

# STUDI SEMANTIK KOGNITIF DALAM KUMPULAN FANFICTION RIDDLE (*COGNITIVE SEMANTIC STUDIES IN THE FANFICTION RIDDLE COLLECTION*)

**Irma Yuliana**

SLBN kota Banjarbaru, Jl. Abadi Komplek Wengga Guntung Manggis, Kec. Landasan Ulin,  
kota Banjarbaru  
nalin\_lee@yahoo.com

## **Abstract**

*Cognitive Semantic Studies in The Fanfiction Riddle Collection.* The study discusses the semantic cognitive studies in the fanfiction Riddle Group. There are 13 fanfiction riddle taken from the site <http://www.indofanfictkpop.wordpress.com> used as a source of research. The study uses a cognitive semantic approach. The method used is content analysis. The techniques used to collect data are documentation techniques (literature studies). Based on the method used then the technique of data processing by reading intensively then analyze the facts. As a result of this research, researchers found that the answer to riddle comes from a semantic cognitive reading process sourced from "personal knowledge" or based on experience. Fanfiction Riddle categorizing consists of the straightness, personal experience, and language of the Kias or metaphor. The Code of understanding that the reader should understand consists of language code and literary code.

**Key words:** fanfiction, riddle, cognitive semantic

## **Abstrak**

*Studi Semantik Kognitif dalam Kumpulan Fanfiction Riddle.* Penelitian ini membahas tentang studi semantik kognitif dalam kumpulan fanfiction riddle. Ada 13 fanfiction riddle yang diambil dari situs <http://www.indofanfictkpop.wordpress.com> yang dijadikan sebagai sumber penelitian. Penelitian ini menggunakan pendekatan semantik kognitif. Metode yang digunakan adalah analisis isi. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah teknik dokumentasi (studi kepustakaan). Berdasarkan metode yang digunakan maka teknik pengolahan data dengan membaca secara intensif kemudian menganalisis fakta-fakta. Hasil dari penelitian ini, peneliti menemukan bahwasanya jawaban riddle berasal dari proses pembacaan secara semantik kognitif yang bersumber dari "pengetahuan personal" ataupun berdasarkan pengalaman. Pengkategorian fanfiction riddle terdiri atas kelogisan, pengalaman personal, dan bahasa kias atau metafora. Kode pemahaman yang harus dimengerti oleh pembaca terdiri atas kode bahasa dan kode sastra.

**Kata-kata kunci:** *fanfiction, riddle, semantik kognitif*

## PENDAHULUAN

Karya sastra adalah suatu hasil dari imajinasi kreatif manusia yang berkisah tentang kehidupan manusia itu sendiri dan alam sekitarnya yang diaktualisasikan oleh pengarang dengan mengikuti alur perkembangan zaman. Karya sastra pada dasarnya memiliki beragam jenis yang selalu berkembang seiring dengan perkembangan zaman dan juga teknologi itu sendiri. Di luar jalur penerbitan buku telah berkembang “sastra maya” (*cybersastra*) melalui media elektronik internet yang memberi kesempatan kepada banyak orang untuk membuat situs dan mengisinya dengan tulisan apa saja, termasuk sastra. Dari komunitas *cybersastra* ini pula muncul lah istilah baru dalam dunia tulis menulis, yakni istilah *fanfiction*.

Fenomena *fanfiction* tidak hanya bergaung di luar negeri. Kini, di Indonesia, kehadirannya mulai banyak dirasakan dan menjadi fenomena hangat. *Fanfiction* atau biasa disebut *FanFic* (Fiksi Penggemar) adalah sebuah cerita fiksi yang dibuat oleh penggemar berdasarkan kisah, karakter atau setting yang sudah ada. *Fanfiction* bisa berlaku untuk film, komik, novel, selebritis dan karakter terkenal lainnya. Plot dalam sebuah *fanfiction* itupun pada dasarnya merupakan hasil imajinasi para penggemar. Konsep sederhana yang digunakan dalam menulis sebuah *fanfiction* adalah “*Bagaimana jika...*”. Dengan konsep itu penggemar bebas berimajinasi mengenai karakter kesayangan mereka.

