayu K.**

Seorang gadis kecil bersiap memasuki lorong ajaib. Ia telah menyelimuti dirinya dengan kain istimewa yang bisa membawanya ke mana pun ia mau. Tubuhnya berbaring lurus, meregang, dan kaku. Kedua telapak tangannya, yang menggenggam dua tepian kain di sisi-sisi tubuhnya, mengangkat. Ditariknya kain hingga menutupi wajah. Si pengkhayal kecil merasai gelap. Suara-suara di sekitarnya perlahan memudar, berganti kesunyian. Syahdu. Saatnya berangkat.

Sepasang kaki kurus itu menyusuri lorong gelap. Konsentrasinya ia jaga penuh agar ujung buntu di depan sana membuka dengan sendirinya. Sebuah pintu terhebat. Jalan menuju negeri antah-berantah.

Ayah gadis itu pernah bercerita tentang seorang kerdil bernama Si Jempol yang mengarungi samudra dengan perahu kertas. Ke sanalah gadis itu menuju. Ia sudah menyiapkan perahu dari kertas lipat berwarna merah jambu. Warnanya buram, selayaknya warna kertas lipat di era delapan puluhan.

Pintu kain istimewa terbuka lebar. Bau asin menyerbu. Laut luas terbentang. Gulungan ombak menderu-deru, menyambut si pengkhayal cilik dengan tangan terentang.

Dan petualangan pun dimulai. Dari angkasa, perahu gadis kecil itu laksana titik, ringkih tak berdaya diperdaya ombak. Di sekelilingnya hanya hamparan air. Luas dan jauh, bagai tak berujung.

Sesuatu menyodok-nyodok perahu kertas dari bawah. *O ow!* Perahu bocor! Gadis kecil itu berteriak panik ketika air menyembur dari lantai perahu dan seketika menggenang. Perahu itu bersama si gadis kecil beringsut ke bawah permukaan air lalu tak terlihat. *Oh yeah!* Saatnya menjelajah dunia bawah laut, meliuk di antara terumbu karang dan ganggang, serta menari bersama ikan-ikan jenaka!

Gadis itu mengkhayal hingga lelah lalu terlelap. Meringkuk nyaman berselimut sarung kotak-kotak berwarna merah-hijau, kini ia mengarungi tempat-tempat yang disodorkan oleh mimpi. Mimpi dalam arti harfiah.

Gadis kecil itu adalah saya. Sejak kecil saya gemar berkhayal. Saya mempunyai sarung kesayangan yang sudah saya pakai sejak balita dan bertahan hingga saya berusia belasan tahun. Sarung tersebut berbahan lembut, tidak kaku dan licin seperti sarung kebanyakan. Motifnya kotak-kotak dengan kombinasi warna hijau dan merah, dua warna kesukaan saya. Sebelum tidur, saya selalu menutupi seluruh tubuh saya dengan sarung tersebut, dengan tangan sedikit mengangkat hingga sarung teregang menyerupai lorong.

Di lorong sarung yang gelap dan sempit, saya menciptakan banyak dunia. Asyik sekali mengunjungi tempat-tempat yang belum pernah saya datangi sebelumnya. Ketika di sekolah, guru Geografi saya menerangkan tentang Benua Afrika, malamnya saya langsung meluncur ke Afrika dengan bantuan sarung ajaib saya. Komposisinya: 30% pengetahuan + 70% khayalan.

Tapi sarung itu juga membawa saya ke tempat-tempat yang sudah pernah saya kunjungi. Tempat yang ingin saya lihat kembali dalam situasi berbeda. Sawah dengan kubangan tempat kerbau-kerbau berendam salah satunya. Saya pernah mencebur ke dalamnya, bersama teman-teman mencari udang kecil. Sepulang dari sana, saya didera malu sepanjang perjalanan karena baju saya basah dan kotor. Saya ingin kembali lagi ke sana melalui lorong sarung, membawa baju ganti, dan menambahkan sebuah kolam jernih di samping kubangan. Itulah enaknya mengkhayal. Saya bebas menambahkan apa saja di lokasi yang riil sekalipun. Jika tak suka, saya bisa saja menendang benda-benda yang tak saya suka hingga raib dari tempat itu. Dalam dunia khayal yang saya ciptakan sendiri, sayalah penguasanya.

