

## MAKNA TANDA DALAM NOVEL *KITA PERGI HARI INI* KARYA ZIGGY ZEZYAZEVIENNAZABRIZKIE

(KAJIAN HIPERREALITAS JEAN BAUDRILLIARD)

Wahyu Amanatullah Mustikaningtyas Sayyidatul Mujahidien

Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

[wahyu.20027@mhs.unesa.ac.id](mailto:wahyu.20027@mhs.unesa.ac.id)

Setya Yuwana

Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

[setyayuwana@unesa.ac.id](mailto:setyayuwana@unesa.ac.id)

### Abstrak

Sastra dapat membentuk realitas dalam dunianya sendiri dan membuatnya seolah-olah lebih nyata daripada realitas yang asli. Hiperrealitas merupakan realitas-realitas buatan yang terlihat lebih nyata daripada realitas aslinya. Penelitian ini membahas hiperrealitas dalam novel *Kita Pergi Hari Ini* karya Ziggy Zezyazeoviennazabrizkie yang dibagi menjadi empat fokus, yaitu makna tanda, makna simbol, simulasi, dan simulakra yang terdapat pada dunia novel *Kita Pergi Hari Ini* karya Ziggy Zezyazeoviennazabrizkie. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bentuk-bentuk hiperrealitas yang terdapat dalam novel *Kita Pergi Hari Ini* karya Ziggy Zezyazeoviennazabrizkie. Penelitian ini menggunakan pendekatan objektif yang digunakan untuk mengaji fenomena sastra dengan memfokuskan perhatian pada wujud teks, analisis gaya bahasa, dan struktur formal teks. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah hermeneutik Dithley. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah: (1) makna tanda dalam novel *Kita Pergi Hari Ini* karya Ziggy Zezyazeoviennazabrizkie terdiri atas stereotipe gender dan diskriminasi, (2) makna simbol terdiri atas monopoli penguasa, permintaan tolong, depresi, dan bunuh diri, (3) simulasi terdiri atas Kota Suara, Kereta Air, dan Kota Terapung Kucing Luar Biasa, (4) simulakra terdiri atas Pelikan Pos, Mo Si Paling Kecil Mo, Kucing Luar Biasa, Wanita Cahaya, bulan, Kolonel Jagung, dan Sirkus Sendu.

**Kata Kunci:** makna tanda, makna simbol, simulasi, simulakra.

### Abstract

*Literature can shape reality in its own world and make it seem more real than the original reality. Hyperreality is an artificial reality that looks more real than the original reality. This research discusses hyperreality in the novel *Kita Go Hari Hari* by Ziggy Zezyazeoviennazabrizkie which is divided into four focuses, namely the meaning of signs, the meaning of symbols, simulations and simulacra found in the world of the novel *Kita Lagi Hari Hari* by Ziggy Zezyazeoviennazabrizkie. The aim of this research is to describe the forms of hyperreality contained in the novel *Kita Go Hari Ini* by Ziggy Zezyazeoviennazabrizkie. This research uses an objective approach to study literary phenomena by focusing attention on the form of the text, analysis of language style, and the formal structure of the text. The data collection technique used in this research is literature study. The data analysis technique used in this research is Dithley's hermeneutics. The results obtained from this research are: (1) the meaning of the signs in the novel *Kita Go Hari Ini* by Ziggy Zezyazeoviennazabrizkie consists of gender stereotypes and discrimination, (2) the meaning of the symbols consists of monopoly of the authorities, requests for help, depression, and suicide, (3) simulations consist of the City of Sound, the Water Train, and the Floating City of the Amazing Cat, (4) the simulacra consist of the Postal Pelican, Little Mo, the Extraordinary Cat, the Lady of Light, the moon, Colonel Corn, and the Sad Circus.*

**Keywords:** meaning of signs, meaning of symbols, simulation, simulacra.

### PENDAHULUAN

Novel *Kita Pergi Hari Ini* merupakan novel bergenre fantasi dengan salah satu worldbuilding yang cukup kompleks di mana dunia cerita seluruhnya merupakan dunia rekaan pengarang dan sangat asing dengan kenyataan yang ada. Misalnya, dalam novel ini terdapat kereta air, kucing raksasa yang dapat berbicara, sirkus sendu, dan kota kucing yang berteknologi canggih yang

tidak ada di dunia nyata. Hal-hal yang terdapat dalam novel ini bersifat ambigu. Pembaca disimulasikan berada dalam sebuah tempat fiksi yang jauh dari realitas yang sebenarnya. Realitas-realitas buatan tersebut tercipta tanpa rujukan yang jelas dan disusun seolah-olah melebihi realitas aslinya. *Kita Pergi Hari Ini* merupakan novel karya penulis Ziggy Zezyazeoviennazabrizkie (selanjutnya disebut Ziggy Z.) yang diterbitkan pada tahun 2021. Novel ini menceritakan tentang tiga bersaudara yaitu Mi, Ma, dan

Mo yang tinggal di Kota Suara. Di Kota Suara, semua orang tua sibuk bekerja kepada Perompak, Perampok, dan Bajak Laut yang Jahat sembari berharap ketiga penjahat itu berbaik hati memberi mereka imbalan. Bapak dan Ibu Mo terpaksa meninggalkan anak-anak mereka untuk mencari uang. Mereka pun memanggil Nona Gigi, kucing besar yang bisa bicara layaknya manusia untuk mengasuh ketiga anak mereka. Nona Gigi kemudian mengajak Mi, Ma, dan Mo, serta tetangga mereka, Fifi dan Fufu untuk berpetualang menuju Kota Kucing Yang Luar Biasa.

Menurut Baudrillard (1981: 1) hiperrealitas adalah realitas-realitas buatan yang melebihi aslinya. Dalam dunia hiperrealitas, batas-batas antara realitas buatan realitas yang asli melebur menjadi satu sehingga tidak dapat dikenali lagi. Sastra dapat membentuk realitas dalam dunianya sendiri dan membuatnya seolah-olah lebih nyata daripada realitas yang asli. Dalam pembentukan realitas tersebut, seorang pengarang memiliki kebebasan untuk mengekspresikan imajinasi dan pemikirannya ke dalam sebuah seni yang bermediumkan bahasa. Lukacs (dalam Novan dkk, 2019: 1) berpendapat bahwa hal tersebut merupakan realitas yang diciptakan sebagai kenyataan yang dinarasikan dalam sebuah karya sastra dan berkaitan dengan estetika realistik yang terkandung dalam karya sastra itu sendiri. Menurut Selden (1991: 27), sastra dapat mencerminkan realitas secara jujur dan objektif dan dapat juga mencerminkan kesan realitas subjektif. Oleh karena itu, sebuah karya sastra tidak hanya menampilkan realitas, tetapi juga memberikan refleksi realitas yang lebih besar dan lebih hidup yang mungkin melebihi pemahaman umum.

Novel *Kita Pergi Hari Ini* menampilkan realitas buatan sebagai realitas yang baru. Sesuatu yang bersifat sangat imajinatif dan fiktif yang disajikan dalam sebuah karya sastra dapat membentuk keyakinan pembaca pada sesuatu yang tidak mungkin diyakini, membuatnya menjadi realitas fiksi dan nonfiksi, dan sebaliknya. Pada *Kita Pergi Hari Ini*, sesuatu yang nyata dan tidak nyata, serta yang natural dan tidak natural seolah terhubung hingga menimbulkan efek simulasi dan simulakra yang kemudian membentuk hiperrealitas. Hiperrealitas dalam novel *Kita Pergi Hari Ini* menarik untuk diteliti lebih lanjut. Penelitian ini akan mendeskripsikan konsep-konsep yang menghasilkan hiperrealitas yaitu makna tanda, makna simbol, simulasi, dan simulakra yang terdapat dalam kalimat dan paragraf dalam novel *Kita Pergi Hari Ini* karya Ziggy Z.