Seiring perkembangan sastra yang mulai beragam jenisnya, perkembangan *genre* sastra itu sendiripun turut mengikuti perkembangan. Perkembangan yang terlihat dari adanya *genre* yang saat ini berkembang pesat yaitu ‘*Riddle*’. *Riddle* merupakan sekumpulan kata atau kalimat yang disusun sedemikian rupa untuk menyembunyikan sebuah rahasia yang memusingkan, meyesatkan, serta mendistorsi pikiran pembaca ke dalam ketidak tahuan. Cerita bergenre *riddle* ini tidak hanya sekedar bercerita, namun juga memiliki makna yang mengharuskan pembaca menganalisis cerita tersebut. Dalam menjawabnya pun pembaca tidak boleh asal, pembaca harus tahu apa permasalahan yang dicari dan dalam menjawab harus ada alasan yang kuat, masuk akal serta memiliki jawaban yang obyektif sehingga dapat diterima dengan baik.

Jika biasanya semantik merupakan penelitian berbasis linguistik maupun kebahasaan, namun semantik pada dasarnya merupakan ilmu yang dapat dikatakan luas cakupannya. Tidak hanya mempelajari semantik tetapi juga mempelajari kaitan semantik itu sendiri dengan bidang ilmu lainnya seperti psikologi, filsafat, antropologi, maupun kesusastraan. Berhadapan dengan kompleksitas makna dalam karya sastra, pembaca yang ingin memahami karya sastra secara ‘sungguh-sungguh dan benar’ tentunya juga harus memahami ilmu [tentang makna sebagai bekal awal dalam upaya memahami teks sastra. Peranan semantik yang sangat penting dalam kajian sastra terutama pada telaah makna dalam gaya bahasa maupun latar proses kehadirannya (Aminuddin, 2011:25).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk meneliti lebih jauh mengenai bagaimana semantik kognitif mampu menyelesaikan *riddle* serta pengkategorian dari tiap-tiap analisis, kemudian menggali lebih dalam tentang kode pemahaman karya sastra di dalamnya. Penelitian ini mencoba untuk mengungkapkan bahwa *riddle* adalah contoh dimensi kognitif

yang diungkapkan dalam wacana. Jawaban *riddle* berasal dari proses pembacaan secara semantik kognitif, sedangkan persepsi jawaban *riddle* bersumber sebagai petunjuk penyelesaian dan mengkategorikannya berdasarkan analisis yang difokuskan pada analisis semantik kognitif.

“Semantik adalah studi tentang makna. Ini juga merupakan area kontak dengan disiplin lain seperti filsafat, kesustraan dan logika” (Hickey, 2013:1). Kognitif menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) merupakan hubungan dengan atau melibatkan kognisi. Kognisi adalah kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan (termasuk kesadaran, perasaan dan sebagainya) atau usaha mengenali sesuatu melalui pengalaman sendiri. “Makna kognitif disebut juga makna deskriptif atau denotatif adalah makna yang menunjukkan adanya hubungan antara konsep dengan dunia kenyataan. Makna kognitif adalah makna lugas, makna apa adanya” (Djajasudarma, 1999: 9).

Geeraerts dan Grondelaers (1995:120-121) menyatakan bahwa, “Semantik kognitif adalah studi yang menempatkan makna kembali ke konteks budaya dan pengalamannya”. “Dalam analisis wacana dan analisis semantik kita sering berbicara tentang konteks. Makna dan informasi yang kita peroleh dan kita tafsirkan tidak dapat dilepaskan dari konteks. Konteks adalah satu situasi yang terbentuk karena terdapat setting, kegiatan, dan relasi” (Parera, 2013:227). Oleh karena itu semantik adalah ilmu yang mempelajari makna, baik secara riil maupun kognisi. Adapun kognisi dalam semantik adalah mempelajari makna berdasarkan proses pemikiran.

“Tujuan mengidentifikasi konstruksi makna strategis dalam pemilihan *riddle* dan proses pemikiran yang terlibat di dalamnya dijadikan sebagai objek spesifik dari pengidentifikasian dan pengkategorian pemilihan *riddle*. Hal tersebut didasari dari semantik ‘operation’ yang dilaksanakan pada bahasa yang diambil, dijelaskan pada ruang pemikiran yang diciptakan oleh penulis *riddle* dan menghubungkan sumber data pada pandangan makna kognitif” (Olaibrahimeo and Adeolafe, 2015:64).