Sayang saya tak mencatat semua khayalan yang berseliweran di lorong sarung tersebut. Saya tak menuliskannya. Itulah salah satu kekeliruan saya. Tak ada jejak kasat mata tentang dunia dalam lorong sarung. Jejaknya hanya samar. Beberapa bahkan hilang dari sel abu-abu dalam otak saya.

Pengalaman masa kecil tersebut mungkin yang mendorong saya untuk menjadi seorang penulis ketika saya dewasa. Dunia dalam lorong sarung menjelma menjadi dunia dalam buku.

\* \* \*

Saya pernah berada di tempat itu sebelumnya. Belantara kota, di mana perkampungan padat bercokol di salah satu sudutnya. Gang-gang tikus berkelok di antara rumah-rumah kecil yang berimpitan. Anak-anak riuh berlarian. Terkadang, mereka menubruk atau berserempetan dengan pejalan kaki yang melintas. Sebuah sungai membelah kampung itu dengan kampung padat

lainnya. Kali Code namanya. Jika hujan lebat mengguyur Kota Yogyakarta, air Kali Code meluap, membanjiri gang-gang sempit itu hingga masuk ke sebagian rumah warga. Hujan membuat perkampungan itu semakin kumuh. Becek dan lembap. Saat matahari kembali menyapa, segala benda-benda basah dijemur warga di depan rumah, dijejer begitu saja di atas jalan gang yang telah kering. Bau apek pun tajam menguar.

Berkali-kali saya ke tempat itu. Sebab, rumah sahabat saya terselip di sana. Jika sedang bermain di rumah sahabat saya, percakapan di rumah tetangga dengan mudah tertangkap telinga. Bahkan, antartetangga kerap mengobrol tanpa bertatap muka. Mereka saling bicara di rumah masing-masing. Saya menjadikannya sebagai lokasi dalam novel anak-anak yang pernah saya tulis, *Jejak Putih di Tanah Basah*<sup>15</sup>.

Saya sendiri tak mengerti dengan pasti, mengapa kegemaran saya membayangkan tempat-tempat imajiner pada waktu kecil tak terlalu berlanjut saat saya menjadi penulis. Saya lebih senang menulis cerita realistik ketimbang cerita fantasi. Padahal, pertama kali terjun ke dunia kepenulisan, saya menulis cerita untuk anak-anak, sebuah wilayah yang sangat memungkinkan untuk kisah-kisah fantasi. Kisah-kisah yang muncul di kepala saat saya menyepi dalam lorong sarung seolah mengendap di dalam kepala. Tak muncul lagi. Atau belum waktunya mereka menampilkan diri? Entahlah. Mungkin suatu saat saya menuliskannya. Yang pasti, karya-karya kebanyakan ber-*setting* di tempat yang nyata-nyata ada.

Menulis cerita dengan lokasi yang telah dikenal relatif lebih

---

<sup>15</sup> Gema Insani Press, 2007

mudah. Kita tak perlu repot mereka-reka tempat yang sesuai dengan adegan yang diinginkan. Layangkan saja ingatan ke tempat tersebut, dan bayangkan tokoh sedang berada di tempat itu.

Semudah itu? Tentu tidak. Kadang, kenyataan lebih aneh dari fiksi. Begitu pun dengan lokasi dalam karya fiksi. Ada yang percaya tidak, kalau saya menulis tentang rumah dengan tiang listrik di dalamnya, berdiri tegak menembus atap? Saya pernah melihat rumah seperti itu. Lucu juga menuliskan cerita seperti ini misalnya, tentang warga kampung yang tiap situasi darurat harus bertamu ke rumah itu terlebih dahulu untuk memukul tiang listrik sebagai tanda bahaya. Tapi *setting* cerita dalam fiksi harus masuk akal melebihi kenyataan agar dipercaya pembaca.

