

**KUMPULAN CERPEN PASCASEJARAH MELALUI BACAAN SEMIOTIK**  
**[THE SEMIOTIK READING ON THE POST-HISTORICAL**  
**SHORT STORIES]**

*Tengku Intan Marlina Tengku Mohd Ali*  
Akademi Pengajian Melayu,  
Universiti Malaya, Kuala Lumpur, Malaysia  
inmarlin@um.edu.my

**ABSTRAK**

Penulisan ini akan membincangkan cerpen Pascasejarah dari sudut Teori Semiotik Peirce dan Morris yang dapat mengungkapkan satu penanda kepada petanda yang sampai kepada pemikiran pembaca berkisar dengan cerita-cerita yang telah berlaku, atau cerita yang sudah menjadi sejarah. Penandanya dapat dikenalpasti melalui proses semiosis dalam tiga kategori, iaitu: hasil pemahaman persembahan, objek dan interpretasi. Tanda-tanda yang diungkapkan oleh pengarang dalam teks memperlihatkan kisah-kisah sejarah yang dimasukkan ke dalam Pascasejarah kerana kisah-kisah sejarah itu sendiri merupakan “rumus yang berulang-ulang” dan dijadikan ikhtibar kepada para pembaca. Kisah-kisah benar dan nyata dari sejarah-sejarah yang terdahulu dipersembahkan oleh pengarang dalam fiksiyen melalui tanda-tanda ikon, indeks dan simbol. Tajuk-tajuknya pula memperlihatkan tanda-tanda yang tersendiri yang perlu ditafsir oleh pembaca dan memberi indeks pengertian yang tersirat di sebalik tanda-tanda yang dipaparkan. Keseluruhan tajuk-tajuk cerpen tersebut merupakan indeksikal kepada dunia imaginatif dan kreatif dalam cerita yang digarap oleh pengarang. Tajuk-tajuk tersebut dipilih dan diletakkan bersesuaian dengan isi cerita yang telah dapat

menyiratkan makna rumusan cerita yang hendak disampaikan oleh pengarang melalui sejarahsejarah lalui Greek dan Rom serta mitos Yunani.

Kata Kunci: pemikiran, proses semiosis, indeks pengertian, imaginatif, ikon

### **ABSTRACT**

*This paper will discuss post-semiotic stories using theory of Peirce and Morris which would give a sign to the reader thinking about the stories that have occurred, or a story that has already become history. Markers can be identified through the process of semiosis in three categories, namely: the understanding of the presentation, objects and interpretation. The symptoms described by the author in the text of the stories that put history in post-tales as history itself is a "formula given repeatedly" and became lessons to readers. The stories of true and real histories presented earlier by the author in fiction through iconic signs, index and symbol. The titles are also showing signs of its own that needs to be interpreted by the reader and the index implied meaning available behind the given signs. Overall titles of those short stories which are indexical to the imaginative world and creative stories produced by the author. The titles are selected and placed in accordance with the content of the story that have a story to imply meaning formula to be presented by the author through the histories through Greek and Roman and Greek mythology.*

*Keywords: thinking, semiosis process, meaning index, imaginative, icon*

### **PENGENALAN**

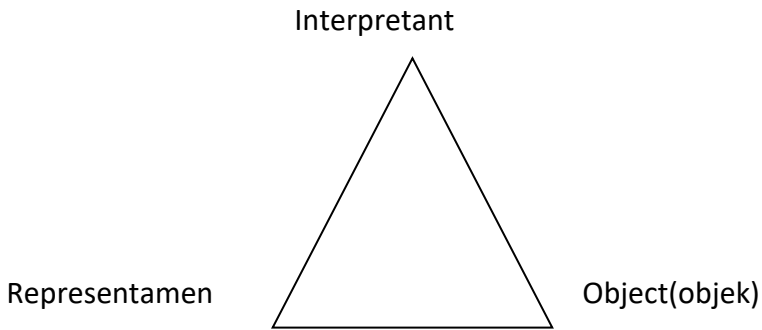
Pascasejarah bermaksud berkenaan dengan keadaan selepas sejarah. Pasca ialah awalan asing yang bermaksud sesudah, selepas atau setelah. Sejarah pula bermaksud sesuatu yang sudah pun terjadi sama ada pada masa yang terdekat atau pada masa dahulu.

Daripada tajuk Kumpulan Cerpen Pascasejarah (2015) mengungkapkan satu penanda kepada petanda yang sampai kepada pemikiran pembaca bahawa garapan ceritanya sudah tentu berkisar dengan cerita-cerita yang telah berlaku, atau cerita yang sudah menjadi sejarah. Tajuk Kumpulan Cerpen ini merupakan tajuk cerpen yang sama tersiar dalam Utusan Malaysia (12 Julai 2009), "Pascasejarah" karya Fadh Razy.

Razy atau nama penuhnya Ahmad Fadhil Mohamad Pakarul-Razy. Beliau berasal dari Bandar Baharu Bangi, Selangor Darul Ehsan. Mendapat pendidikan di Sekolah Kebangsaan Tok Jiring, Sekolah Menengah Alam Syah, Kolej MARA Banting dan Royal College of Surgeon di Ireland. Pada masa sekarang beliau bertugas sebagai Pegawai Perubatan di Hospital Sultanah Nur Zahirah, Kuala Terengganu Darul Iman dan merupakan pengasas dan penasihat Grup Karyawan Luar Negara (GKLN) yang ditubuhkan pada tahun 2005 (Grup Karyawan Luar Negara, <http://pgkln.blogspot.com/p/fahdrazy.html>). Karya-karya berupa cerpen, puisi dan artikel tersiar dalam akhbar, majalah dan sebagainya serta turut dibukukan dalam lebih 25 buah antologi bersama, kumpulan puisi dan kumpulan cerpen. Antara karya beliau ialah Kumpulan Puisi Perseorangan bertajuk Menggeledah Nurani (2008, 2011, 2013) - GKLN Publishing House, Kota Subuh (2013), Ikan dalam Jiwa (2013), Kota Subuh (2013) dan Kumpulan Cerpen Pascasejarah (2015) – Institut Terjemahan Buku Malaysia (ITBM) (Fadh Razy, 2015: kulit buku). Banyak memenangi anugerah sastera seperti Hadiah/Anugerah Sastera, bermula tahun 2000 - Hadiah Sastera Siswa Bank Rakyat (Cerpen – "Enigma Dunia"), kemudiannya memenangi hadiah utama Pertandingan Menulis Cerpen Remaja Nasional I ("Rekah-rekah Kota Andalusia"), 2005: Anugerah Cerpen Alam Siber (ACAS) Hadiah Esastera.com (Pertama), 2009: Hadiah Utama Puisi, Hadiah Sastera Kumpulan Utusan 2008 ("Sang Semut") dan banyak lagi. Terkini Kumpulan Cerpen Pascasejarah memenangi hadiah utama dalam Sayembara Penulisan ITBM-PENA-BH 2015 (Kategori Cerpen, 2015, [http://www.itnm.com.my/news/detail/siaran\\_akhbar\\_perbinangan\\_meja\\_bulat\\_mema](http://www.itnm.com.my/news/detail/siaran_akhbar_perbinangan_meja_bulat_mema)).