Herbert fiegl dalam Parera (2013:181-182) menjabarkan mengenai “Logical Empirism” yang membedakan makna kognitif dan makna nonkognitif seperti di bawah ini:

| <b>Makna kognitif</b> | <b>Makna nonkognitif</b>              |
|-----------------------|---------------------------------------|
| Fungsi informasi      | Fungsi emotif, ekspresif, dan imbauan |
| Formal fungsional     | Imajinatif                            |
| Aritmetis-logis       | Emosional/afektif                     |
| Faktual, empiris      | Motivasional dan direktif             |

Olaibrahimeo and Adeolafe (2015:64) mengkategorikan studi semantik kognitif berdasarkan tiga aspek, yakni: (1) kelogisan dalam proses berfikir, (2) pengalaman personal, (3) metafora/bahasa kias.

#### 1) Kelogisan dalam proses berfikir,

Maksud dari kelogisan dalam proses berfikir adalah membandingkan cerita *riddle* dengan alasan yang masuk akal. Menggambarkan filosofi yang sesungguhnya, karena *riddle* dihasilkan dari pemikiran yang dalam dan merupakan proses semantik yang kontradiksi.

#### 2) Pengalaman Personal,

*Riddle* merupakan hasil dari kejadian faktual, budaya dan pengalaman secara perseorangan.

#### 3) Metafora atau Bahasa Kias

*Riddle* dihasilkan dari proses semantik leksikal yang mengalami proses metaforis. Dengan demikian umumnya hal tersebut menyimpan makna yang tersembunyi yang berhubungan antara makna dan referentnya.

Membaca dan menilai sebuah karya sastra bukanlah sesuatu yang mudah. Setiap pembaca roman atau puisi, baik modern ataupun klasik, pasti pernah mengalami kesulitan, merasa seakan-akan tidak memahami apa yang dikatakan ataupun dimaksudkan oleh pengarangnya. Priyatni (2010:25) menyatakan bahwa membaca sastra sering disebut membaca estetis yang tujuan utamanya adalah agar pembaca dapat menikmati, menghayati, dan menghargai unsur-unsur keindahan yang terpapar dalam teks sastra. Sejalan dengan pendapat Teeuw, Priyatni menyatakan bahwa isi teks sastra sangat beragam dan kompleks, hal ini dikarenakan untuk memahami teks sastra pembaca harus memiliki pengetahuan tentang sistem kode yang rumit, yaitu kode bahasa (penulis dan pembaca harus mengetahui bahasa yang dipakai dalam karya sastra), kode budaya (pemahaman terhadap latar kehidupan, konteks, dan sistem sosial budaya), dan kode sastra (kode yang berkenaan dengan hakikat, fungsi, karakteristik, serta kebenaran imajinatif dalam sastra).

“*Fanfiction* juga disebut sebagai "fan-fiction," "fiksi penggemar," "fanfic," "ff," dan berbagai permutasi lainnya” (Rodenbiker, 2014:1). An (2010:6) menyatakan bahwa, “*Fanfiction* hanyalah fiksi yang ditulis oleh penggemar. Jika ada idola, pasti ada penggemar yang membaca dan menulis *fanfiction*, meski idola tersebut ada dalam dunia nyata atau dalam buku, film, game, dongeng dan lain-lain”. Jenkins (1992:165) juga berpendapat bahwa, “Budaya penggemar mencerminkan ketertarikan penonton terhadap program dan frustrasi penggemar atas penolakan atau ketidakmampuan produser untuk menceritakan jenis cerita yang ingin dilihat pemirsa”. “Ketika penggemar direndam dalam fiksi penggemar, mereka dibawa ke alam semesta yang menegaskan berbagai harapan, namun juga memberi mereka sesuatu yang baru” (Steenhuysen, 2011: 7).