Kembali ke novel anak, *Jejak Putih di Tanah Basah*. Saya mengambil lokasi-lokasi yang sudah sedemikian akrab dengan saya, Kota Yogyakarta: Malioboro, Benteng Vredenburg, Kali Code, Stasiun Lempuyangan, serta perkampungan padat yang tadi saya ceritakan. Juga sebuah taman pembatas jalan yang kerap menjadi tempat mangkal pengamen. Semua lokasi tersebut sudah saya amati secara intens. Efeknya ajaib. Ketika menulis novel tersebut, seolah ada layar besar terpampang tepat di depan mata. Saya tinggal mengisinya dengan tokoh-tokoh dan menggambarkan adegan yang akan ditulis, tidak lantas membuat saya meniru bulat-bulat lokasi yang ada. Saya menyesuaikan dengan kebutuhan cerita.

Salah satu adegan mengambil *setting* di sebuah stasiun radio di Jalan Beiji. Jalan Beiji dan stasiun radio itu riil. Saya mengubah nama stasiun radio itu dengan nama lain. Kenyataannya, Jalan Beiji terletak agak jauh dari kampung yang saya jadikan lokasi rumah si tokoh utama. Namun untuk memudahkan penceritaan,



saya memendekkan jarak. Itulah asyiknya menulis fiksi. Kita bebas mendekorasi lokasi dalam novel kita sendiri.

Ingatan saya kembali pada masa kecil saya. Ya, saya juga sering membayangkan pergi ke kota bersama teman-teman. Naik kendaraan umum tanpa orang dewasa untuk mengunjungi mal yang baru saja dibuka. Jajan chiki dan cokelat. Kota terlalu menakutkan untuk saya jelajahi sendirian saat itu. Saya hanya bisa mengkhayalkannya saja. Bisa jadi, novel anak dengan *setting* kota yang sudah saya hasilkan adalah perwujudan khayalan masa kecil saya. Salah satu dunia yang saya singgahi melalui lorong-sorong. Benang-benang merah penghubung masa lalu, masa kini, dan masa depan sedang menampakkan hasil kerjanya.

\* \* \*

Seorang editor senior menghubungi saya pada akhir tahun 2009. Beliau meminta saya menulis novel serial anak-anak<sup>16</sup>. Penerbit sudah menentukan nama beserta karakter tokoh utama dan *setting* cerita. Tokoh: Jaka dan Sembung. *Setting*: sekolah internasional. Selebihnya, terserah saya.

Oke, saya belum pernah bertandang ke sekolah internasional. Konon, fasilitas yang ditawarkan sangat lengkap dan mewah. Tapi bukan hal sulit untuk saya mengunjungi beberapa sekolah tersebut sekaligus; melalui dunia maya, tentu saja. Fasilitas *Google search engine* memungkinkan saya mencari banyak data yang diperlukan sebagai bahan observasi *setting* bakal novel serial *Jaka dan Sembung*. Keluarlah nama sekolah-sekolah inter-

---

<sup>16</sup> serial *Jaka dan Sembung* (Dar!Mizan, 2010): *Selamatkan Flavia*, *Misteri Badut Singa*, dan *Misteri Beringin Tua*.

nasional seperti Gandhi International School, BPK Penabur, Pelita Harapan, dan beberapa nama lainnya. Saya *panteng* satu per satu gambar yang muncul berkaitan dengan kata kunci yang saya ketik.

Wow! Saya takjub sendiri. Saya yang dari kecil hingga dewasa hanya bersekolah di 'sekolah kampung' terbengong-bengong melihat betapa megahnya gedung-gedung sekolah tersebut. Luas berhektar-hektar, terdiri dari beberapa lantai hingga menyerupai hotel bintang lima, dan sudah pasti kaya akan fasilitas. Kekhawatiran saya pupus seketika. Ya, tadinya saya khawatir bakalan terkesan menjual mimpi. Sekolah dasar dengan lapangan *baseball*, gedung pertunjukan, kolam renang standar atlet, dan kantin dengan menu lengkap dari berbagai negara? Kenyataan yang ada ternyata lebih dari batas khayalan saya tentang sebuah sekolah internasional. Ternyata saya yang ketinggalan zaman.

So, berbekal gambar-gambar tersebut, saya mulai bekerja. Membangun sekolah internasional bagi Jaka dan Sembung dan tokoh-tokoh ciptaan saya lainnya. Rasanya menyenangkan, seolah saya kembali berada dalam lorong sarung untuk menciptakan sebuah dunia yang megah dan gagap gempita, dunia yang sangat jauh dari keseharian saya.