Ada lima penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian Pramudya (2018) mendeskripsikan hiperrealitas dan proses simulakra pada Kumpulan Cerpen Pilihan Kompas 2013. Penelitian oleh Arisandi dan kawan-kawan (2019) membahas tentang hiperrealitas dalam kumpulan cerpen *Sepotong Senja*

untuk Pacarku karya Seno Gumira Ajidarma dengan kajian posmodern. Penelitian Suharno (2020) tentang fenomena hiperrealitas Jean Baudrillard yang menjadi inspirasi terciptanya naskah drama berjudul *Dongeng Seputar Menara dan Ritus-Ritus*. Penelitian Kimfiandri (2023) membahas tentang simulakra dalam novel *Kidung Anjampiani* oleh Bre Redana dalam perspektif Jean Baudrillard. Penelitian oleh Nopita dan kawan-kawan (2023) tentang posmodernisme sastra dalam novel *Kita Pergi Hari Ini*. Pada penelitian-penelitian sebelumnya, konsep hiperrealitas Jean Baudrillard yang digunakan adalah simulasi, simulakra, dan estetika posmodern. Penelitian ini menggunakan empat konsep hiperrealitas yaitu makna tanda, makna simbol, simulasi, dan simulakra. Adapun konsep makna tanda dan makna simbol belum pernah diteliti sebelumnya.

Hiperrealitas merupakan suatu kondisi pengalaman kebendaan yang melebihi kenyataan. Dalam dunia hiperrealitas, tak ada yang nyata. Semua hanya bersifat kenyataan buatan dan tidak lagi rasional. Tak ada lagi koekstensivitas imajier, yang terjadi hanyalah miniaturisasi dimensi simulasi (Baudrillard, 1981: 2). Teori hiperrealitas Jean Baudrillard setidaknya tersusun dari empat konsep yaitu konsep makna tanda, makna simbol, konsep simulasi, dan konsep simulakra.

Makna tanda merupakan makna suatu objek di dalam sistem penandaan objek. Makna tanda hanya bisa dipahami ketika seseorang terhubung dengan orang lain. Baudrillard (1972: 147) menyebut bahwa makna tanda merupakan inti gagasannya tentang masyarakat konsumsi, yakni sebuah tahapan di mana di dalam sebuah komoditas diciptakan tanda sebagai makna tanda dan di dalamnya tanda-tanda diproduksi sebagai komoditas.

Makna simbol merupakan makna suatu objek yang diberikan oleh subjek dengan relasinya dengan subjek lain. Makna simbol dipahami sebagai nilai yang bersifat ambivalen, pralogis, dan tak sadar (Zander dalam Hidayat, 2021: 103). Makna simbol hanya ada ketika terjadi pertukaran objek dan berubah dalam hubungannya dengan objek yang dipertukarkan.

Simulasi adalah era yang dibangun oleh model-model realitas tanpa asal-usul, sebuah dunia hiperrill (Baudrillard, 1983: 32). Dalam dunia simulasi, teritori tidak hadir sebelum peta membentuknya, melainkan peta yang membentuk suatu teritori. Dalam dunia simulasi, realitas-realitas dibangun dari model-model yang telah ditentukan. Simulasi menyandarkan diri pada prinsip ketiadaan dan negasi, dengan cara mengaburkan bahkan menghilangkan sebuah referensi, realitas, dan kebenaran, serta mengedepankan penampakan sebagai kebenaran ontologis (Hidayat, 2021: 116). Era simulasi berawal dari proses penghancuran atau penghilangan segala referensi. Simulasi ditandai dengan acuan-acuan semu yang

menggantikan posisi makna dengan sifat material. Dalam simulasi, manusia dijebak dalam sebuah ruang yang dianggapnya sebagai sesuatu yang nyata, padahal semu belaka karena tidak ada pembeda antara objek dan subjek, rill dan semu, serta penanda dan petanda.

Simulakra adalah salinan atau tiruan yang tidak memiliki nilai originalitas atau keaslian (Hidayat, 2021: 110). Simulakra merupakan duplikasi dari sebuah duplikasi, serta tiruan dari sebuah tiruan. Oleh karena itu, ia tidak memiliki dasar acuan yang jelas. Dalam dunia simulakra, realitas direproduksi, disimulasi, dan direkayasa hingga tak terlihat di mana batas antara yang asli dan palsu.

## METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan objektif. Pendekatan objektif adalah salah satu aktivitas penelitian yang menghampiri objek penelitian dengan berorientasi pada karya sastra atau teks, tanpa menghubungkannya dengan pengarang, pembaca, maupun kenyataan yang menjadi konteksnya (Wiyatmi, 2017: 15-16). Sumber data berupa novel *Kita Pergi Hari Ini* karya Ziggy Z. Data berupa kalimat dan paragraf dalam novel *Kita Pergi Hari Ini* karya Ziggy Z. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi kepustakaan. Adapun tahapan pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah : a) membaca kritis novel *Kita Pergi Hari Ini* karya Ziggy Z; b) menandai data dengan melakukan pengodean data berdasarkan fokus, subfokus, dan nomor data, contoh : NT/SG/01; c) mengklasifikasikan data berdasarkan kode data.

Teknik analisis data dilakukan dengan hermeneutika Dithley. Hermeneutika Dithley tidak hanya memberi perhatian pada bentuk-bentuk lahir dari ekspresinya, tetapi lebih menekankan pada struktur batin pengungkapannya, terutama wawasan estetik dan pandangan dunia (*Weltanschauung*) (Hadi W.M., 2008: 75). Dalam meneliti makna yang ada dalam novel *Kita Pergi Hari Ini* karya Ziggy Z., peneliti akan melakukan pembacaan ulang (retroaktif/hermeneutik) dengan melakukan pengumpulan, pemilihan, dan penafsiran data.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Makna Tanda

#### 1.1 Stereotipe Gender

Dalam masyarakat, terdapat stereotipe terkait gender seseorang. Misalnya, seorang perempuan dianggap memiliki sifat yang teliti, rapi, dan hati-hati. Adanya stereotipe merupakan bentuk penghematan persepsi terhadap suatu kelompok, tetapi stereotipe dapat memengaruhi persepsi dan penafsiran data yang telah diterima (Ismiati, 2018: 35). Dalam novel *Kita Pergi Hari Ini*, stereotipe gender ditunjukkan oleh data berikut:

(NT/SG/01) “Wanita biasanya sangat pandai merapikan isi kepala mereka, sebagaimana mereka pandai merapikan isi lemari celana dalam.” (Zezsyazeoviennazabrizkie, 2021: 9)

Data tersebut dapat diinterpretasikan sebagai adanya stereotipe gender yang menganggap perempuan sebagai sosok yang teliti, rapi, dan terstruktur sehingga dianggap cocok untuk mengerjakan pekerjaan domestik. Perempuan dipaksa untuk lebih tertarik pada ilmu sosial dan urusan domestik (Rosyidah dan Nurwati, 2019: 13). Hal tersebut ditandai dengan adanya frasa “merapikan isi kepala”. Adapun yang menjadi perbandingan dari frasa “isi kepala” adalah frasa “lemari celana dalam”, yang berarti keselarasan pikiran dan kematangan emosi. Perempuan dituntut untuk dapat berpikir jernih. Maka, tidak pantas apabila perempuan meledak-ledak karena emosi. Adapun frasa tersebut dapat berarti seorang perempuan diharapkan dapat mengatur rumah tangga. Adanya anggapan bahwa perempuan dapat mengatur segala sesuatu dengan baik sebagaimana mereka diharapkan pandai mengelola emosi membuat perempuan dianggap sebagai sosok yang teliti sehingga perempuan cocok mengerjakan pekerjaan rumah.