## TEORI SEMIOTIK PEIRCE DAN MORRIS

Bagi semiotik Peirce (1965), tanda dapat dikenalpasti melalui proses semiosis dalam tiga kategori, iaitu pertama; hasil pemahaman persembahan (representamen), kedua objek(object), dan ketiga interpretas (interpretant). Tanda merupakan hubungan segi tiga (triadic) yang asli (genuine) seperti yang boleh dilihat dalam Rajah 1 di bawah:



Rajah 1: Segitiga semiotik Peirce

Menurut Peirce, erti tanda yang sebenarnya ialah mengemukakan sesuatu yang dikenali juga sebagai 'denotatum'. Apa yang diwakili oleh tanda, apa yang diacunya, yang ditunjuknya, disebut oleh Peirce dalam Bahasa Inggeris sebagai object, dan juga digunakan kata designatum atau denotatum. Pada tahap pertama tanda, tanda yang dipilih (representamen), dibahagikan kepada tiga jenis, iaitu kualiti (Qualisign), individu (Sinsign) dan konvensional (Legisign). Pada tahap kedua, iaitu objek, tanda dibahagi kepada ikon, indeks dan simbol. Akhirnya pada tahap ketiga, iaitu hasil interpretasi (interpretant), tanda dibahagikan kepada tanda yang mewakili objek dari aspek kualiti (rheme), tanda yang mewakili objek pada kewujudan yang sebenar (dicentsigns) dan tanda yang mewakili objek dari aspek peraturan atau kebiasaan (argument). Teori Semiotik Morris turut digabungkan dengan Teori Semiotik

Morris yang memperkenalkan konsep sintaksis, semantik dan pragmatik.

Dalam Teori Semiotik Peirce, terdapat latar tanda yang dikenali sebagai 'Representamen', iaitu Qualisign, Sinsign dan Legisign. Ketiga-tiga latar tanda ini akan muncul sebagai tanda, dan Peirce mengkategorikan tanda objek ini kepada Ikon, Indeks dan Simbol. Ketiga-tiga jenis tanda yang terdapat pada objek mesti berada dalam fikiran penerima tanda untuk memaknakan tanda. 'Interpretant' juga terdapat dalam tiga kategori, iaitu Rheme, Dicot Signs dan Argument. Pada tahap 'Interpretant', pengkaji mengembangkan interpretasi yang telah ada dalam pemikiran pengkaji. Daripada Teori Semiotik Peirce, tanda objek merupakan tanda yang penting dalam semiotik Morris. Daripada tiga jenis tanda dalam objek itu, iaitu Ikon, Indeks dan Simbol berada dalam sintaksis, semantik dan pragmatik dalam Teori Morris. Ketiga-tiga tahap dalam semiotik Morris ini ditafsirkan oleh pengkaji berdasarkan 'Interpretant' dalam semiotik Peirce.

Menerusi teori semiotik Morris, kajian terhadap teks kajian diteliti melalui peringkat sintaksis terlebih dahulu untuk melihat tanda daripada struktur ayat. Kemudiannya beralih ke peringkat semantik yang merupakan telaah makna. Pada tahap pragmatik, penelitian dibuat berdasarkan pengarang-teks, pengarang-pembaca, dan pengarang-dunia nyata. Ketiga-tiga hubungan ini dapat diteliti menerusi tahap tanda pertama, kedua dan ketiga dalam Teori Semiotik Peirce. Menerusi hubungan pengarang-teks, pengkaji hendak melihat tujuan pengarang dalam penghasilan novelnya. Menerusi hubungan pengarang-pembaca, pengkaji hendak melihat keberkesanan teknik yang dipilih oleh pengarang, pemilihan sasaran yang tepat, dan menyentuh perasaan dengan tepat untuk membawa pembaca ke mana-mana sahaja yang dikehendaknya. Dalam kajian ini, pembaca (golongan pertama) yang mempunyai latar belakang ilmiah tidak begitu sukar memahami teks Pascasejarah. Bagi pembaca (golongan kedua) yang tidak mempunyai pengetahuan ilmiah seperti ilmu tanda, ilmu budaya, ilmu konteks (pemahaman dalam bentuk kontekstual – contextual reading) pasti mendapat kesukaran untuk memahami

Pascasejarah dengan lebih mendalam. Pengalaman juga dapat membantu memudahkan proses pemahaman yang dimaksudkan. Justeru, semiotik dapat membantu golongan yang kedua itu. Hubungan pengarang-dunia nyata pula melihat sama ada kisah yang diceritakan oleh pengarang benar-benar berlaku dalam dunia nyata ataupun tidak. Daripada gambar rajah dan penjelasan yang diberikan telah menunjukkan bahawa gabung jalin Teori Semiotik Peirce-Morris, serta konsep pragmatik Van Zoest sangat diperlukan untuk mengkaji tanda-tanda dalam karya-karya sastera.

## **ANALISIS KAJIAN**

Kumpulan Cerpen Pascasejarah memuatkan 12 cerpen. Tajuktajuk cerpen yang berkenaan ialah Pascasejarah 1.0: Apokalips, Pascasejarah 2.0: Pascasejarah Chimera, Pascasejarah 3.0: Mimpi, Pascasejarah 4.0 Cendekia, Pascasejarah 5.0 Cendekia II, Pascasejarah 6.0 Amputasi, Pascasejarah 7.0 Cerberus, Pascasejarah 8.0: Hydra, Pascasejarah 9.0: Cyclops, Pascasejarah 10.0: Catur, Pascasejarah 11.0: Salvia, dan terakhir Pascasejarah 12.0: Apokalips II.

Dalam konteks kajian ini, gabung jalin kedua-dua teori ini dilakukan untuk mengkaji Kumpulan Cerpen Pascasejarah ini, konsep-konsep dalam Teori Peirce yang terdapat di bawah tiga kategori, iaitu: pertama hasil representamen, kedua object (objek), dan ketiga interpretant. Dalam teks ini dipecahkan kepada Hubungan Pengarang dengan Teks, Hubungan Pengarang dengan Dunia Nyata dan Hubungan Pengarang dengan Teks. Hal ini disebabkan teks kajian ini lebih memfokuskan kepada penerima tanda, iaitu pembaca sendiri dalam menerima tanda hasil daripada pembacaan teks.

### **Hubungan Pengarang dengan Teks**

Pengarang bebas bercerita dan membawa pembaca ke mana sahaja yang disukai. Inilah kelebihan pengarang dalam dunia berceritanya kepada pembaca. Hal ini jelas apabila membaca

keseluruhan cerita yang digarap oleh pengarang. Pengarang mahu menyampaikan sebuah kisah yang banyak berhubungan dengan kisah-kisah lalu yang merupakan sejarah. Kisah-kisah tersebut digarap mengikut kehendak pengarang dengan memperlihatkan juga pelbagai perlambangan yang terdiri daripada tanda-tanda ikon, indeks dan simbol.