\* \* \*

Kain ajaib ini tak lagi bermotif kotak-kotak, dan saya bukan lagi seorang gadis kecil. Tapi saya tetap seorang pengkhayal. Mungkin konyol, namun saya ingin sekali bernostalgia, menggunakan cara-cara lalu untuk menuju dunia antah-berantah di sel abu-abu saya. Sudah lama sekali saya tak melakukannya. Berbekal selimut

tebal berwarna merah, saya membangun lorong menuju pintu terhebat itu. Saya belum memutuskan akan menuju ke mana. Biarlah saya memutuskan di detik terakhir ketika ujung buntu lorong itu membuka dan menyambut saya dengan tangan terentang.

Tapi sepertinya... saya ingin menuju ke dunia superaneh. Sebuah negeri yang fantastis. Ya, sudah waktunya saya menulis cerita fantasi!

\* \* \*



## TENTANG PENULIS

**AKMAL NASERY BASRAL:** Sempat menjelajahi dunia jurnalistik selama 16 tahun (1994–2010) sebelum memutuskan menekuni total dunia penulisan kreatif. Karya-karyanya yang sudah terbit adalah novel-novel berjudul *Imperia* (2005), *Nagabonar Jadi 2* (2007), *Sang Pencerah* (2010), *Presiden Prawiranegara* (2011), *Batas* (2011), dan sebuah kumpulan cerpen *Ada Seseorang di Kepalaku yang Bukan Aku* (2006). Penulis bisa dihubungi lewat akun Twitter-nya @akmal\_n\_basral atau e-mail: akmal.n.basral@gmail.com.

**ARY NILANDARI:** Cerpen pertamanya dimuat majalah *Anita Cemerlang* waktu di kelas I SMP. Sejak 1998, selain menulis, ia juga menjadi penerjemah dan editor *freelance*. Sudah lebih dari 100 buah karya beragam genre telah dihasilkannya; tetapi bacaan anak menjadi fokus minat dan perhatiannya. Karya monumentalnya *365 Kisah Mencerdaskan untuk Ananda* (Sygma, Bandung). *Nathan Sang Penjelajah Mimpi* (Tiga Ananda, Solo) adalah buku terbarunya. Prestasinya antara lain meraih *Islamic Book Fair Award 2011* untuk kategori buku terjemahan terbaik, *Miracles of the Quran* karya Caner Taslamam; Cerpen Pilihan Lomba Menulis Cerita Detektif Majalah *Bobo* 2009; Juara I Lomba

Menulis Cerpen Remaja Lip Ice-Selsun Golden Award 2007; dan Juara I Lomba Menulis Sketsa Keagamaan Depag-RI 2004. Ia tinggal di Bandung Barat bersama suami dan tiga orang putranya. Bisa dihubungi di [arynilandari@gmail.com](mailto:arynilandari@gmail.com), dan di rumah mayanya, [www.arynsis.multiply.com](http://www.arynsis.multiply.com).

**BENNY ARNAS:** Mengarang sejak 2008. Karyanya, *Sebelas Potong Cerita Neknang* meraih penghargaan Cerita Inspiratif Terbaik 2009, dan cerpen “Taman Pohon Ibu” meraih Krakatau Award 2010. Buku kumpulan cerpennya adalah *Bulan Celurit Api* (Koekoesan, 2010) dan *Jatuh dari Cinta* (Grafindo, 2011).

**CEKO SPY:** Anggota “Cendolers”. Buku-bukunya antara lain: Kumpulan Puisi *Berapa Harga Cintamu?* (Penerbit KreBelia, 2005), teenlit *Aku Cinta! Kamu?* (Penerbit Cupid, 2005), Antologi *Flash! Flash! Flash! Kumpulan Cerita Sekilas* (Gradien Mediatama, 2007), Antologi *Cerita Komedi Makan Tuh Cinta!; Ramuan Jomblo! I Love You Deh, Ah; Kriwil, Ay Lop Yul; Da Think In Da School* (Gradien Mediatama); *Love Fool: Hal-hal Konyol Yang Gue Lakuin Demi Cinta* (Gagasmedia); *CDME Series: Dia, Mat 2002 Gelas; Mat in Wonderland*; dan *Ah, Fatal!* (Talikota Publishing House). Selain itu juga ada *CrazMo: 51 Kisah Paling Gila Sepanjang Sejarah* (Leutika Publisher, 2010), *Pengamen Cinta* (Leutika Prio), *Wujudkan Mimpi: Sebuah Episode Pengamen* (Leutika Prio), dan *Dua Sisi Susi* (Universal Nikko).