“Wacana dominan fiksi penggemar cenderung memandang fiksi penggemar sebagai karya yang tidak kreatif, tidak bermutu, dan cenderung hanya tiruan. Hal ini dikarenakan kehadiran fiksi penggemar bermula dari kekaguman seorang penggemar kepada idolanya. Namun jika dilihat dari wacana lain yang muncul, kehadiran fiksi penggemar merupakan sebuah sikap positif terutama di dunia literasi. Jika semula penggemar hanya menjadi seorang penikmat yang pasif kini penggemar menjadi penikmat yang aktif. (Merawati, 2016: 9). “Kemunculan kelompok penggemar (fandom) *fanfiction* sudah banyak terlihat dalam masyarakat kota (urban) yang terbukti dengan banyaknya situs media sosial yang menampilkan hal-hal yang terkait dengan *fanfiction*” (Fulamah, 2015:1). Astutiningsih (2012:1) menjelaskan bahwa, “Situs *www.fanfiction.net* adalah salah satu situs yang marak dengan karya fiksi penulis non profesional yang lazim disebut *fanfiction*. Dalam situs ini, para penulis *fanfiction* bebas berkreativitas melalui tulisan mereka tanpa diketahui identitas aslinya”.

“*Riddle* adalah pertanyaan yang membingungkan dengan jawaban yang dibuat sewenang-wenang berdasarkan fakta. Ia diharapkan untuk bereaksi terhadap makna A dan diberi makna B, namun dibuat sistematis oleh kenyataan bahwa makna A dan B berbagi hubungan semantik lainnya” (Smith, 1973: 8). “*Riddles* memberikan kesempatan untuk bermain *game* fonetis, morfologi, gramatikal dan semantik karena menampilkan berbagai ekspresi” (Awedoba, 2000:12). “Hubungan dalam sebuah *riddle* seperti umumnya diakui bahwa *riddle* membuat suatu kejutan dalam alur ceritanya” (Maranda, 1971: 37). “Pertanyaan

dalam *riddle* biasanya bukan dalam bentuk kalimat interogatif, namun diciptakan dengan sendirinya sebuah pernyataan tersebut. Jawaban pun sangat diharapkan.” (Finnegan, 2012:414).

Perbedaan antara karya sastra beraliran *riddle* dengan karya sastra beraliran detektif cukup kentara. “Karya sastra beraliran detektivisme mengangkat tema yang menekankan cerita pada misteri dan teka-teki serta ketegangan. Seluruh cerita merupakan jalinan misteri yang dilandasi suatu peristiwa tertentu, dan atas peristiwa itu terjadi suatu pelacakan. (Rampan, 1999: 179-180). Perbedaan sastra bertema detektif dan sastra bertema *riddle* terletak dalam bagian *Surprise Ending*. Cerita dengan tema detektif, teka-teki penyelesaiannya terletak pada bagian akhir (penyelesaian konflik) dalam cerita itu sendiri, sedangkan cerita bertema *riddle* mengharuskan pembaca untuk menganalisis sendiri pertanyaan beserta jawabannya. Dalam menjawab *riddle* tidak boleh asal. Pembaca harus tahu apa permasalahan yang dicari. Dalam menjawab pun harus ada alasan yang kuat, masuk akal serta memiliki jawaban yang obyektif sehingga dapat diterima dengan baik.

## **METODE**

Saya mengambil 13 judul *fanfiction* yang bersumber dari situs ifk. Jawaban-jawaban *riddle* berasal dari pembacaan secara semantik kognitif yang setelahnya akan mendapatkan petunjuk untuk menyelesaikan dan mengkategorikan analisisnya. Metode yang digunakan adalah metode *analisis isi*. Objek penelitian ini adalah aspek semantik yang terdapat dalam tiap-tiap *fanfiction riddle*. Berikut judul *fanfiction* yang menjadi bahan penelitian yang bersumber dari sastra *cyber* dari situs *indofanfictionpop.wordpress.com*: (1) *A Good Doctor*, (2) *Alphabet*, (3) *Birthday*, (4) *Cipher*, (5) *Daddy Got Angry*, (6) *Even My Dad Does Something*, (7) *Footprints*, (8) *My Boyfriend*, (9) *Sayatan*, (10) *Secret Code*, (11) *Spy*, (12) *Thanks Univers*, dan (13) *Their Morning*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hal utama dalam melakukan analisis adalah membaca karya sastra tersebut secara langsung, cermat dan berulang-ulang. Menggunakan cara membaca seperti itu peneliti akan mengetahui isinya secara jelas disertai pemahaman teks secara rasional dan secara mendalam. Setelah dilakukan proses membaca secara mendalam kemudian peneliti menghubungkannya dengan studi semantik kognitif dan pengalaman dari peneliti untuk menemukan jawaban dari tiap-tiap *riddle* guna menemukan petunjuk untuk menyelesaikan dan mengkategorikannya, serta memahami kode-kode pemahaman di dalamnya.