Apabila perempuan digambarkan sebagai sosok yang manis, rapi, dan tidak suka kotor, laki-laki digambarkan sebagai sosok yang lebih maskulin. Hal tersebut ditunjukkan oleh data berikut :

(NT/SG/03) “Tapi, karena anak laki-laki terbuatkan mobil balap, ekor naga, dan dengusan tapir, anak laki-laki tidak bisa bersikap benar-benar manis.” (Zezsyazeoviennazabrizkie, 2021: 48)

Data tersebut dapat diinterpretasikan sebagai bentuk stereotipe gender terhadap laki-laki di mana laki-laki merupakan sosok yang maskulin, tidak feminim seperti perempuan. Ban mobil balap, ekor naga, dan dengusan tapir merupakan tanda bahwa laki-laki merupakan sosok yang pemberani dan menyukai adrenalin. Sifat laki-laki yang keras dan pemberani anehnya dimaklumi oleh masyarakat. Adanya stereotipe tak jarang merugikan diri seseorang, baik laki-laki maupun perempuan, terutama untuk seseorang yang dianggap tidak sesuai dengan stereotipe gender yang melekat dalam dirinya maka orang tersebut akan dianggap aneh, seperti yang terdapat dalam data berikut:

(NT/SG/05) Menurut Ma, yang tahu bahwa semua anak perempuan adalah benar-benar manis dan semua anak laki-laki adalah benar-benar keren, anak-anak Ibu Tetangga Baru aneh sekali. Dan, sepertinya, Ibu Tetangga Baru juga setuju, karena dia bilang, anak-anaknya benar-benar aneh. (Zezsyazeoviennazabrizkie, 2021: 50)



Konstruksi sosial masyarakat berpengaruh terhadap bagaimana cara seseorang menilai dirinya sendiri dan orang lain. Nilai-nilai budaya dalam masyarakat menentukan bagaimana seseorang menilai dan menghayati tubuhnya dan tubuh orang lain (Natha, 2017: 4). Data tersebut menunjukkan bahwa Ma, seorang anak kecil perempuan telah ditanamkan oleh nilai-nilai sosial yang menganggap bahwa perempuan adalah benar-benar manis dalam artian, perempuan harus teliti, lemah lembut, dan menjaga penampilan, sedangkan laki-laki adalah sosok yang pemberani dan tegas. Stereotipe gender yang telah ditanamkan sejak kecil itu memengaruhi cara pandang Ma terhadap orang-orang yang tidak sesuai dengan nilai-nilai yang dianggapnya benar.

### 1.2 Diskriminasi

Diskriminasi merupakan suatu tindakan yang memperlakukan seseorang atau sekelompok orang dengan tidak adil sesuai dengan karakteristik orang tersebut. Dalam *Kita Pergi Hari Ini*, terapat diskriminasi di mana manusia dianggap sebagai kaum yang lemah dan bodoh sehingga tidak sebanding dengan Kucing Luar Biasa. Hal tersebut terdapat pada data berikut:

(NT/D/09) “Anak-anak dibawa ke warung makan yang memajang gambar anak-anak di dalam lingkaran dan dihiasi tanda centang berwarna hijau di sisinya.” (Zezsyazeoviennazabrizkie, 2021: 100-101)

Data di atas dapat diinterpretasikan sebagai bentuk diskriminasi terhadap manusia. Di Kota Terapung Kucing Luar Biasa, manusia menjadi makhluk kelas dua dan statusnya lebih rendah daripada Kucing Luar Biasa. Selain itu, kota yang didominasi oleh kucing membuat manusia, terutama anak-anak, menjadi kaum minoritas. Tidak sedikit Kucing Luar Biasa yang membenci anak-anak manusia karena mereka memiliki prasangka negatif terhadap anak-anak manusia. Oleh karena itu, banyak restoran yang tak memperbolehkan anak-anak manusia masuk. Restoran yang memperbolehkan anak-anak manusia masuk memiliki tanda berupa gambar anak-anak yang dicentang. Hal tersebut menunjukkan adanya diskriminasi karena diskriminasi diawali dengan prasangka (Fulthoni, dan kawan-kawan, 2009: 4).

Karena statusnya sebagai makhluk kelas dua, manusia seringkali diperlakukan seolah-olah sebagai budak dengan bekerja di bawah Kucing Luar Biasa yang memiliki banyak kuasa, seperti yang ditunjukkan oleh data berikut:

(NT/D/10) “Para Kucing berkendara di kereta-kereta kayu dengan roda licin yang indah sekali, dengan hiasan lonceng emas dan perak di sisi-

sisinya. Menariknya, yang menarik kereta-kereta ini adalah manusia.” (Zezsyazeoviennazabrizkie, 2021: 103)

Pada data tersebut, kucing-kucing berkendara dengan kereta mewah dengan manusia sebagai penariknya. Hal tersebut dapat diinterpretasikan sebagai makna tanda bahwa status Kucing Luar Biasa lebih tinggi dari manusia. Kereta dengan hiasan emas dan perak juga menjadi makna tanda derajat dan status kucing sebagai sosok yang kaya dan berkuasa, sedangkan manusia yang menarik kereta-kereta tersebut adalah pekerja atau budak yang derajatnya tak lebih tinggi dari Kucing Luar Biasa.

## 2. Makna Simbol

### 2.1 Monopoli Penguasa

Monopoli merupakan komponen utama yang akan membuat kekayaan berada di tangan segelintir orang sehingga dapat mengakibatkan kesenjangan sosial (Fauzi, 2021: 397). Monopoli dalam novel *Kita Pergi Hari Ini*, terdapat dalam data berikut:

(NS/MP/18) “Jadi, satu-satunya jalan untuk mendapatkan uang adalah dengan bekerja cukup keras perompak, perampok, atau pengusaha kayu yang jahat menjadi kasihan padamu dan memberikanmu uang yang mereka rampok, rampok, atau usahakan dengan jahat.” (Zezsyazeoviennazabrizkie, 2021: 4)

Data tersebut dapat diinterpretasikan sebagai wujud monopoli dari pihak-pihak penguasa yang disimbolkan sebagai perompak, perampok, dan pengusaha kayu yang jahat. Monopoli bersifat memusatkan satu kekuatan di kelompok tertentu. Oleh karena itu, monopoli dapat menyebabkan kondisi yang negatif di mana terjadinya sebuah ketimpangan. Dalam *Kita Pergi Hari Ini*, Kucing Luar Biasa sebagai pihak yang berkuasa memusatkan kekuatan dengan mengambil segala kekayaan alam yang ada di Kota Suara dan melemahkan ekonomi masyarakat. Untuk mendapatkan uang, masyarakat Kota Suara harus bekerja pada pihak-pihak yang berkuasa dengan imbalan yang tidak seberapa dengan hak-hak yang telah dirampas dari mereka. Dengan demikian, Kota Suara, merupakan makna simbol dari monopoli penguasa terhadap masyarakat tertindas.

### 2.2 Permintaan Tolong

Manusia tidak bisa hidup sendirian dan selalu membutuhkan pertolongan makhluk lain. Apabila terjadi keadaan mendesak dan tidak dapat diatasi sendiri, maka manusia akan segera mencari pertolongan. Dalam novel *Kita Pergi Hari Ini*, nilai-simbolik permintaan tolong terdapat dalam data berikut:

(NSI/PT/19) “Meskipun tidak menguasai sejarah ilmu tawon dengan baik, Bu Mo tahu yang perlu dia ketahui, termasuk di antaranya adalah perihai kancing dan kucing. Kancing adalah tanda pertolongan, alat untuk meminta bantuan.” (Zezsyazeoviennazabrizkie, 2021: 11-12)

Data tersebut menunjukkan adanya makna simbol hubungan antara manusia dan Kucing Luar Biasa. Kancing baju biasanya dianggap sebagai benda yang berfungsi untuk merekatkan pakaian. Namun bagi Kucing Luar Biasa dan para ibu di Kota Suara, kancing baju merupakan benda untuk mengikat hubungan. Para orang tua yang kebingungan mengasuh anak karena sibuk bekerja biasanya akan menghubungi Kucing Luar Biasa apabila tidak memiliki cara lain. Mereka akan mengirimkan kancing ke Kota Terapung Kucing Luar Biasa melalui Pelikan Pos. Kancing merupakan simbol permintaan tolong sehingga Kucing Luar Biasa tidak dapat mengabaikannya dan akan memberikan bantuan secepat mungkin.