Tanda-tanda banyak diungkapkan oleh pengarang dalam teks untuk memperlihatkan kisah-kisah sejarah yang dijadikan dimasukkan ke dalam Pascasejarah kerana kisah-kisah sejarah itu sendiri merupakan “rumus yang berulang-berulang”. Kisah-kisah sejarah ini juga turut dijadikan ikhtibar kepada para pembaca. Hal ini dapat dilihat daripada kenyataan pengarang sendiri;

“Akhirnya, saya harapkan agar naskhah yang sederhana ini dapat menyalurkan sedikit ikhtibar kepada pembaca. Saya bukan penghafal sejarah, tetapi sering kali leka-asyik dalam menyusun kepingkeping jigsaw sejarah, dan keterujaan itu saya tumpahkan bersama pembaca dengan rasa, warna, dan keghairahan yang berbeza. Sejarah adalah rumus yang berulang-ulang.”

(Pascasejarah, 2015: xi)

Pengarang telah memasukkan kisah-kisah sejarah yang kebanyakannya diambil dari kisah-kisah dari sejarah-sejarah peradaban Greek dan Rom, serta mitos-mitos Yunani. Daripada ikon-ikon yang dipilih sebagai tajuk-tajuk cerpen sudah menggambarkan ikon-ikon daripada mitos Yunani seperti Chimera, Cerberus, Hydra dan Cyclops. Melalui ikon-ikon tersebut, pengarang mahu membawa pembaca mengenai tokoh-tokoh dan peristiwa sejarah dalam penceritaannya. Ikon-ikon ini turut menggambarkan suatu simbol yang mempunyai maksud tersirat atau tertentu yang bersifat pengajaran dan teladan. Daripada ikon-ikon sejarah dan indeks sejarah Greek, Rom dan mitos Yunani, maka pengarang turut menghasilkan cerita-cerita berdasarkan ikon dan indeks tersebut. Ikon dan indeks tersebut seterusnya terlihat

sebagai simbol yang menyiratkan sesuatu makna dalam penceritaan yang digarap oleh pengarang.

Selain itu pengarang turut memperlihatkan sejarahsejarah tentang dunia yang sentiasa bergolak dengan pelbagai pergaduhan, pertelangkahan, permusuhan dan peperangan yang tidak berkesudahan atau tidak ada penghujungnya. Bagi negaranegara Islam misalnya, percakaran dan peperangan sering berlaku. Mereka sering menggunakan agama untuk kepentingan diri mereka. Ini dinyatakan dalam petikan:

“Akhirnya Tuhan tinggal sebagai produk metafizik yang perlu diletakkan tanda harga. Ya, agama memang berguna (syhh...hanya apabila ia boleh diperguna!)

(Pascasejarah, 2015: 8).

Hal ini diperjelaskan lagi dalam petikan berikut:

“Agama dikilangkan, dibungkus, dan dipakej secara pukal seperti produk makanan segera – atau menjadi topeng pakai buang yang boleh dipakai sesiapa saja. Free size! Politikus memakainya di podium. Selebreti memakainya untuk menokok rating. Filsuf, sasterawan dan akademikus memakainya sebagai pelaris buku. Junta tentera dan militant memakainya untuk menyembelih pembangkang. Diktator dan oligarkis lagi bijak, mereka menjadikannya slogan dan manifesto supaya rakyat mencintai perlembagaan negara yang tempang.”

Sejarah dunia yang sentiasa bergolak, dan Malaysia tidak terkecuali dalam hal ini. Dalam hal ini pengarang ingin mengatakan bagaimana agama dijadikan sebagai satu alat yang digunakan untuk kepentingan orang-orang tertentu dalam agenda mereka dalam kehidupan mereka. Agama sering dijadikan sebagai alat dalam semua golongan. Misalnya ahli politik menggunakannya untuk mendapat sokongan daripada rakyat, mendapat simpati daripada

rakyat, dan agama seringkali dijadikan bahan untuk menarik perhatian rakyat pada masa tertentu, misalnya dalam kempen untuk mengundi dan pilihanraya. Walaupun undang-undang dan peraturan yang termaktub dalam perlembagaan itu banyak kekurangan yang perlu diperbaiki, namun demikian mereka bijak menggunakan agama bagi menutupi kekurangan tersebut.

Hal ini turut diketengahkan oleh pengarang dalam dunia hiburan atau dunia glamour. Para selebriti atau orang-orang yang terkenal dalam masyarakat turut terkait dalam hal ini. Begitu juga dengan dunia akademik dan juga dunia kesusasteraan. Penulis-penuli buku-buku akademik dan bukubuku kreatif juga sering menggunakan agama bagi melariskan jualan buku-buku-buku mereka, atau dengan kata lain agar buku-buku mereka mendapat terjual begitu banyak sekali di pasaran.

Seterusnya, analisis kajian dilakukan dengan melihat pengarang dengan dunia nyata. Pengarang secara langsung atau tidak langsung akan menjadikan realiti yang berlaku di luar teks sebagai bahan untuk mereka berkarya. Daripada hal-hal yang berlaku dalam kehidupan sebenar, sering menjadi ilham, bahan dan seterusnya digarap menerusi watak dan perwatakan dan akhirnya terhasilah karya-karya kreatif. Hal ini tidak terkecuali daripada pengarang Fadh Razy.

### **Hubungan Pengarang dengan Dunia Nyata**

Pengarang mahu menceritakan tentang sejarah-sejarah yang lalu, menjadikannya sebuah fiksyen agar dapat dijadikan pengajaran dan iktibar kepada generasi pada masa kini. Kisahkisah benar dan nyata dari sejarah-sejarah yang terdahulu dipersembahkan oleh pengarang dalam fiksyen melalui tandatanda ikon, indeks dan simbol. Setiap ikon yang diperlihatkan bukan hanya semata-mata sebagai ikon, tetapi sebagai simbol yang menyiratkan pelbagai makna kebenaran dari dunia realiti.

Bagi sejarah-sejarah yang terdahulu seringkali dilihat sebagai suatu sejarah yang sering berulang-ulang sehingga ke hari ini. Hal ini boleh dilihat melalui keadaan dunia yang sering

bercakaran disebabkan dengan sentimen agama. Petikan di bawah menggambarkan hal ini:

“Di Asia Selatan – tanah yang senak penduduk – satu perkelahian kecil merebut tanah sawah merebak macam api disimbah minyak. Melarat jadi kemelut antara keluarga, lantas melarut sengketa antara kampung. Akhirnya ia menjadi sentimen agama yang berlumuran darah. Buddhis – Muslim – Hinduis saling mengehelkan leher di hadapan rumah-rumah ibadat. Di depan tuhan-tuhan. Negara terpecah menjadi territorial agama yang bertelagah. “Di Asia Barat pula mereka memakai uniform agama. Bendera agama. Lambang agama. Kenderaan agama. Tuhan diletak pada hujung raifal macam bayonet. Ya. Agama adalah lesen universal untuk anda menbidik kepala musuh dan berkata, “Ini jihad. Tuhan melaknat kau untuk mati!”