Peneliti akan memperlihatkan bahwa *riddle* adalah sastra serius yang menggambarkan pandangan semantik kognitif dan konsep modern sebagai sebuah kekuatan.

### **Teknik Penyelesaian (Cara dan Langkah-langkah Menyelesaikan Riddle)**

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti terhadap beberapa *riddle* yang ada, teknik dalam penyelesaian dari *riddle* ini hampir keseluruhannya serupa. Cara yang bisa dilakukan yakni merumuskan pokok permasalahan, memperhatikan catatan penting dalam cerita, serta berspekulasi sendiri terhadap isi cerita. Langkah-langkah yang harus dilalui untuk bisa menyelesaikannya pun bisa dilakukan dengan cara memperhatikan judul,

mengumpulkan unsur-unsur kejanggalan, meruntut kejadian yang terjadi dalam cerita, memahami kode sastra serta penarikan kesimpulan setelahnya.

### **Pengkategorian Riddle**

**A. Kelogisan;** pembaca harus berfikir secara logis. Berikut beberapa kutipan dari tiap-tiap *fanfiction riddle* yang bisa dijadikan acuan dalam memahami kelogisan dari cerita *riddle*.

1. “*Maafkan saya. Tapi, saya sudah berusaha semampu saya,*” (FF berjudul *A Good Doctor*).

Dalam FF ini menceritakan tentang seorang dokter, pasien dengan penyakit paru-paru dan sang kakak. Dalam kalimat tersebut di atas logisnya prosedur operasi memerlukan penanganan dari tim dokter, bukan hanya dokter secara individu.

2. “*Di pintu masuknya, aku melihat banyak sekali jejak kaki yang menuju ke dalam sana, dari sana aku benar-benar percaya rumah itu berhantu*” (FF berjudul *Footprint*).

Dalam cerita itu sendiri hanya di jelaskan yang ada hanyalah ‘*kaki yang menuju ke dalam sana*’ dan tidak ada keterangan yang menyatakan kalau kaki-kaki itu ‘*menuju ke luar*’ setelahnya. Jadi, bisa disimpulkan bahwa: orang-orang yang masuk ke dalam rumah berhantu itu, tidak akan pernah bisa keluar lagi.

3. *Tiba-tiba listrik di rumahku padam. Dan aku berteriak histeris... Ting Tong. Suara bel. Jaehyun rupanya sudah di depan pintu* (FF berjudul *My Boyfriend*).

Listrik di apartemen si tokoh ‘aku’ diceritakan tengah terjadi pemadaman. Lantas logiskah bel apartemennya bisa berbunyi.

4. “*Song Qian memiliki empat putra. Ricuh? Tidak! Pagi mereka sama saja dengan pagimu.*”...*Seseorang akhirnya turun setelah Song Qian meletakkan sepiring sarapan, telur-nasi-sosis-sayuran, dan segelas susu di atas meja untuk anaknya* (FF berjudul *Their Morning*)

Hal yang tidak logis dalam cerita tersebut adalah sang mama (Song Qian) yang hanya menyiapkan sepiring sarapan dan segelas susu untuk empat orang anaknya. Setelah teka-teki bisa dipecahkan, ternyata sang anak mengalami gangguan psikologis berupa DID (kepribadian ganda).

**B. Pengalaman;** berdasarkan fakta, budaya dan pengalaman pembaca

1. FF berjudul *Cipher*; Berdasarkan pengalaman dan pengetahuan peneliti, *Cipher* adalah salah satu metode *coding* yang berguna untuk enkripsi (alias menyembunyikan) pesan yang hendak disampaikan dengan cara mengganti pesannya dengan simbol, huruf, maupun angka lain.

(Surat pertama) = 1-9, (Surat kedua) = HI BEST DAY, (Surat ketiga) = 1 4 2 5 7 4 8 7

Maksud dari surat pertama = 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Maksud dari surat kedua = H I B E S T D A Y

Maksud dari surat ketiga = terjemahkan petunjuk ketiga ke dalam huruf

1 4 2 5 7 4 8 7

H E I S D E A D

Jadi maksud yang ingin dikatakan sang pemuda kepada kawannya adalah bahwa Soonyoung telah mati dan berharap temannya itu menjauhi arwah gentayangan tersebut.