### 2.3 Depresi

Depresi merupakan suatu kondisi gangguan suasana hati yang ditandai dengan perasaan sedih yang mendalam dan kehilangan minat pada hal-hal yang disukai. Depresi tidak hanya bisa diderita oleh orang dewasa, tetapi juga oleh anak-anak. Depresi dapat didefinisikan sebagai penyakit ketika perasaan tertekan mengganggu aktivitas anak untuk berfungsi normal (Haryanto dan kawan-kawan, 2015: 142). Makna simbol depresi pada novel *Kita Pergi Hari Ini* terdapat pada data berikut:

(NS/DE/21) Sosok itu berbulu cokelat kasar, seperti sapu ijuk, dengan tanduk berwarna buram mencuat dari kedua sisi kepalanya. Bibirnya bergetar di depan sendok berisi potongan daging merah. Bahunya berguncang hebat—seluruh tubuhnya mengindikasikan tangisan, kecuali matanya yang tetap muram dan sedih, membelalak kosong dan kering. (Zezsyazeoviennazabrizkie, 2021: 74)

Seorang anak yang menderita depresi biasanya akan mengalami perubahan perilaku. Seorang anak yang biasanya selalu bermain dengan teman-temannya dapat menyendiri merupakan salah satu gejala depresi. Mudah tersinggung, tertekan, takut, tidak bersemangat, sedih merupakan gejala depresi (Rahmy dan Muslimahayati, 2021: 37). Kutipan tersebut dapat diinterpretasikan sebagai gejala depresi di mana seorang anak menarik diri dari lingkungan sosial dengan kondisi tubuh yang kurang terawat. Anak yang disebutkan dalam kutipan tersebut digambarkan dengan keadaan yang tidak

bersemangat, takut, dan tertekan. Hal tersebut ditunjukkan oleh ekspresi, “matanya yang muram dan sedih, membelalak kosong dan kering”. Dengan demikian, data tersebut menunjukkan gejala depresi pada anak.

Depresi merupakan gangguan emosional yang ditandai dengan kesedihan yang berkepanjangan. Pada tahap patologis, depresi merupakan ketidakmauan ekstrem untuk bereaksi terhadap perangsang disertai menurunnya nilai diri, delusi ketidakpastian, tidak mampu dan putus asa (Dirgayunita, 2016: 3). Adanya perasaan putus asa pada penderita depresi, terdapat pada data berikut:

(NS/DE/22) “Kereta air melintasi jejak-jejak yang dibuat air mata.” (Zezsyazeoviennazabrizkie, 2021: 171)

Data tersebut dapat diinterpretasikan sebagai wujud kesedihan mendalam yang disimbolkan dengan air mata. Seseorang yang mengalami kesedihan mendalam akan lebih sering menangis, tetapi hal tersebut ditahan hingga berlarut-larut hingga membentuk jejak-jejak yang dapat menuntun pada keputusan. Pemberhentian terakhir kereta air adalah Sirkus Sendu. Dalam Sirkus Sendu, air mata tidak pernah hilang. Hal tersebut menunjukkan suatu keadaan depresi yang menuntun seseorang menuju keputusan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kereta air merupakan simbol dari depresi.

### 2.4 Bunuh Diri

Sirkus Sendu merupakan tempat pemberhentian terakhir kereta air di mana kereta air. Tidak seperti sirkus pada umumnya yang menawarkan kegembiraan, Sirkus Sendu bertujuan untuk membuat penontonnya merasakan perasaan yang buruk. Adapun, penonton Sirkus Sendu dengan sengaja datang ke Sirkus Sendu untuk menyaksikan hal-hal buruk untuk memicu terjadinya tangisan. Hal tersebut terdapat pada data berikut:

(NS/BD/24) “Selamat datang di Sirkus Sendu,” kata lelaki itu. Mulutnya tidak terlihat di balik kumisnya yang berwarna merah terang dan berbentuk berlian, seperti motif sirkus itu. “Semoga berhasil.” (Zezsyazeoviennazabrizkie, 2021: 81)

Sirkus Sendu merupakan sebuah tempat yang tidak menyenangkan. Meskipun demikian, tempat itu masih berdiri dengan segala kegilaan yang akan ditampilkan pada penonton. Penonton Sirkus Sendu bukan datang untuk menikmati pertunjukan, melainkan untuk menenggelamkan diri mereka dalam lautan air mata. Data tersebut dapat diinterpretasikan sebagai simbol untuk sebuah tindakan bunuh diri. Bunuh diri adalah usaha tindakan atau pikiran yang bertujuan untuk mengakhiri hidup yang dilakukan dengan sengaja, mulai dari pikiran

pasif tentang bunuh diri sampai melakukan tindakan yang mematikan (Zulaikha dan Febriyana, 2018: 64).

Keparahan dari tindakan bunuh diri juga bervariasi, mulai dari ide untuk bunuh diri, ancaman bunuh diri, percobaan bunuh diri, hingga benar-benar melakukan tindakan bunuh diri. Apa yang dilakukan oleh penonton Sirkus Sendu pada kutipan tersebut masuk dalam tahap percobaan bunuh diri karena masih belum menunjukkan akibat yang fatal. Adanya tindakan percobaan bunuh diri disimbolkan oleh kalimat “semoga berhasil” yang diucapkan oleh pemimpin sirkus karena bunuh diri dapat dicegah, misalnya dengan pertolongan dari orang-orang terdekat.

Bunuh diri pada anak dan remaja dapat disebabkan oleh tiga faktor resiko, yaitu gangguan psikiatri seperti depresi dan bipolar, stress, dan keputusan karena tak mampu menyelesaikan masalah. Ketiadaan dukungan emosional yang membantu seseorang untuk keluar dari masalah membuat kesedihan terasa tidak terukur, membuat seseorang memilih mengakhiri hidup, seperti yang terdapat dalam kutipan berikut:

(NS/BD/25) “Ingat-ingatlah Mo: hanya tahan tangisan di saat yang penting. Jangan sampai kamu membutuhkan Sirkus Sendu untuk menangis. Dianggap cengeng adalah perkara ringan; jauh lebih ringan daripada Sirkus Sendu.” (Zezsyazeoviennazabrizkie, 2021: 83)

Pada data tersebut, Nona Gigi mengatakan bahwa menangis adalah perkara yang jauh lebih ringan daripada Sirkus Sendu. Menangis merupakan cara untuk mengekspresikan kesedihan. Ketika kita menangis, tubuh melepaskan hormon stress seperti kortisol dan adrenalin, yang dapat membantu menurunkan tekanan darah dan mengurangi tingkat stress sehingga mengurangi resiko depresi (Kalsum, 2024). Depresi merupakan salah satu faktor utama tindakan bunuh diri. Dari data-data yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa Sirkus Sendu adalah simbol dari tindakan bunuh diri.