(Pascasejarah, 2015: 9)

Hubungan pengarang dengan dunia nyata memperlihatkan bagaimana pengarang telah menghubungkan cerita di atas dengan dunia realiti. Pengarang menggambarkan perkelahian antara manusia di dunia ini disebabkan sentiment agama. Hal ini jelas apabila kita lihat bagaimana orang berpegang kepada ajaran Buddha dan Islam bergaduh dan berperang, begitu juga antara Hindu dan Islam. Ini jelas berlaku di selatan Thai, situasi tegang yang berlaku antara orang Islam dengan orang-orang yang berpegang kepada ajaran Buddha. Selatan Thailand, khususnya wilayah Pattani merupakan tanah air etnik Melayu di Thailand. Pada abad ke-18, selepas orang Thai menguasai wilayah-wilayah bermajoriti Melayu di selatan, orang Thai tetap mengabaikan penduduk asalnya sebagai Melayu dan selain itu lebih suka menggunakan istilah Thai Islam. Bagi tujuan asimilasi, pengenalan Melayu tidak digalakkan oleh negara Thailand. Oleh kerana polisi semacam itu, penguasaan golongan muda Melayu terhadap bahasa

Melayu semakin berkurangan. Ini telah menyebabkan prejudis terhadap umat Islam, khususnya terhadap orang Melayu.

Kini, adanya pergerakan pemisah Pattani di selatan Thailand yang mahukan wilayah-wilayah berdominasi Melayu Islam diberikan kemerdekaan. Ini telah menyebabkan pembunuhan dilakukan oleh kumpulan pemisah Islam. Penangkapan sebarangan ke atas orang Melayu telah menyebabkan ketidakpercayaan dan kebencian terhadap pihak berkuasa Thailand dalam kalangan orang tempatan. Thaksin telah mengumumkan suatu bentuk hukuman terhadap puak pemisah di selatan Thailand. Thaksin dituduh telah mengarahkan suatu tindakan yang menyebabkan peristiwa di Tak Bai yang menyebabkan kematian berbilangan besar orang Melayu. (Wikipedia Ensiklopedia Bebas, 2015, [http://ms.wikipedia.org/wiki/Perkauman\\_anti-Melayu](http://ms.wikipedia.org/wiki/Perkauman_anti-Melayu)) Pada masa sekarang sekali lagi kita dikejutkan dengan pergaduhan antara orang Islam dengan orang-orang Rakhine yang beragama Buddha. Pembunuhan demi pembunuhan terhadap orang Islam telah dibuat secara besar-besaran di sana tanpa sebarang perasaan belas kasihan. Peristiwa-peristiwa ini dilihat sebagai sejarah yang sering berulang-ulang dalam putaran roda dunia. Selain kisah realiti tentang permusuhan dan pergaduhan akibat sentimen agama, indeksikal terhadap peperangan yang dari dahulu labi beralaku di negara-negara Arab. Misalnya di bumi Palestin tidak pernah aman dengan peperangan. Bumi yang sentiasa dibasahi dengan darah manusia, darah rakyat Palestin yang tidak berdosa. Ramai penduduk Palestin dibunuh dan dihalau dari buminya sendiri oleh tentera Israel dari dahulu sehingga sekarang. Malahan Israel bercita-cita untuk meluaskan negara Israel yang ditubuh oleh mereka. Negara Israel yang dahulunya tidak wujud, tetapi sekarang telah berada dalam peta dunia.

Dari Tel Aviv, Zionis dan Ashkenazim nekad menghapuskan para goyim dan mendirikan kuil suci juga citacita Eretz Yisrael (Israel Raya). Saudagar minyak dari Teluk saling berjabat tangan sambil curiga menggenggam pisau di dalam jubah. Militan dan pejuang agama sudah terlalu identikal bahasa dan khutbah. Pemodal ristian (sebenarnya mereka tak tahu Kristianiti itu apa) dari Eropah dan

Amerika tidak ketinggalan melaga-lagakan arak dengan semua orang – “Kami ada senjata kimia baharu, mau cuba?” (Pascasejarah, 2015: 9)

Petikan di atas turut memperlihatkan keadaan orang-orang Arab yang sering bertelagah. Kekayaan yang didapati daripada hasil minyak membuatkan mereka hidup kaya raya. Namun dasar manusia yang diuji oleh Allah dengan harta kekayaan. Mereka berasa tidak pernah cukup dan puas dengan harta benda yang dimilik. Sikap rakus dan nafsu tamak haloba sering menguasai akal dan fikiran menyebabkan pergaduhan dan peperangan juga sering berlaku antara mereka. Ketidakpercayaan sesama sendiri menyebabkan mereka sering menaruh perasaan curiga dan perasaan inilah yang menjurus ke arah pertelingkahan.

### **Hubungan Pengarang dengan Pembaca**

Dalam kajian ini, pembaca (golongan pertama) yang mempunyai latar belakang ilmiah tidak begitu sukar memahami Kumpulan Cerpen Pascasejarah. Namun demikian, pembaca (golongan kedua) yang tidak mempunyai pengetahuan ilmiah seperti ilmu tanda, ilmu budaya, ilmu konteks (pemahaman dalam bentuk kontekstual – contextual reading) pasti mendapat kesukaran untuk memahami novel-novel Anwar Ridhwan dengan lebih mendalam. Pengalaman juga dapat membantu memudahkan proses pemahaman yang dimaksudkan. Bagi memahami kisah-kisah yang dipaparkan dalam Pascasejarah ini memerlukan pengetahuan pembaca terhadap sejarah-sejarah lalu untuk dikaitkan dengan perlambangan yang dikirinkan oleh pengarang melalui tanda-tanda ikon, indeks dan simbol.

Tajuk-tajuk cerpen dalam Pascasejarah ini memperlihatkan tanda-tanda yang tersendiri yang perlu ditafsir oleh pembaca. Setiap penanda tajuk itu memberi indeks pengertian yang tersirat di sebalik tanda-tanda yang dipaparkan. Interpretant pertama yang dilihat oleh pembaca apabila membaca kebanyakan tajuk cerpen memberi gambaran tentang cerita-cerita mitos Yunani. Mitos

Yunani ialah Mitologi Yunani adalah kumpulan legenda Yunani tentang dewa-dewi Yunani serta para pahlawan yang berawal dan tersebar melalui tradisi lisan.

Apabila membaca tajuk pertama cerpen dalam Kumpulan Cerpen Pascasejarah ini, iaitu Pascasejarah 1.0: Apokalips memberi tanda indeks kepada tajuk filem dan judul lagu terdahulu. Membaca tajuk Apokalips itu memberi suatu gambaran kepada pembaca yang mengingati kembali filem arahan Mamat Khalid bertajuk "Apokalips" yang dilakonkan oleh Farid Kamil melakonkan watak X, Peter Davis melakonkan watak Sri Gala dan Jehan Miskin sebagai Kala Jengking (Wikipedia Ensiklopedia Bebas, 2015, [https://en.wikipedia.org/wiki/Apokalips\\_X](https://en.wikipedia.org/wiki/Apokalips_X)). Filem ini ditayangkan pada 3 April 2014 diklasifikasikan sebagai genre aksi fantasi. Apokalips turut dijadikan judul lagu M.Nasir (1999). Apokalips yang ditafsirkan dalam interpretant pembaca sebagai hari pengakhiran atau hari kiamat. Dalam hubungannya antara tajuk dengan isi cerita menggambarkan tentang dunia yang bergolak seperti berlakunya hari kiamat. Pada hari kiamat dunia akan menjadi seperti "padang jarak padang tekukur".