2. *Saat itulah Taehyung baru melihat ada sebuah kursi yang terguling ke samping di sebelah ayahnya. Ia juga baru menyadari jika penampilan sang ayah lucu sekali. Ia hanya memakai singlet putih dan celana pendek tapi juga dasi dilehernya* (FF berjudul *Even My Dad does Something*).

Peneliti menyimpulkan ayah Taehyung ingin melakukan bunuh diri. Pengalaman tersebut berdasarkan fakta yang memuat mengenai adegan bunuh diri yang selama ini diketahui peneliti berdasarkan adegan dalam sinematografi.

3. *Ketika pesanannya datang, gadis itu malah asyik menulis di atas sehelai sapu tangan putih miliknya. A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T V W X Y Z* (FF berjudul *Alphabet*).

Pengalaman tersebut berdasarkan kebiasaan umum menyingkat kata ‘kamu’ dalam bahasa Inggris (*You*) hanya dengan huruf ‘U’ saja. U yang hilang = *Missing U*. Frasa *Missing U* bisa juga diartikan dengan ‘aku merindukanmu’.

**C. Metafora** = pembaca harus memahami makna di balik bahasa kias

1. *Hari itu adalah hari ulang tahun Jang Moon yang kelima, meski ibunya melahirkannya dua puluh tahun yang lalu* (FF berjudul *Birthday*).

Tokoh utama dalam cerita ini adalah Jang Moon yang berasal dari boygrup Ast1 yang dilahirkan pada tanggal 29 Februari. Tanggal tersebut merupakan tanggal yang kita kenal berada di tahun kabisat. Jadi, umur Jang Moon sebenarnya memang sudah menginjak 20 tahun, hanya saja karena ia yang dilahirkan di tahun kabisat, maka hari ulang tahunnya hanya bisa dirayakan empat tahun sekali.

2. *Tangan Yixing yang biasa memeluk si gadis kini menarik pisau, menorehkan luka pada kulit kekasihnya sendiri. Meski gadis itu yang disayat, jiwa Yixing-lah yang sebenarnya tersakiti.... ‘Sebab kematian adalah perdarahan otak akibat kekerasan tumpul.’ Tangis Yixing nyaris mengaburkan tinta pada hasil pekerjaan yang baru dicetaknya* (FF berjudul *Sayatan*).

‘menarik pisau’ = melakukan proses pembedahan pada kulit tubuh

‘jiwa Yixing lah yang sebenarnya tersakiti’ = perasaan sedih teramat mendalam yang dirasakan sang tokoh.

Setelah meruntut metafora dari kutipan maka yang terjadi sebenarnya adalah proses autopsi yang Yixing lakukan terhadap jasad kekasihnya. Terbukti dari adanya kalimat *mengaburkan tinta pada hasil pekerjaan*.

3. (FF berjudul *SPY*)

a. “*Aku bosan. Pandangi hamparan kosong, putih bersih.*” = lembar *Ms.word*,

b. *Hey, berhentilah menatapnya dengan mata lapar begitu* = rasa penasaran sang tokoh,

c. *Aku belum bertemu dengan gadis itu, hanya membayangkan dia cantik, rambut bergelombang sepunggung, dan tinggi yang tidak melebihi si pria* = tokoh ‘aku’ tidak benar-benar bertemu dalam artian sebenarnya. Tokoh sang gadis hanya ada dalam imajinasi tokoh ‘aku’ (penulis),

d. *Kabarnya Jinhwan akan mengajaknya makan malam. Kita bisa mengikutinya* = Mengikuti yang dimaksud adalah mengikuti alur cerita, karena seperti yang sudah disebutkan sebelumnya bahwa tokoh ‘aku’ dan ‘kamu’ tidak pernah benar-benar beranjak dari tempatnya semula,

e. *Baru saja aku tinggal sebentar dan kamu sudah memegang obor. “Sejak kapan obor itu ada di tanganmu, huh?”* = Mengindikasikan api cemburu yang dimaksud adalah rasa iri dan cemburu,