**CHAIRIL GIBRAN RAMADHAN:** Lahir dan besar di Pondok Pinang, Jakarta Selatan. Sastrawan Betawi, esais, editor, dan mantan wartawan. Cerpennya tampil di *Horison, Suara Pembaruan,*

*Kompas, Media Indonesia, Republika, Koran Tempo, The Jakarta Post, Sinar Harapan, Seputar Indonesia, Nova, Femina, dan lainnya.* Bukunya: *Menagerie 5* (ed. Laora Arkeman, Yayasan Lontar, 2003, antologi bersama untuk pasar internasional), *Sebelas Colen di Malam Lebaran* (Masup Jakarta, 2008, antologi tunggal pertama), *Soekarno dan Modernisme Islam* (M. Ridwan Lubis, Komunitas Bambu, 2010, editor), *Ujung Laut Pulau Marwah* (antologi cerpen Temu Sastrawan Indonesia III, 2010, antologi bersama), *Si Murai dan Orang Gila* (antologi cerpen Dewan Kesenian Jakarta, Kepustakaan Populer Gramedia, 2010, antologi bersama), dan *I Am Woman* (ed. John H. McGlynn, Yayasan Lontar, 2011, antologi bersama untuk pasar internasional). Ia pernah diminta secara khusus menulis untuk *Kahlil Gibran di Indonesia* (ed. Eka Budianta, Ruas, 2010, kumpulan esai bersama)—mengantarkannya berpidato di hadapan dubes empat negara sekalis: Lebanon, Libia, Tunisia, dan Amerika Serikat. CGR gemar mengolah Dunia Betawi pada esai dan karya cerpennya.

**CLARA NG:** Pengarang buku-buku dewasa *best seller*. Ibu satu anak yang lahir di Jakarta, 28 Juli 1973 ini sudah jatuh cinta dengan buku sejak kecil dan ibunya sering bercerita tentang negeri dongeng serta peri-peri yang hidup di sana. Putrinya juga gemar berfantasi melalui cerita-cerita yang didongengkannya. Clara melanjutkan kuliah di Ohio State University bidang Interpersonal Communication dan mendapatkan gelar Bachelor of Arts. Ini adalah seri buku cerita anak-anaknya yang pertama. Novel-novel dewasa karya Clara Ng yaitu: seri *Indiana Chronicle: Blues, Lipstick*, dan *Bridesmaid*. Ia juga yang menulis *The (Un)Reality Show*.

**GOL A GONG:** Lahir di Purwakarta, 15 Agustus 1963. Pernah kuliah di Fakultas Sastra UNPAD Bandung. Cerpen, puisi, dan esainya dimuat di majalah *Hai*, *Gadis*, *Anita Cemerlang*, *Aneka Yess*, *Mode*, *Story*, dan tabloid *Gaul*. Karya-karyanya juga pernah dimuat di surat kabar *Kompas*, *Suara Muhammadiyah*, *Suara Merdeka*, *Pikiran Rakyat*, *Republika*, *Media Indonesia*, *Koran Tempo*, dan *Radar Banten*; serta di beberapa tabloid seperti tabloid *Hikmah* dan tabloid *Adil*. Karya-karyanya yang terkumpul dalam bentuk antologi adalah *Jejak Tiga* (1988), *Ode Kampung* (1995), *Antologi Puisi Indonesia* (KSI, Angkasa, 1997), *Bebegig* (LiST, 1998), dan *Ujung Laut Pulau Marwah* (antologi cerpen Temu Sastrawan Indonesia III, 2010, antologi bersama). Sudah 90 novel dan ratusan skenario ditulisnya. Kini bergiat di komunitas Rumah Dunia ([www.rumahdunia.net](http://www.rumahdunia.net), [www.rumahdunia.com](http://www.rumahdunia.com), dan [www.rumahdunia.org](http://www.rumahdunia.org)).