Dalam cerpen "Pascasejarah 1.0: Apokalips" ini memperlihatkan kisah-kisah mengenai pertelingkahan, pergaduhan, ketamakan, kerakusan dalam membina dan mengembangkan kuasa dalam sesebuah negara sering berlaku dalam sejarah dunia dari dahulu sehingga kini. Untuk memperlihatkan hal ini, peristiwa-peristiwa sejarah telah dikutip dan dimuatkan dalam cerpen. Cerita-cerita itu hanya disebut-sebut dalam cerpen ini bagi memperlihatkan keadaan dunia yang sentiasa mengalami pergolakan. Hal ini kemungkinan bersesuaian dengan petikan yang diambil dari cerpen ini, "Sejarah hanyalah rumus yang berulang-ulang, bukan? Macam buku teks. Macam gerabak kereta api." (Pascasejarah, 2015: 13).

Pasca Sejarah 1.0: Chimera mempersembahkan pula ikon Khimaira atau Chimaira adalah makhluk legenda dari mitologi Yunani yang merupakan gabungan dari tiga haiwan: ular, kambing, dan singa. Ikon ini berbadan kambing, berekor ular, dan berkepala singa, namun beberapa kisah mengatakan kepalanya terdiri dari dua haiwan (kambing dan singa), atau gabungan dari ketiga haiwan tersebut. Khimaira mampu menyemburkan api dari hidung dan mulutnya. Kadang-kadang Khimaira menjadi lambang kekuatan syaitan.

Dalam bidang perubatan pula, chimera merujuk kepada gabungan beberapa genetik dalam satu organisma. Chimera merujuk kepada individu yang memiliki lebih dari satu set populasi DNA yang berbeda satu sama lainnya dan berasal dari zygote yang berbeza. Manusia pada umumnya hanya memiliki satu set populasi DNA; pada manusia Chimera terdapat “dua atau lebih individu” di dalam tubuhnya pada bahagian tubuh yang berbeza.

Keunikan fenomena Chimera menarik minat para penulis cerita fiksi, filem dan drama TV. Stephan Gallagher menghasilkan novel Chimera yang menceritakan pembuatan spesies manusia baharu, yang merupakan persilangan genetik antara manusia dan kera. Michael Crichton menulis novel Next yang bercerita tentang dunia penyelidikan genetik. Fenomena Chimera juga diabadikan sebagai nama virus dalam filem yang dibintangi Tom Cruise, Mission: Impossible II. Beberapa serial TV juga menonjolkan Chimera seperti Star Trek: Deep Space Nine), The X-files: Chimera (2002), Dalam dunia 'Pascasejarah' yang kacau bilau, Chimera adalah ancaman sekaligus peluang (Fadh Razy, 2015. <https://www.facebook.com/pages/FahdRazy/180645451973770?ref=ts>).

Oleh yang demikian, ikon Chimera dalam Pascasejarah ini merupakan simbol kepada dunia pascasejarah yang penuh dengan pelbagai kebobrokan yang merupakan ancaman kepada manusia dan juga peluang kepada manusia yang pandai mengambil peluang atas dunia yang bobrok ini. Ikon Chimera yang diperlihatkan dalam cerita bukan sekadar ikon yang mempunyai badan yang pelik, iaitu berbadan kambing, berekor ular, dan berkepala singa, namun

beberapa kisah mengatakan kepalanya terdiri dari dua haiwan (kambing dan singa), atau gabungan dari ketiga haiwan tersebut. Malahan Chemera juga mampu menyemburkan api dari hidung dan mulutnya. Ikon Chemera menjadi simbol kerakusan seorang penguasa dalam pemerintahan negara. Penguasa sanggup melakukan apa sahaja demi kepentingan untuk meluaskan kekuasaan dan jajahan takluknya di dalam sesebuah negara. Dalam cerpen "Pasca Sejarah 1.0: Chimera" ini, seekor binatang yang sangat gagah perkasa pun sanggup dibunuh dan dapat dibunuh demi untuk melunaskan cita-cita penguasa menakluk negara tersebut. Kejayaan penguasa tersebut diperlihatkan melalui petikan: "Mulai hari ini kota ini milik aku, Penguasa Kepala Merah," sambungnya lagi (Pascasejarah, 2015: 29).

Seterusnya Pascasejarah 3.0: Mimpi memberi tanda indeks bahawa sesuatu yang berkaitan dengan mimpi jika dilihat secara tersurat. Mengisahkan tentang mimpi oleh si buta yang sering mengunjungi penguasa dan menghiburkan raja dengan cerita berkenaan mimpi-mimpi dan falsafah, serta merumuskan masa depan. Si buta ini telah diangkat oleh penguasa dengan menganugerahkan pangkat kepadanya. Penguasa merupakan pemerintan generasi kedua selepas Penguasa Berkepala Merah. Bapanya itu yang berjaya membunuh Chimera. Ikon Chimera yang dibunuh itu merupakan simbol peralihan kuasa. Bapanya berjaya mengambil alih tampuk pemerintahan kuasa besar dari sebuah negara. Namun nasib si buta ini akhirnya tragis kerana matanya dicungkil oleh askar penguasa untuk memastikan si buta ini benar-benar buta. Mata si buta itu menjadi dapat melihat masa depan yang akan dihadapi oleh penguasa. Penguasa mendapati si buta ini seperti mengetahui sejarah lalu yang berlaku, iaitu punca kematian ayah dan punca kematian abangnya. Si buta ini bermimpi tentang masa lalu yang merupakan indeks sejarah lalu. Si buta merasakan dirinya tidak selamat dan membuat keputusan untuk melarikan diri dari istana. Namun, penguasa terlebih dahulu memusnahkan si buta.

Pascasejarah 4.0 Cendekia, Pascasejarah 5.0 Cendekia II, kedua-dua cerpen ini memberi tanda yang sama Cendekia, cuma

berbeza dari segi angkanya sahaja. Cendekia membawa erti cerdik atau pandai. Orang yang cerdik pandai biasanya dikaitkan dengan golongan terpelajar dan mempunyai daya keintelektualan yang tinggi. Kita biasa menyebut perkataan cendekiawan yang bermaksud golongan yang terpelajar, cerdik pandai atau intelektual. Kisah ini mengetengahkan peranan tiga orang penasihat yang menjadi penasihat penguasa. Penasihat ini dikatakan sebagai: "Tiga kepala yang dungu dan kaki ampu, melutut tanpa berkata-kata, macam bangku reput. Menunggu marah kau reda, barangkali."(Pascasejarah, 2015: 58).