f. *Harusnya kamu tidak perlu datang jika begini akhirnya* = Yang dimaksud adalah tidak perlu membaca cerita ini,

g. *Terkadang api cemburumu terlalu kuat dan semakin nyata sampai dapat menyalakan obor* = Mengindikasikan kecemburuan yang sangat,

h. “*Sudahlah, lagi pula ini tidak nyata.*” = Konteks studi semantik kognitif yang berdasarkan makna sebenarnya (makna denotatif), cerita ini sungguh tidak nyata karena ini hanyalah pengintaian yang seolah-olah dilakukan penulis dan pembaca yang menikmati ceritanya, bukan pengintaian dalam artian mengikuti tokoh-tokohnya,

Dari beberapa petunjuk tersebut di atas, dapat ditarik sebuah simpulan bahwa tokoh ‘aku’ yang dimaksud adalah seorang penulis *fanfiction*.

### **Kode pemahaman**

A. *Kode Bahasa* = penggunaan kata serapan berbahasa asing (biasanya penulis FF sering menggunakan bahasa asing dalam judul cerita, walaupun ceritanya menggunakan bahasa Indonesia) serta makna konotasi yang harus dipahami

B. *Kode Sastra* = adanya alih bahasa (FF *Alphabet*), prosedur operasi (FF *A good doctor*), sinkronasi keadaan dan tema psikologis (FF *Their Morning*), karakter tokoh yang akan hidup sesuai kenyataan (FF *Birthday* dan FF *Daddy Got Angry*), rentetan bahasa yang harus dipahami (FF *Secret Code*).

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Peneliti menemukan bahwasanya jawaban *riddle* berasal dari proses pembacaan secara semantik kognitif. Persepsi jawaban *riddle* pun keseluruhannya bersumber sebagai petunjuk penyelesaian dan pengkategorikannya berdasarkan analisis yang telah dilakukan. Penelitian ini mencakup tataran semantik yang difokuskan pada analisis semantik kognitif hingga peneliti bisa menyimpulkan bahwa *riddle* adalah contoh dimensi kognitif yang diungkapkan dalam wacana. *Riddle* dihasilkan dari proses kreatif sastra dengan semantik di dalamnya yang bersumber dari “pengetahuan personal” ataupun berdasarkan pengalaman.

Penyelesaian *riddle* pada mulanya yang bisa dilakukan adalah dengan merumuskan pokok persoalan yang terasa membingungkan, memperhatikan catatan penting yang bisa dijadikan sebagai suatu petunjuk, serta menanyakan pada diri sendiri tentang kejanggalan yang ada (berspekulasi sendiri). Langkah selanjutnya adalah memperhatikan judul, mengumpulkan beberapa kejanggalan, meruntut kejadian-kejadian yang terjadi dalam cerita, memahami kode pemahaman karya sastra, serta penarikan kesimpulan secara utuh setelahnya. Unsur-unsur kejanggalan yang harus dimengerti disesuaikan dengan isi tiap-tiap cerita di dalamnya.

Pengkategorian analisis *riddle* terdiri atas tiga aspek, yakni kelogisan dalam cerita, pengalaman personal dan bahasa kias atau metafora. Kode pemahaman yang harus dimengerti oleh pembaca pun hanya terdiri dari kode bahasa dan kode sastra yang disesuaikan sesuai dengan cerita yang menyertainya.

### **Saran**

Berdasarkan kajian dan simpulan di atas, peneliti memberikan saran sebagai berikut.

1. Diharapkan dapat menjadi bahan perbandingan dalam melakukan penelitian. Menambah wawasan dalam mengaplikasikan pengetahuan yang telah didapat dari perkuliahan, untuk diwujudkan dalam karya tulis ilmiah.