### 3. Simulasi

#### 3.1 Kota Suara

Kota Suara merupakan kota tempat tinggal keluarga Mo. Keberadaan Kota Suara sendiri merupakan realitas buatan yang tidak benar-benar ada di dunia nyata. Kota fiksi ini digambarkan memiliki keadaan yang sesuai dengan namanya. Hal tersebut dibuktikan oleh data berikut:

(SI/KS/27) “Ribut, sehingga, akhirnya, pada suatu hari, orang-orang melupakan nama kota mereka dan mulai menyebutnya Kota Suara.” (Zezsyazeoviennazabrizkie, 2021: 4)

Sebagai sebuah kota fiksi, Kota Suara merupakan tiruan sebuah kota asli. Kota Suara menghancurkan referensinya dan melakukan rekonstruksi sebuah dunia baru dan realitas buatan berupa sebuah kota dengan kondisi yang ribut. Dengan demikian, Kota Suara tidak memiliki acuan yang jelas. Data tersebut menunjukkan adanya perubahan identitas sebuah kota di mana nama kota sebelumnya telah dilupakan dan berubah menjadi Kota Suara karena di kota tersebut terdapat banyak anak-anak yang menyebabkan seisi kota menjadi ribut. Anak-anak dianggap menimbulkan berbagai macam suara seperti jerit, pekik, tawa, tangis, regekek, isak, desak, hela, tuntut, dan teriak sehingga kombinasi menimbulkan kombinasi suara yang membuat kota menjadi ramai. Adanya Kota Suara dapat dimaknai sebagai adanya simulasi di mana sebuah kota yang tidak benar-benar ada, tetapi seolah-olah ada, tetapi keberadaannya semu.

#### 3.2 Kereta Air

Kereta Air merupakan salah satu transportasi umum yang ada di novel Kita Pergi Hari Ini. Sebagai sebuah transportasi kereta fiksi, kereta air memiliki peraturan sendiri yang berbeda dengan transportasi dalam realitas yang asli. Sebagai transportasi umum yang cukup lama digunakan, Kereta Air cukup dikenal oleh masyarakat di Kita Pergi Hari Ini. Orang-orang zaman dahulu mengenal Kereta Air sebagai kendaraan yang praktis, seperti pada data berikut:

(SI/KA/31) Orang-orang zaman sekarang mungkin tidak mengenal kereta air. Tapi orang-orang dulu tahu sekali, kereta air adalah kendaraan umum yang sangat praktis. (Zezsyazeoviennazabrizkie, 2021: 69-70)

Data tersebut dapat diinterpretasikan sebagai wujud peniruan dari realitas asli berupa kereta api. Realitas asli dihancurkan dan dibentuk menjadi relitas yang baru berupa kereta air dengan seluruh komponennya terbuat dari benda cair. Dalam realitas asli, tidak mungkin sebuah kendaraan bisa terbuat sepenuhnya dari air. Namun, dunia Kita Pergi Hari Ini memiliki peraturan sendiri. Realitas asli berupa sebuah kendaraan yang terbuat dari benda padat dan berjalan di atas rel dihancurkan dan diubah menjadi realitas buatan berupa sebuah kendaraan yang terbuat dari air. Kendaraan ini pun cukup bermanfaat dan diterima oleh masyarakat di dunia Kita Pergi Hari Ini. Dengan demikian, Kereta Air bukan sesuatu yang luar biasa seperti halnya apabila Kereta Air ada di dunia nyata. Dengan demikian, realitas buatan bahwa Kereta Air cukup berguna dan cukup dikenal oleh masyarakat di dunia fiksi Kita Pergi Hari Ini merupakan realitas buatan.



Seperti halnya kendaraan, kereta air juga dapat terlibat kecelakaan. Adapun kecelakaan tersebut sebenarnya merupakan kelalaian dari penumpang Kereta Air sendiri. Adanya realitas buatan bahwa kereta air dapat menyebabkan kecelakaan selayaknya kendaraan dalam realitas nyata terdapat pada data berikut:

(SI/KA/32) Tidak seperti kereta api yang suaranya lantang dan tidak ingin kita dengar, suara kereta air sangat lirih dan membuat kita ingin mendekatkan telinga ke arah kedatangannya, bahkan ketika ia sedang melesat. (Kematian akibat mendengarkan kereta air adalah cara kematian paling populer) (Zezsyazeoviennazabrizkie, 2021: 70)

Data di atas menunjukkan adanya tiruan dari kendaraan berupa kereta api dalam realitas nyata yang kemudian dihancurkan dan digantikan oleh realitas semu. Adanya pembentukan realitas semu berupa kereta air disertai dengan penambahan realitas-realitas buatan, yaitu kereta air merupakan kendaraan dengan bunyi yang sangat lirih sehingga seseorang yang ingin mengetahui apakah kereta air sudah dekat akan mendekatkan telinga ke arah kedatangannya. Kelalaian inilah yang membuat orang-orang tertabrak kereta air. Dengan demikian, kecelakaan akibat mendengarkan suara kereta air merupakan realitas buatan.

### 3.3 Kota Terapung Kucing Luar Biasa

Dalam novel *Kita Pergi Hari Ini*, terdapat sebuah kota dengan peradaban maju yang dihuni oleh Kucing Luar Biasa. Keberadaan Kota Terapung Kucing Luar Biasa merupakan realitas buatan karena tidak ada di dunia nyata. Hal tersebut terdapat dalam data berikut:

(SI/KT/36) “Bangunannya terbuat dari tulang-belulang yang diberi perona warna-warni—menara jam berwarna kuning cerah dan biru terang, toko ramuan berwarna pirus dan emas, warung ikan putih yang dihiasi sisik-sisik perak....”(Zezsyazeoviennazabrizkie, 2021: 98)

Data tersebut menunjukkan adanya realitas buatan berupa penampakan sebuah kota dengan bangunan-bangunan indah yang terbuat dari tulang. Dikatakan bahwa Kucing Luar Biasa pandai mendaur ulang. Itulah sebabnya seluruh bahan bangunan terbuat dari sisa-sisa makhluk hidup seperti tulang dan gigi. Hal ini menunjukkan bahwa Kota Terapung Kucing Luar Biasa memiliki budaya sendiri dan terlepas dari referensi realitas nyata. Penduduk Kota Terapung Kucing Luar Biasa sering menganggap bahwa budaya mereka lebih tinggi dari manusia. Hal tersebut dibuktikan dengan data berikut:

(SI/KT/37) Menara jam, misalnya, tidak menunjukkan angka, melainkan corengan yang menurut Nona Gigi, menunjukkan waktu lebih akurat: di puncak adalah corengan corengan Waktu Berteduh karena matahari sangat tinggi dan terik kala jarum jam menunjuk corengan itu. (Zezsyazeoviennazabrizkie, 2021: 100)

Data tersebut menunjukkan bahwa di Kota Terapung Kucing Luar Biasa terdapat sistem penanda waktu tersendiri yang berupa corengan. Jam yang menunjukkan corengan dianggap lebih akurat menunjukkan waktu daripada angka di mana sistem penandaan waktu menggunakan angka merupakan budaya milik manusia. Hal ini dapat diinterpretasikan sebagai bentuk realitas buatan di mana sebuah kota yang tidak nyata, dihuni oleh kucing, dan memiliki budaya tersendiri yang berbeda dari manusia telah lepas dari referensi realitas nyata dan membentuk realitas buatan.

## 4. Simulakra

### 4.1 Pelikan Pos

Pelikan Pos merupakan sistem komunikasi yang digunakan oleh Kota Terapung Kucing Luar Biasa untuk menyebarkan dan memperoleh informasi dari dunia luar. Pelikan Pos merupakan wujud simulakra yang dibuktikan dengan data berikut:

(SA/PP/41) “Pak Mo menghampiri pelikan yang mengantarkan surat mereka, tapi Pelikan Pos berkata, “Cara Lain hanya datang ke rumah orang-orang bertampang bagus, sangat kaya, atau pintar menjilat.” (Zezsyazeoviennazabrizkie, 2021: 7)

Data tersebut menunjukkan bahwa Pelikan Pos merupakan satu jenis burung pelikan yang dapat bicara layaknya manusia. Adanya Pelikan Pos merupakan wujud dari bercampurnya realitas asli dan realitas buatan, di mana Pelikan Pos mengambil referensi dari realitas asli berupa burung pelikan yang merupakan spesies burung air dengan kantung di bawah paruhnya. Dalam *Kita Pergi Hari Ini*, burung pelikan memiliki kemampuan untuk bisa bicara layaknya manusia. Hal ini menciptakan realitas buatan yaitu pelikan yang dapat bicara selayaknya manusia. Realitas buatan menggantikan realitas yang asli, di mana burung pelikan merupakan spesies burung biasa, menjadi spesies burung dengan kemampuan bicara seperti manusia. Selain dapat bicara seperti manusia, Pelikan Pos juga memiliki tugas untuk mengantarkan paket sehari sampai selayaknya manusia.