Penerimaan seorang penasihat muda yang baharu dan seterusnya menjadi indeks kepada tajuk Cendekia ini menyebabkan rasa cemburu dan tidak puas hati dalam hati busuk tiga orang penasihat raja bodoh dan kaki ampu itu. Ideaidea dan saranan bernas daripada penasihat muda tersebut menyebabkan negara menjadi sebuah empayar yang subur dan makmur. Penasihat muda menjadi kesayangan raja dan tiga orang penasihat tua itu mula menghasut dan meracuni pemikiran penguasa agar membenci penasihat muda itu; Dia masih muda Tuan Penguasa. Terlalu muda tuan Penguasa. Terlalu muda. Bayangkan sepuluh tahun mendatang, di mana dia dan di mana letaknya Tuan Penguasa. Orang bijak, seperti dia tentunya selalu menyembunyikan helah yang cermat. Jangan terpedaya Tuan Penguasa."(Pascasejarah, 2015: 58)

Akhirnya penguasa yang mempercayai segala hasutan itu dan mengarahkan agar ikon cendekia itu dipenjarakan seumur hidup: "Belenggu pengkhianat ini di dasar penjara paling bawah." (Pascasejarah, 2015: 58).

Pascasejarah 6.0 Amputasi bermaksud proses pemotongan pada anggota badan, misalnya pemotongan kaki dan tangan. Proses ini diperlukan untuk menyelamatkan jiwa seseorang akibat sesuatu kecederaan, kemalangan dan sebagainya. Kamus Dewan (2005: 48) turut menjelaskan bahawa amputasi ialah pembedahan yang dijalankan akibat penyakit atau kecederaan teruk. Amputasi dikategorikan kepada dua, iaitu amputasi kongenital (congenital) dan amputasi bedah. Pada amputasi kongenital ketiadaan anggota

gerak disebabkan oleh gangguan oleh pembentukan organ yang dibawa sejak lahir, sedang amputasi bedah adalah prosedur pemotongan yang memotong tulang. Dalam Wikipedia The Free Encyclopedia, 2015 (<http://en.wikipedia.org/wiki/Amputation>) menjelaskan lagi tentang amputasi, iaitu;

*“Amputation is the removal of a limb by trauma, medical illness, or surgery. As a surgical measure, it is used to control pain or a disease process in the affected limb, such as malignancy or gangrene. In some cases, it is carried out on individuals as a preventative surgery for such problems. A special case is that of congenital amputation, a congenital disorder, where fetal limbs have been cut off by constrictive bands. In some countries, amputation of the hands, feet or other body parts is or was used as a form of punishment for people who committed crimes. Amputation has also been used as a tactic in war and acts of terrorism; it may also occur as a war injury.*

Amputasi merupakan indeks kepada politik yang bertindak mematikan lawan atau memusnahkan sesiapa sahaja yang dirasakan akan mencabar tampuk kuasa dan pemerintahannya. Hal inilah yang berlaku dalam cerpen Amputasi ini, penguasa bertindak memusnahkan sesiapa sahaja yang dirasakan bakal mencabar kekuasaannya termasuklah Tuan Gabenor, Penasihat-penasihat dan bahkan sesiapa sahaja. Gambaran ini turut diperlihatkan melalui pemotongan telinga kanan yang merupakan indeksikal terhadap penguasaan penguasa yang tidak lagi mahu mendengar nasihat daripada sesiapa pun: “Telinga ini beban aku. Mulai hari ini aku tidak mahu diajari ooleh sesiapa, termasuk kau!” (Pascasejarah, 2015: 87).

Ikon dari mitos Yunani dijadikan tajuk dalam Pascasejarah 7.0 Cerberus. Melihat ikon Cerberus memberi interpretant kepada pembaca bahawa Cerberus itu berasal daripada mitos Yunani. Cerberus atau Kerberos (Yunani: Κέρβερος, Kerberos, “iblis dari

liang”) merupakan haiwan peliharaan Hades. Cerberus digambarkan sebagai anjing berkepala tiga yang mampu menyemburkan api. Semasa kelahirannya, Cerberus hanyalah seekor anjing kecil yang lucu, namun ketika membesar, kepalanya menjadi tiga dan mampu menyemburkan api. Ikon ini turut merupakan penguasa dunia arwah. Tujuannya adalah untuk menjaga agar tidak ada roh yang melarikan diri dari dunia roh. Cerberus juga mempunyai kemampuan melacak dan menemukan arwah-arwah yang melarikan diri. (Mitologi Yunani, 7 September 2009,

<https://fairy2785.wordpress.com/2009/09/07/mitologiyunani/>)

Cerberus dikatakan saudara kandung dari Hydra Lernaean, Lion Nemea, Sphinx, Ladon, dan Chimera.

Ikon Cerberus dalam cerpen ini diperlihatkan sebagai haiwan gergasi kesayangan penguasa. Walaupun ganas, merbahaya serta membunuh orang ramai, namun tetap menjadi kesayangan raja. Ikon ini secara tidak langsung menjadi penghibur kepada penguasa seperti melihat pesta darah yang begitu memuaskan perasaan dan hati penguasa.

Haiwan gergasi kesayangan Penguasa dibawa masuk, Cerberus berkepala tiga. Rantainya dilonggarkan supaya binatang ganas itu dapat berlegar-legar di tengah amfiteater. Seekor rusa yang lincah dilepaskan, sebagai pertunjukan kepada khalayak. Penguasa menyaksikan tanpa kata, ralit dan mabuk, seperti sedang memerhatikan dirinya dalam cermin... Ia predator paling sempurna di mata Penguasa, seperti raja di takhta empayar.(Pascasejarah, 2015: 95).

Ikon Cerberus tersebut merupakan simbol kepada diri dan pemerintahan penguasa itu sendiri. Seorang penguasa yang sanggup melakukan apa sahaja demi mengukuhkan kuasa dan kedudukannya dalam pemerintahan di sesebuah negara. Ikon ini turut menjadi simbol kepada raja yang zalim kerana sanggup mengorbankan jiwa rakyatnya bagi memastikan pemerintahan negara kekal di bawah penguasaannya.

Saudara Cerberus, iaitu ikon Hydra turut dijadikan judul untuk cerpen seterusnya Pascasejarah 8.0: Hydra. Hydra (bahasa

Yunani: Ὕδρα) merupakan seekor Drakon dalam mitologi Yunani. Raksasa ini berbentuk ular atau naga yang memiliki sembilan buah kepala. Setiap salah satu kepalanya dipotong, maka kepala tersebut akan tumbuh/membentuk satu atau dua buah kepala yang baharu. Hydra juga memiliki nafas dan darah yang beracun. Hydra bersarang di danau Lerna Di Argoliddan oleh yang demikian makhluk ini disebut juga Hydra Lerna (Yunani: Λερναία Ὕδρα) (Ade Yennetri, 8 Disember 2012).