**HANNA FRANSISCA:** Merupakan nama lain dari Zhu Yong Xia atau Zhu Jia Yun. Lahir di Singkawang, 30 Mei 1979. Menulis puisi dan prosa. Puisi dan cerpennya dimuat di *Kompas*, *Koran Tempo*, *Jurnas*, *Suara Merdeka*, *Pikiran Rakyat*, dan sejumlah majalah sosial. Buku puisinya, *Konde Penyair Han* (2010) terpilih sebagai buku sastra terbaik versi majalah *Tempo*.

**HILAL AHMAD:** Ketua Forum Lingkar Pena Banten periode 2011–2013. Karyanya berupa cerpen, puisi, artikel, dan lainnya tersebar di media lokal dan nasional seperti *Sabili*, *Aneka Yess*, *Keren Beken*, *Annida*, *Gadis*, *Kawanku*, *Story*, *Gaul*, *rumahdunia.com*, *Radar Banten*, *Kompas.com*, *Fajar Banten*, *Banten Raya Post*, *Tribun Tangerang*, tabloid *Kaibon*, tabloid *BKOW Banten*,



majalah kampus *Sigma*, dan sejumlah buletin *indie*. Sejumlah cerpennya terangkum dalam beberapa buku antologi seperti *Gilalova 1: Segila-gilanya Cinta* (Gong Publishing, Mei 2010), *Bukan Perempuan* (Grafindo, 2010), *Gilalova 2: Cinta Nggak Ke Mana-mana* (Gong Publishing, 2010), *Negeri Kesuda* (Kedaikopi, 2011), *Gilalova 3: Cinta Datang Tak Diundang Pulang Tak Diantar* (Gong Publishing, 2011), *Lelaki yang Dibeli* (Buku Litera, 2011), dan *Selaksa Makna Ramadhan* (Leutika Prio, 2011). Tulisan lain berupa artikel diterbitkan dalam buku *Para Guru Kehidupan* (Gerai Buku, 2011) dan *Justin Bieber My Idol* (Leutika Prio, 2011). Bersama Wanja Al Munawwar, Hilal pun menerbitkan novel remaja berjudul *Sepatu Kaca Lili* (Leutika Prio, Maret 2011) dan novel dewasa berjudul *Blitz!* (Glitzzy Book Publishing, 2011). Nominator 30 cerpen terbaik Lomba Cerpen Tingkat Mahasiswa se-Indonesia STAIN Purwokerto 2009, nominator 10 puisi terbaik Lomba Cipta Puisi Story 2010, juara II Lomba Karya Tulis Ilmiah BI Serang 2010, nominator 15 cerpen pemenang harapan LMCR Rohto/Lip Ice 2010, nominator 15 cerpen terbaik Lomba Cerpen IAIN Imam Bonjol Padang 2010, juara II Lomba Plesetan Judul Film Taman Sastra 2011, dan nominator 34 cerpen terbaik Lomba Cerpen Tingkat Mahasiswa se-Indonesia STAIN Purwokerto 2010.

**IFA AVIANTY:** Lahir di Jakarta, 21 Mei 1970. Bukunya yang telah terbit yaitu *Menjaring Angin Membadai* (kumcer). Kontributor di beberapa media (*Amanah*, *Ummi*, dan *Annida*), penulis lepas (*Aisha*, *Fikri*, *Sabili*, *Q Zone*, *Noor*, *Alia*, *Paras*, *Muslimah*). Ia menulis beberapa buku dan kembali belajar teori penulisan, serta mulai berbisnis di bawah *brand* MumtazBiz yang lini usahanya antara lain *catering small items*, *web design*, *graphic design*, pulsa HP,

MLM, *product/media branding*, dll. Ia terus belajar menulis, mendesain, *programming*, memasak, menjahit, *crafting*, fotografi, penulisan skenario, serta mendalami beberapa bahasa asing, *home schooling*, teori bisnis, riset, dan *internet marketing*.