### 4.2 Mo Si Paling Kecil Mo

Bapak dan Ibu Mo memiliki tiga anak, yaitu Ma, Mi, dan Mo Si Paling Kecil Mo. Mo Si Paling Kecil Mo

merupakan seorang bayi yang tidak dimengerti oleh orang-orang di sekitarnya. Namun, Mo Si Paling Kecil Mo memiliki kecerdasan luar biasa yang bahkan melebihi kecerdasan orang dewasa. Mo Si Paling Kecil Mo merupakan peleburan antara realitas asli dan realitas buatan. Hal tersebut terdapat pada data berikut:

(SA/MS/43) Kemudian, Nona Gigi juga tahu bahwa Mo pandai berbahasa Perancis. Ketika dia berkata, “*Hjfrdmnx*,” sesungguhnya dia berkata, “*Oh, oui, je ferai de mon mieux*.” Hanya saja, karena aksennya belum begitu bagus, orang-orang masih sulit memahami ucapannya. (Zeszyzeoviennazabrizkie, 2021: 21)

Pada data tersebut, dikatakan bahwa Mo Si Paling Kecil Mo memahami bahasa Perancis dan dapat mengucapkan bahasa Perancis meskipun beraksen jelek. Sayangnya, orang-orang di sekitar Mo Si Paling Kecil Mo tidak memahami hal itu dan menganggap Mo Si Paling Kecil Mo sebagai anak yang sulit dimengerti. Di Kita Pergi Hari Ini, Mo Si Paling Kecil Mo berusia 8 bulan. Seorang bayi berusia 3-9 bulan akan mengalami perkembangan bahasa utama milestone adalah pengucapan kata-kata pertama yang terjadi pada akhir tahun pertama, berlanjut sampai satu setengah tahun saat pertumbuhan kosakata berlangsung cepat, juga tanda dimulainya kalimat awal (Bzoch dalam Wardhana, 2013: 96).

Di usia ini, bayi biasanya akan mengucapkan satu suku kata secara berulang-ulang, seperti “*bu... bu...*”. Dengan demikian, data yang menunjukkan bahwa Mo Si Paling Kecil Mo dapat mengucapkan bahasa Perancis merupakan peleburan dari realitas buatan dan realitas asli karena sebagai bayi, Mo baru mendapatkan bahasa pertamanya, tetapi tidak disebutkan bahasa apa yang dipakai di dunia Kita Pergi Hari Ini dan tidak semua orang di dunia Kita Pergi Hari Ini yang memakai bahasa Perancis. Pernyataan bahwa Mo Si Paling Kecil Mo dapat mengerti bahasa Perancis menimbulkan efek simulakra karena realitas asli dan realitas buatan melebur menjadi satu hingga tidak dapat dikenali lagi.

#### 4.3 Kucing Luar Biasa

Kucing Luar Biasa merupakan hewan yang memiliki kecerdasan melebihi manusia. Tidak seperti kucing pada umumnya, Kucing Luar Biasa dapat berbahasa manusia, bahkan dapat menirukan apa yang manusia lakukan. Hal tersebut digambarkan pada data berikut:

(SA/KL/46) “Oh, bukan kucing biasa, tentu saja. Di suatu tempat di dunia, ada jenis Kucing Luar Biasa, atau Kucing. Kucing-Kucing yang tidak mengeong

dan bisa membuat kue sendiri.” (Zeszyzeoviennazabrizkie, 2021: 9)

Data tersebut dapat diinterpretasi sebagai wujud realitas buatan di mana kucing yang dalam realita merupakan hewan peliharaan dan selalu bergantung kepada manusia menjadi memiliki kemampuan untuk dapat mengerjakan pekerjaan manusia seperti membuat makanan sendiri. Oleh karena itu, jenis kucing ini disebut Kucing Luar Biasa. Berdasarkan data yang telah diinterpretasikan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Kucing Luar Biasa adalah peleburan antara realitas asli dan realitas buatan hingga menimbulkan efek simulakra.

#### 4.4 Wanita Cahaya

Dalam Kita Pergi Hari Ini, terdapat makhluk buatan bernama Wanita Cahaya. Keberadaan Wanita Cahaya merupakan realitas buatan dengan keberadaan referensi yang tidak jelas atau kabur. Hal tersebut dibuktikan dengan data berikut:

(SA/WC/50) “Memang,” kata Nona Gigi, sambil mengangguk. Dia paham sekarang, dan dia kembali tenang karena yang ditakutkan Mi bukanlah hal yang perlu ditakutkan. “Mereka memang perempuan. Tapi mereka bukan hantu. Mereka Wanita Cahaya.” (Zeszyzeoviennazabrizkie, 2021: 29)

Data tersebut dapat diinterpretasikan sebagai wujud peleburan antara realitas asli dan realitas buatan di mana dikatakan bahwa Wanita Cahaya merupakan suatu makhluk yang berbentuk manusia yang memiliki tugas untuk mengambil mimpi-mimpi manusia di malam hari. Keberadaan Wanita Cahaya merupakan realitas buatan karena realitas nyata tidak ada mengenai Wanita Cahaya. Di dunia Kita Pergi Hari Ini, Wanita Cahaya juga merupakan mitos yang tidak dipercayai oleh banyak orang.

Wanita Cahaya dan memiliki tugas untuk mengambil mimpi-mimpi. Mimpi yang dikumpulkan digunakan untuk membuat bulan tetap menyala, seperti pada data berikut :

(SA/WC/53) Wanita Cahaya menunjukkan cara mereka menggunakan Mimpi Indah yang sudah mereka kumpulkan dalam stoples kaca. Yang perlu mereka lakukan hanyalah membuka tutup stoples sambil makan mentimun. (Zeszyzeoviennazabrizkie, 2021: 35)

Dalam realitas nyata, bulan dapat bercahaya karena memantulkan cahaya dari matahari. Realitas nyata berupa bulan yang memantulkan cahaya digantikan oleh realitas buatan, yaitu bulan yang bercahaya karena mimpi-mimpi yang dikumpulkan oleh Wanita Cahaya di dalam stoples



kaca. Berdasarkan data-data yang telah diinterpretasikan, dapat disimpulkan bahwa Wanita Cahaya merupakan hasil peleburan dari realitas asli dan realitas buatan sehingga menimbulkan efek simulakra.