Dalam cerpen ini, ikon tersebut ditonjolkan untuk memperlihatkan keangkuhan seorang raja yang ditonjolkan melalui ikon penguasa. Hydra yang mendiami gua di kaki bukit berdekatan dengan istana raja. Hal ini menyebabkan ketakutan kepada penguasa dan rakyat kerana dikhuatiri Hydra yang ganas itu akan menyerang mereka. Sepuluh tahun pahlawan terbaik penguasa cuba membunuh Hydra tetapi gagal. Seorang pembantu tukang kayu yang kecil dan bantut menawarkan diri untuk membunuh Hydra tersebut. Penguasa memberi syarat jika pembantu tukang kayu itu gagal, maka dia akan dicampak menjadi makanan Hydra. Sikap penguasa tersebut menjadi indeks kepada keangkuhannya. Ternyata pembantu tukang kayu berjaya membunuh Hydra menggunakan anak panah yang diperbuat daripada besi tumpat dan tembaga yang dilumur racun. Penguasa sangat gembira dan bertanyakan bentuk hadiah yang diidamkan oleh pembantu tukang kayu yang berjasa itu. Pembantu tukang kayu menceritakan kepada raja dan rakyat tentang sejarah silam, iaitu bagaimana akhirnya rumah-rumah buruh atau petani dirobuhkan oleh penguasa. Perkelahian meletus antara pengawal-pengawal penguasa dan petani-petani. Para penentang itu kemudiannya diikat bersama keluarga mereka dan diheret ke dalam gua, tempat tinggal Hydra. Semuanya mati kelemasan akibat asap daripada unggun api yang dinyalakan oleh pengawal. Hydra kemudiannya datang memakan semua mayat penduduk.

Ternyata selepas rahsia yang selama ini disimpan terbongkar, maka penguasa mahu menutup kekejaman yang telah dilakukannya itu lalu memerintahkan supaya pembantu tukang kayu itu dihalau keluar dari negeri penguasa itu. Ternyata tindakan

penguasa itu sebenarnya memakan dirinya sendiri. Hydra yang disangkakan mati itu sebenarnya hanya pengsan. Hal ini kerana, “Tidak ada racun yang dapat membunuh Hydra kerana seluruh tubuhnya adalah racun. Panahnya hanya membius dan melumpuhkan buat seketika. Hydra telah bangkit di tengah-tengah temasya di dewan istana.” (Pascasejarah, 2015: 120). Pada malam itu, seluruh isi istana yang sedang bergembira kerana meraikan kematian hydra telah bertukar menjadi ketakutan dan pertumpahan darah. Peristiwa ini jelas memperlihatkan keangkuhan seorang penguasa dan kepandaian seorang rakyat biasa yang hidup dalam serba kekurangan. Peristiwa ini sebenarnya menjadi indeks kepada peristiwa bagaimana Melaka telah dilanggar todak pada zaman pemerintahan Melaka. Budak kecil telah menyelamatkan Melaka dari serangan todak akhirnya dihukum bunuh disebabkan kebimbangan penasihat raja terhadap kecerdikannya. Hang Nadim akhirnya dihukum bunuh. Hilang sudah seorang pelapis penasihat raja yang boleh menggantikan penasihat raja pada masa akan datang. Idea peristiwa Hydra itu sedikit sebanyak diambil daripada peristiwa Melaka dilanda todak, cuma dibezakan dari segi jalan ceritanya. Dalam hal ini jelas bahawa persamaan utamanya ialah untuk memperlihatkan keangkuhan seorang yang berkuasa. Mereka membuat keputusan untuk kepentingan diri tanpa memikirkan risiko yang akan berlaku.

Pascasejarah 9.0: Cyclops masih memberi penanda kepada mitos Yunani yang memberi penanda kepada ikon Cyclops yang bermata satu. “A cyclops (/ˈsaɪkloʊps/ SY-klops; Ancient Greek: Κύκλωψ, Kuklōps; plural Cyclopes /saɪˈkloʊpiːz/ syKLOH-pee; Ancient Greek: Κύκλωπες, Kuklōpes), in Greek mythology and later Roman mythology, was a member of a primordial race of giants, each with a single eye in the middle of his forehead. The name literally means "round-eyed" or "circle-eyed.” (Wikipedia Ensiklopedia Bebas, 2015, <http://en.wikipedia.org/wiki/Cyclops>). Penulis Hesiod mengatakan bahawa Cyclopes – yang merupakan bentuk jamak – merupakan tiga putera Uranus dan Gaea. Mereka dilemparkan ke Tartarus, tetapi dilepaskan oleh Zeus selama penggulingan Cronus. Ketiga Cyclopes tersebut bernama Brontes

yang bererti “guntur,” Steropes yang bererti “kilat”, dan Argos yang bererti “terang”. Dalam Hesiod, mereka adalah pembuat petir dan kilat Zeus, helm Hades, dan trisula Poseidon. Kisah lain menyatakan bahawa Cyclopes melayani Hephaestus di bengkel tempunya. Dalam versi ini, Cyclopes merupakan pandai besi yang menyalakan api vulkanik untuk Hephaestus membuat baju besi untuk para dewa dan dewi(Wikipedia Ensiklopedia Bebas, 2015, <http://www.amazine.co/24673/siapakah-cyclops-kisahcyclops-dalam-mitologi-yunani/>).

Dalam cerpen ini jelas memperlihatkan ikon Cyplos seperti dalam huraian sebelumnya di atas, iaitu ikon yang pandai menghasilkan senjata api dan perisai. Ikon Cyplos memberi gambaran tersirat tentang mereka yang membuat senjata api dan peralatan peperangan untuk dijual kepada negara-negara yang memerlukannya untuk peperangan, di samping melindungi negara mereka daripada serangan musuh. Pembekal-pembekal senjata yang diwakili oleh ikon Cyplos yang mengaut keuntungan ini menjadi kaya-raya setelah berlakunya peperangan demi peperangan. Hal ini diperlihatkan dalam petikan ini, “Benarlah khabar gergasi-gergasi Cyclops menjadi kaya setelah perang.” (Pascasejarah, 2015: 131). Bahan-bahan senjata api yang dibuat menjadi rebutan oleh negara-negara yang terlibat dalam peperangan.

Pascasejarah 10.0: Catur pula jelas memberi tanda catur kepada interpretant pembaca, iaitu sebuah permainan catur. Permainan ini biasanya dimainkan oleh dua orang pemain yang menggerakkan buah catur di atas sebuah papan catur. Permainan ini menguji daya pemikiran pemain. Kata catur diambil dari bahasa Sanskerta yang berarti "empat". Namun kata ini sebenarnya merupakan singkatan dari caturangga yang bererti empat sudut. (Wikipedia The Free Encyclopedia, 2015, <http://id.wikipedia.org/wiki/Catur>). Kisah dalam cerpen ini memperlihatkan bagaimana catur itu menjadi permainan seorang penguasa yang sangat licik memperdayakan seorang pahlawan terbilang yang sangat disegani dan ditakuti. Pahlawan berkenaan merupakan ketua pemberontak yang telah dapat ditewaskan dan

dipenjara oleh penguasa. Penguasa kemudiannya mengundang pahlawan tersebut untuk bermain catur di istananya. Permainan catur itu merupakan simbol kepada permainan penguasa. Penguasa dapat menewaskan pahlawan gagah tersebut dengan mengumpun wanita cantik yang sebenarnya adalah anak perempuan penguasa sendiri.