**IWOK ABQARY:** Mulai aktif menulis sejak tahun 2006 saat bergabung dengan komunitas blog yaitu blogfam.com. Sampai saat ini, karyanya yang telah diterbitkan tidak kurang dari 40 judul buku anak, remaja, dan juga umum. Salah satu prestasi terbaiknya adalah menjadi Pemenang Berbakat Lomba Penulisan Novel Konyol yang diselenggarakan oleh Gramedia pada tahun 2008. Hal itu yang membuatnya percaya diri untuk menulis lagi novel-novel *gokil* untuk remaja. Beberapa di antaranya berjudul *Dog's Love* (GPU), *Ganteng is Dumb* (GPU), *Cewek-cewek Tulalit* (LPPH), *Iron Man: Pahlawan Pembela Penampilan* (LPPH), *Gokil School Musical* (Gradien Mediatama), *TIKIL: Kami Antar Kami Nyasar* (Gagasmaedia), *Suster Nengok* (Examedia), *Batman Sa-roong* (Examedia), dan lain-lain. Untuk pengenalan lebih lanjut bisa melalui <http://www.facebook.com/iwok.abqary>.

**RENI ERINA:** Akrab disapa Erin, telah menulis sejak tahun 1991. Ratusan cerpennya telah tersebar di berapa media, antara lain *Anita Cemerlang*, *Hai*, *Aneka*, *Gadis*, dan *Global*. Kegiatannya saat ini selain menulis, juga mengadakan pelatihan menulis untuk remaja dan mengasuh majalah remaja *Story*. Novelnya antara lain *Cinta di Antara Dua Pria*. Membaca dan menulis cerpen adalah hal yang menyenangkan. Kita bisa menjadi siapa atau apa saja.

**SUNLIE THOMAS ALEXANDER:** Lahir di Belinyu, Pulau Bangka, 7 Juni 1977. Belajar Seni Rupa di Institut Seni Indonesia dan Teologi-Filsafat di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sembari bergiat di Parikesit Institute dan Komunitas Rumahlebah. Buku cerpennya berjudul *Malam Buta Yin* (Gama Media, 2009).

**TRIA AYU K:** Lahir di Cirebon. Kini tinggal di Yogyakarta bersama keluarga kecilnya. Telah menghasilkan lebih dari 25 buku solo dan antologi, 18 di antaranya adalah buku untuk anak-anak. Selain novel *Jejak Putih di Tanah Basah* (GIP, 2007), sebut saja *Serial Trio Ucul* (Dar!Mizan, 2005), *Hantu Kotak-Kotak* (Liliput, 2005), *Setegar Kupu-Kupu Tak Bersayap* (GIP, 2007), *Serial Jaka dan Sembung* (Dar!Mizan, 2010), dan masih beberapa lagi. Karya-karyanya juga pernah muncul di *Bobo*, *Story*, Situs Ranesi Belanda, juga beberapa media lainnya. Bekerja di rumah sebagai penulis *freelance* sehingga bisa *full time* berinteraksi dengan anak-anaknya.





# RAHASIA PENULIS HEBAT

*Membangun Setting Lokasi*

Ada yang bilang, buku adalah jendela dunia. Dengan buku, kita dapat bertualang ke tempat-tempat yang paling jauh dan bahkan mustahil untuk kita kunjungi. Kita dapat begitu terlibat di dalam cerita, suasana, dan lokasi yang digambarkan penulis. *Setting* yang digambarkan dengan baik bahkan dapat menambah “hidup” para tokoh yang ada dalam sebuah kisah.

Apa rahasia para penulis sampai bisa menarik pembaca untuk masuk ke dunia di dalam karya mereka? Temukan jawabannya di buku *Rahasia Penulis Hebat Membangun Setting Lokasi* ini!

Ditulis oleh 14 penulis terkemuka Indonesia, buku ini membocorkan resep-resep andalan menciptakan *setting* di dalam karya fiksi. Lengkapi koleksi ini dengan memiliki juga seri sebelumnya yang berjudul *Rahasia Penulis Hebat Menciptakan Karakter Tokoh*. Setelah membacanya, jangan lupa dipraktekkan ya! ☺

**Penerbit**  
**PT Gramedia Pustaka Utama**  
Kompas Gramedia Building  
Blok I Lantai 5  
Jl. Palmerah Barat 29-37  
Jakarta 10270  
[www.gramediapustakautama.com](http://www.gramediapustakautama.com)

**NONFIKSI/BAHASA & SASTRA**

ISBN: 978-979-22-8323-5



9 789792 283235  
GM 20101120016