#### 4.5 Bulan

Bulan merupakan benda langit yang muncul di malam hari. Sebagai benda langit, bulan tampak bersinar terang di langit malam. Bulan dapat bersinar karena memantulkan cahaya dari matahari. Dalam dunia Kita Pergi Hari Ini, realitas asli tersebut melebur menjadi satu dengan realitas buatan di mana bulan bersinar karena mimpi, seperti dalam data berikut:

(SA/B/54) “Untuk bulan,” kata Nona Gigi, menunjuk ke arah bola kecil berwarna perak di langit. “Mimpi indah, kalau diambil, bersinar sangat terang. Mereka mengumpulkannya supaya bulan bisa bersinar tiap malam.” (Zezsyazeoviennazabrizkie, 2021: 30)

Bulan merupakan satelit Bumi pada sistem tata surya. Sebagai satelit, bulan tentu tak dapat memancarkan cahayanya sendiri. Cahaya bulan merupakan pantulan dari sinar matahari. Pada data tersebut, bulan bercahaya karena mimpi-mimpi yang dikumpulkan di stoples kaca. Dengan demikian, apa yang disebutkan dalam data merupakan realitas buatan. Bulan dalam Kita Pergi Hari Ini merupakan tempat tinggal kelinci dan Wanita Cahaya. Hal tersebut terdapat dalam data berikut:

(SA/B/55) “Bulan adalah tempat yang menyenangkan karena penghuninya adalah kelinci dan Wanita Cahaya.” (Zezsyazeoviennazabrizkie, 2021: 35)

Data tersebut dapat diinterpretasikan sebagai wujud peleburan realitas asli yaitu bulan dan realitas buatan yaitu Wanita Cahaya dan kelinci yang tinggal di bulan. Menurut NASA, bulan tidak memenuhi kriteria layak huni karena tidak memiliki ketersediaan air, energi, dan nutrisi yang dapat menunjang kehidupan manusia (kompas.com, 2023). Jadi, dapat disimpulkan bahwa bulan yang berpenghuni merupakan realitas buatan karena tidak mencerminkan realitas aslinya. Adapun kisah tentang kelinci yang tinggal di bulan merupakan cerita rakyat yang tersebar di Asia seperti China, India, Jepang, dan Indonesia. Selain itu, cerita rakyat mengenai kelinci yang tinggal di bulan juga terdapat di kebudayaan Suku Maya di Guatemala (Wisnurotomo, 2020). Dengan demikian, bulan yang berpenghuni merupakan wujud peleburan antara realitas asli dan realitas buatan.

#### 4.6 Kolonel Jagung

Kereta Air memiliki pemimpin kereta yang cukup unik. Biasanya, kendaraan dikemudikan oleh manusia yang berakal, tetapi di Kita Pergi Hari Ini, Kereta Air dikemudikan oleh sebuah jagung. Hal tersebut dibuktikan oleh data berikut:

(SA/KJ/58) Tapi yang dia lihat memang benar, dan yang ia baca juga benar. Yang memimpin kereta pikiran itu bukanlah mas-mas dan mbak-mbak, melainkan sebuah jagung. (Zezsyazeoviennazabrizkie, 2021: 73)

Data tersebut dapat diinterpretasikan sebagai bentuk peleburan antara realitas asli dan realitas buatan di mana realitas buatan yaitu jagung bercampur dengan realitas asli yaitu jagung yang dapat mengemudikan kereta. Jagung merupakan sebuah tanaman yang tidak bisa berbicara apalagi bergerak layaknya manusia. Namun di Kita Pergi Hari Ini, jagung memiliki peran penting untuk menjadi pemimpin sebuah kereta air.

#### 4.7 Sirkus Sendu

Sirkus Sendu merupakan tempat pemberhentian terakhir kereta air. Biasanya, sirkus identik dengan hal-hal yang menyenangkan. Namun, sirkus sendu berbeda dari sirkus kebanyakan. Hal tersebut terdapat pada data berikut:

(SA/SS/62) “Apa isinya Sirkus Sendu?” tanya Fifi. “Oh, sama seperti sirkus lain,” kata Nona Gigi. “Peniup api dan berondong jagung. Peniti tali, pawang singa, dan penerbang layang. Pelempar pisau dan pemakan pedang dan pengangkat badan. Pelipat badan, pemain sulap, badut, dan egrang. Akrobat dan macam-macam binatang dan macam-macam makanan. Tapi, Sirkus Sendu dimainkan untuk membuat orang merasa sendu. Begitu selesai menonton, tidak akan ada yang gembira dan merasa seru sendiri. Semuanya akan merasa sendu.” (Zezsyazeoviennazabrizkie, 2021: 80)

Data tersebut dapat diinterpretasikan sebagai bentuk peleburan antara realitas asli dan realitas buatan. Sirkus merupakan sekelompok orang yang beratraksi dengan akrobat, badut, binatang terlatih, dan lain sebagainya untuk menghibur penonton. Namun, Sirkus Sendu menawarkan hal-hal yang berbeda dari sirkus kebanyakan. Pertunjukan dari para penampil tidak menimbulkan kekaguman dan kepuasan, tetapi hal-hal mengerikan yang akan membuat penonton mengalami trauma. Dengan demikian, penampilan dari Sirkus Sendu merupakan sebuah realitas buatan.

Penampilan dari Sirkus Sendu yang mengerikan ditujukan untuk membuat penontonnya menangis. Namun,

tangisan itu dapat berubah menjadi sesuatu yang lebih berbahaya, seperti yang ditunjukkan oleh data berikut:

(SA/SS/63) “Ketika merasa sendu, orang-orang akan menangis. Dengan orang sebanyak ini, dan tangisan akan banyak, dalam tenda ini akan banjir, dan orang-orang yang tidak bisa berenang akan mati.” (Zezsyzaeoviennazabrizkie, 2021: 82)

Dalam data tersebut, tangisan dari para penonton Sirkus Sendu akan menggenang di dalam tenda sirkus dan akan menenggelamkan orang-orang yang tidak bisa berenang. Data tersebut dapat diinterpretasikan sebagai wujud peleburan antara realitas asli dan realitas buatan, di mana orang yang meninggal tenggelam merupakan realitas asli, sedangkan orang yang meninggal tenggelam karena air mata merupakan realitas buatan.

## SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat 2 makna tanda, 4 makna simbol, 3 simulasi, dan 7 simulakra dalam novel Kita Pergi Hari Ini karya Ziggy Z. Makna tanda terdiri atas: 1) stereotipe gender dan 2) diskriminasi. Stereotipe gender dibuktikan dengan adanya pandangan bahwa perempuan adalah sosok yang rapi dan lemah lembut, sedangkan laki-laki adalah sosok yang maskulin dan lebih menyukai adrenalin. Diskriminasi dibuktikan dengan adanya perbedaan status sosial dan perlakuan yang berbeda pada masyarakat kelas dua. Makna simbol terdiri atas: 1) monopoli penguasa, 2) permintaan tolong, 3) depresi, dan 4) bunuh diri. Monopoli penguasa disimbolkan dengan perompak, perampok, bajak laut yang jahat. Permintaan tolong disimbolkan dengan kancing baju. Depresi disimbolkan dengan kereta air. Bunuh diri disimbolkan dengan Sirkus Sendu.

Simulasi terdiri atas: 1) Kota Suara, 2) Kereta Air, 3) Kota Terapung Kucing Luar Biasa. Kota Suara merupakan kenyataan buatan adanya sebuah kota fiksi yang tidak diketahui keberadaannya dengan mayoritas masyarakat ekonomi rendah. Kereta air merupakan kenyataan buatan adanya sebuah sistem transportasi yang seluruhnya terbuat dari air. Kota Terapung Kucing Luar Biasa yang merupakan sebuah kota fiksi di mana manusia merupakan makhluk kelas dua. Simulakra terdiri atas: 1) Pelikan Pos, 2) Mo Si Paling Kecil Mo, 3) Kucing Luar Biasa, 4) Wanita Cahaya, 5) bulan, 6) Kolonel Jagung, 7) Sirkus Sendu. Pelikan Pos merupakan tiruan dari burung pelikan dan bercampur dengan kenyataan buatan berupa burung pelikan yang bisa bicara dan dapat mengantarkan surat selayaknya manusia. Kucing Luar Biasa merupakan wujud tiruan dari kucing dan bercampur dengan kenyataan buatan bahwa kucing memiliki status sosial tersebut

manusia. Wanita Cahaya merupakan tiruan dari bulan dan bercampur dengan kenyataan buatan bahwa bulan memiliki penghuni. Kolonel Jagung merupakan wujud tiruan dari jagung dan bercampur dengan kenyataan buatan bahwa jagung bisa bergerak dan bertindak selayaknya manusia. Sirkus Sendu merupakan wujud tiruan dari sirkus dan bercampur dengan kenyataan buatan bahwa sirkus merupakan suatu wahana yang menyeramkan dan penuh teror.