2. Hasil penelitian bisa menjadi bahan dalam mempelajari tentang bagaimana melakukan penelitian tentang perspektif kajian semantik kognitif. Dapat pula menjadi sebuah masukan bagi para pembaca agar mengerti tentang cara penyelesaian cerita beraliran riddle, serta bermanfaat untuk memperkenalkan jenis sastra dan aliran sastra yang akhir-akhir ini semakin merebak dalam dunia sastra modern.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam perkembangan ilmu sastra dan diharapkan mampu mengurai teka-teki dari cerita beraliran *riddle*, serta dapat dijadikan sebagai bahan tambahan atau referensi untuk melakukan penelitian yang mendalam tentang semantik kognitif pada karya sastra.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aminuddin. 2011. *Semantik, Pengantar Studi tentang Makna*. Bandung: Penerbit Sinar Baru Algensindo.
- An, Rywon. 2010. *Gender and Sexuality Construction in Korean Idol Fanfiction: In a Subversive Gender Parody*. Sweden, Lunds Universitet: A master's Thesis for the Degree "Master of Science (Two Years)" in Gender Studies.
- Astutiningsih, Irana. 2012. Looking into Cyber Space: *Fanfiction* Online as a Creative Writing. *Jurnal Pengembangan Pendidikan*, (Online), Vol. 9, No. 2, hal 423-431, (<http://www.library.unej.ac.id>, diakses September 2017).
- Awedoba, A.K. 2000. Social Roles of *Riddles*, with Reference to Kasena Society. *Jurnal Science and Humanities*, (Online), Volume 16(2), No. 35-51, (<http://www.archive.lib.msu.edu>, diakses September 2017).
- Djajasudarma, T. Fatimah. 1999. *Semantik 2 - Pemahaman Ilmu Makna*. Jakarta: PT. Refika.
- Finnegan, Ruth. 2012. *Oral Literature in Africa, World Oral Literature Series: Volume 1*. Cambridge: Open Book Publisher.
- Fulamah, Furi Nur. 2015 *Konstruksi Identitas Kelompok Penggemar (Fandom) Fanfiction di Kalangan Remaja Urban*, (Online), (<http://jurnal.unair.a.id>, diakses September 2017).
- Geeraerts, Dirk and Stefan Grondelaers. 1995. *Looking back at anger. Cultural traditions and metaphorical patterns*. In John Taylor and Robert E. MacLaury (eds.), *Language and the Construal of the World* 153-180. Berlin/New York: Mouton de Gruyter.
- Hickey, Raymond. 2013. 5 *Semantic*, (Online), (<http://www.uni-due.de>, diakses September 2017)

IFK. 2017. *Tag Riddle*, (Online), (<http://www.indofanfictkpop.wordpress.com>, diakses September 2017).

Jenkins Henry. 1992. *Textual Poarches*. London: Routledge.

Maranda, Elli Kongas. 1971. *Theologic of Riddles*. Radcliffe Institute. Philadelphia: University of Pensylavania Press.

Merawati, Fitri. 2016. Analisis Wacana Fiksi Penggemar dan Dampaknya terhadap Pengakuan Status dalam Sastra Indonesia. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, (Online), (<http://www.publikasiilmiah.ums.ac.id>, diakses September 2017).

Olaibrahimeo and Adeolafe. 2015. A Cognitive Semantic Study of English *Riddles* and Their Answer in Admist a Tangled Web. *Asian Journal of Science and Humanities*, (Online), Vol 4(2), (<http://www.ajssh.leena-luna.co.jp>, diakses September 2017).

Parera J. D. 2013. *Teori Semantik Edisi Kedua*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Priyatni, Endah Tri. 2010. *Membaca Sastra dengan Ancangan Literasi Kritis*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Rampan, Korrie Layun. 1999. *Aliran-Jenis Cerita Pendek*. Jakarta: Balai Pustaka.

Rodenbiker, Austin James. 2014. *Imagining Queerness/Queer Imagination: Online Slash Fiction and Radical Fan Productions*. The Thesis Committee. Texas: The University of Texas at Austin in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of Master of Arts.

Smith, Sutton. 1973. *A Developmental Structural Account of Riddles*. Phiadelphia: Mouton Hague Press.

Steenhusye Veerle Van. 2011. The Writing and Reading of Fan fiction and Transformation Theory. *Journal in The Humanities and Social Sciences*, (Online), Volume 13 (2011) Issue 4, (<http://www.docs.lib.purdue.edu>, diakses September 2017).

## **TAMBAHAN**

Daftar fanfiction sudah peneliti unggah ulang di blog peneliti sendiri agar memudahkan pembaca jurnal ini untuk menemukan sumber penelitian yang berupa sastra cyber. <http://mitwins.wordpress.com/2018/01/08/2529/>