Penelitian hiperrealitas pada novel Kita Pergi Hari Ini Ziggy Z. menghasilkan pemahaman yang mendalam tentang cara penulis menampilkan dunia dalam novelnya. Dunia dalam novel Kita Pergi Hari Ini tidak hanya menampilkan dunia nyata, tetapi juga menampilkan realitas. Teori hiperrealitas Baudrillard merupakan teori yang tepat untuk menganalisis novel Kita Pergi Hari Ini karya Ziggy Z. Meskipun demikian, teori ini masih jarang digunakan dalam penelitian sastra. Teori hiperrealitas Baudrillard memberikan kontribusi yang berharga untuk memperluas pemahaman tentang bagaimana penulis menciptakan dunia dengan susunan realitas buatan yang kompleks. Dengan demikian, disarankan agar penelitian sastra selanjutnya menggunakan teori hiperrealitas Baudrillard lebih banyak dilakukan untuk memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang realitas dalam karya sastra. aru yang lebih meyakinkan daripada realitas yang asli.

## DAFTAR RUJUKAN

- Baudrillard, Jean. (1972). *For a Critique of the Political Economy of the Sign*. London: Verso.
- Baudrillard, Jean. (1981). *Simulacra and Simulation*. Paris: Edition Galilee.
- Baudrillard, Jean. (1983). *Simulation*. New York: Semiotexte.
- Dirgayunita, Arie. (2016). “Depresi: Ciri, Penyebab, dan Penanganannya”. *Journal An-nafs: Kajian dan Penelitian Psikologi*, Vol. 1 No. 1 Juni 2016. Diakses pada tanggal 16 Mei 2024 di <https://ejournal.uit-lirboyo.ac.id/index.php/psikologi/article/download/235/447/>
- Fauzi, Ahmad. (2021). “Pengawasan Praktek Monopoli Sebagai Bentuk Persaingan Usaha Tidak Sehat”. *Delegata: Jurnal Ilmu Hukum*, Volume 6, No. 2. Diakses pada tanggal 16 Mei 2024 di <https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/delegalata/article/view/7837/5875>
- Fulthoni dan kawan-kawan. (2009). *Memahami Diskriminasi*. Jakarta: The Indonesian Legal Resource Center (ILRC).

- Hadi W. M., Abdul. (2008). *Hermeneutika Sastra Barat dan Timur*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Haryanto dan kawan-kawan. (2015). “Sistem Deteksi Gangguan Depresi pada Anak-anak dan Remaja”. *Jurnal Ilmiah Teknik Industri, Vol. 14 No. 2, Des 2015*.
- Hidayat, Medhy Aginta. (2021). *Jean Baudrillard dan Realitas Budaya Pascamodern*. Yogyakarta: Cantrik Pustaka.
- Ismiati. (2018). “Pengaruh Stereotype Gender terhadap Konsep Diri Perempuan”. *TAKAMMUL: Jurnal Studi Gender dan Islam serta Perlindungan Anak, Volume 7 Nomor 1 Januari-Juni 2018*. Diakses pada tanggal 16 Mei 2024 di <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/takamul/article/view/2460>
- Kalsum, Umi. (2024). “Alasan Menangis dapat Kurangi Depresi dalam Diri”. Diakses pada tanggal 16 Mei 2024 di <https://rri.co.id/lain-lain/687840/alasan-menangis-dapat-kurangi-depresi-dalam-diri#:~:text=Ketika%20kita%20menangis%2C%20tubuh%20melepaskan,gangguan%20kesehata n%20mental%20seperti%20depresi>.
- Kimfiandrini, Luthfiana. (2023). *Simulakra dalam Novel Kidung Anjampiani karya Bre Redana (Perspektif Jean Baudrillard)*. Universitas Negeri Surabaya.
- Kompas.com. (2023). “Bisakah Manusia Tinggal di Bulan?”. Diakses pada tanggal 17 Mei 2024 di <https://www.kompas.com/cekfakta/read/2023/03/14/100100682/bisakah-manusia-tinggal-di-bulan-?page=all>
- Natha, Glory. (2017). “Representasi Stereotipe Perempuan dan Budaya Patriarki dalam Video Klip Meghan Trainor ‘All About That Bass’”. *Jurnal E-Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Kristen Petra, Surabaya, Vol. 5 No. 2 tahun 2017*. Diakses pada tanggal 16 Mei 2024 di <https://publication.petra.ac.id/index.php/ilmu-komunikasi/article/download/7073/6423>
- Nopita dkk. (2023). “Posmodernisme Sastra dalam Novel *Kita Pergi Hari Ini* Karya Ziggy Zezsyazeviennazabrizkie”. *Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan, dan Humaniora, Vol.8, No.1*. Diakses pada tanggal 6 Maret 2024 di <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/santhet/article/download/2975/2032/>.
- Novan, Arisandi dkk. (2019). “Hiperrealitas Dalam Kumpulan Cerpen *Seotong Senja untuk Pacarku* Karya Seno Gumira Ajidarma: Kajian Estetika Postmodern”. *Jurnal Mahasiswa Prodi Bahasa dan Sastra Indonesia FBS Universitas Negeri Makassar*. Diakses pada tanggal 8 Desember 2023 di <http://eprints.unm.ac.id/12490/1/JURNAL%20SKRIPSI.pdf>
- Pramudya, Adhy. (2018). *Hiperrealitas dan Simulakra dalam Kumpulan Cerpen Pilihan Kompas 2013 (Kajian Hipersemiotika)*. Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Rahmy, Hafifatul Auliya dan Muslimahayati. (2021). “Depresi dan Kecemasan Remaja Ditinjau dari Perspektif Kesehatan dan Islam”. *Jo-DEST: Journal of Demography, Etnography, and Social Transformation, Vol 1 No 1, 2021*.
- Rosyidah, Feryna Nur dan Nunung Nurwati. (2019). “Gender dan Stereotipe: Konstruksi Realitas dalam Media Sosial”. *Share: Social Work Jurnal, Volume 9 No. 1*. Diakses pada tanggal 16 Mei 2024 di <https://jurnal.unpad.ac.id/share/article/view/19691/0>
- Selden, Itatnan. (1991). *Panduan Pembaca Teori Sastra Maca Kini*. Yogyakarta: UGM Press.
- Suharno, Ahmad. (2020). *Fenomena Hiperrealitas Sebagai Sumber Penciptaan Naskah Drama dengan Judul Dongeng Seputar Menara dan Ritus-Ritus*. Institut Seni Indonesia.
- Wardhana, I Gede Neil Prajamukti. (2013). “Perkembangan Bahasa Anak 0-3 Tahun dalam Keluarga”. *Jurnal Linguistik, Vol. 20 No. 39: 95-101*. Diakses pada tanggal 17 Maret 2024 di <https://media.neliti.com/media/publications/229679-perkembangan-bahasa-anak-0-3-tahun-dalam-3bcaa84a>
- Wiyatmi. (2017). *Metode Penelitian Sastra dan Aplikasi dalam Sastra Indonesia*. Yogyakarta: UNY Press.
- Zezsyazeviennazabrizkie, Ziggy. (2021). *Kita Pergi Hari Ini*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Zulaikha, Afrina dan Nining Febriyana. (2018). “Bunuh Diri pada Anak dan Remaja”. *Journal of Universitas Airlangga*. Diakses pada tanggal 16 Mei 2024 di <https://e-journal.unair.ac.id/JPS/article/download/19466/10532/72947>