Penindasan dan kezaliman penguasa terhadap rakyatlah yang menyebabkan punca pahlawan tersebut bangkit menentang penguasa. Perjuangan pahlawan tersebut adalah untuk mengembalikan hak rakyat. Seorang wanita telah dihantar sebagai umpan semasa peperangan berlaku antara pihak penguasa dan pemberontak. Wanita yang menyamar sebagai tukang cuci istana tersebut diselamatkan oleh pahlawan dan akhirnya menjadi isterinya. Dalam hal ini jelas permainan licik penguasa yang berjaya mengumpun anak gadisnya untuk melemahkan pahlawan. Sejak berkahwin, pahlawan sering kali tidak menyertai rakan-rakan sepejuangannya dalam peperangan menentang penguasa. Akhirnya barisan pemberontak menjadi lemah. Pada akhir permainan catur, penguasa membuka rahsia tentang hal anak gadisnya yang menjadi isteri pahlawan. Jelas sekali permainan penguasa yang disimbolkan melalui permainan catur itu benar-benar telah menewaskan sama sekali seorang pahlawan yang terbilang, sama ada dari segi jasadnya dan juga jiwanya.

Pascasejarah 11.0: Salvia pula merupakan tajuk cerpen yang memberi interpretant kepada penerima tanda bahawa salvia berkait rapat dengan nama sains. Salvia ialah kelenjar liur atau kelenjar ludah pada mamalia adalah kelenjar eksokrin, iaitu kelenjar yang mempunyai saluran sendiri, yang mengeluarkan air liur. Kelenjar ini pada manusia terdapat di bawah lidah. Produksi air ludah dapat terganggu apabila terjadi dehidrasi, panas dalam, atau disebabkan oleh suatu penyakit(Wikipedia Ensiklopedia Bebas, 2015, [http://id.wikipedia.org/wiki/Kelenjar\\_liur](http://id.wikipedia.org/wiki/Kelenjar_liur)). Air liur rakyat bawahan yang diwakili oleh orang-orang Ghetto menjadi penawar kepada penyakit kusta yang dihadapi oleh penguasa, penasihat dan golongan atasan. Akhirnya penguasa tunduk kepada syarat-syarat yang diberikan oleh lelaki gempal yang mewakili orang-orang

Ghetto. Syarat-syarat tersebut akan menjadikan orang-orang Ghetto tidak lagi hidup dalam diskriminasi, mendapat rumah dan tanah, serta dapat meludah golongan atasan dari atas, yaitu dari podium. Disebabkan oleh kuasa air liur orang-orang Ghetto yang dapat mengubati penyakit kusta itu menyebabkan diri mereka terselamat daripada kekejaman golongan penguasa. Jelas memperlihatkan bahawa disebabkan kepentingan peribadi golongan atasan, mereka sanggup merendahkan diri mereka dan memenuhi permintaan rakyat bawahan yang selama ini tertindas. Hal ini bagi memastikan agar mereka dapat terus berkuasa dalam pemerintahan.

Terdapat dua tajuk apokalips yang diberi oleh pengarang. Pada akhir bab atau cerpen terakhir Pascasejarah 12.0: Apokalips II, kembali kepada tajuk cerpen yang pertama. Ini memberi tanda bahawa cerpen ini merupakan penamat cerita kepada pembaca. Pascasejarah 12.0: Apokalips II kembali kepada tajuk cerpen yang pertama. Ini memberi tanda bahawa cerpen ini merupakan penamat cerita kepada pembaca. Apokalips adalah berasal daripada perkataan daripada Apokalips (bahasa Yunani: *αποκαλυψις* -transliterasi: "Apokalypsis"), secara harafiah bererti: penyingkapan kain penutup atau cadar), adalah sebuah istilah yang diertikan sebagai penyingkapan kepada orang-orang tertentu yang mendapatkan hak istimewa tentang sesuatu yang tersembunyi daripada umat manusia pada umumnya. Secara rumusannya, apokalips membawa beberapa makna dan huraian, iaitu indeksikal kepada wahyu, pernyataan melalui mimpi atau penglihatan, malaikat membawa wahyu atau utusan, berkaitan dengan masa depan, hal misteri atau fantastik, simbolisme mistik dan "akhir zaman". (Wikipedia Ensiklopedia Bebas, 2015, <http://id.wikipedia.org/wiki/Apokalips>).

Pascasejarah 12.0: Apokalips II yang merupakan tajuk akhir cerpen yang seterusnya dapat dilihat sebagai indeksikal kepada kemusnahan dunia. Kemusnahan dunia adalah disebabkan tangan-tangan manusia sendiri yang melakukannya. Petikan berikut menggambarkan kemusnahan dunia, "Seluruh empayar musnah dalam beberapa ketika, akaram ke dasar oleh limpahan empangan.

Benar. Ia tak perlu dicatatkan, kerana sejarah bakal berulang-ulang.” (Pascasejarah, 2015: 174). Ketamakan dan kerakusan manusia terhadap kuasa, pangkat, harta benda, menyebabkan manusia sanggup melakukan apa sahaja yang boleh agar cita-cita mereka tercapai. Cerita tentang kebobrokan manusia, penindasan, kezaliman, peperangan, pergaduhan, penipuan, dan permainan kotor merupakan cerita yang berulang-ulang dari zaman dahulu hingga sekarang. Cerita tersebut dihubungkan dengan sejarah kerana sejarah itu berhubungan dengan cerita dan peristiwa. Semua kemusnahan dalam sesebuah peradaban itu berlaku disebabkan oleh manusia itu sendiri.

Keseluruhan tajuk-tajuk cerpen tersebut dari tajuk pertama hingga kedua belas merupakan indeksikal kepada dunia imaginatif dan kreatif dalam cerita yang digarap oleh pengarang. Tajuk-tajuk tersebut dipilih dan diletakkan bersesuaian dengan isi ceritanya. Oleh yang demikian, tajuktajuk cerpen itu sendiri telah dapat menyiratkan makna rumusan cerita yang hendak disampaikan oleh pengarang melalui sejarah-sejarah lalu Greek dan Rom serta mitos Yunani.

## **KESIMPULAN**

Hubungan pengarang dengan teks dilihat berjaya kerana pengarang berhak membawa pembaca ke mana sahaja yang disukai olehnya. Pengarang menggarapkan ikon-ikon dan simbol-simbol yang menghubungkan kisah-kisah sejarah dahulu yang sentiasa berulang-ulang hingga ke hari ini. Sejarah adalah kisah yang sama tetapi berulang-ulang, hanya pelaku dan situasinya sahaja yang berbeza. Kisah-kisah ini sebenarnya merupakan realiti kehidupan dunia. Pengisahan itu diperlihatkan oleh pengarang melalui perlambangan yang ditandai dengan tanda-tanda ikon, indeks dan simbol.

Hubungan pengarang dengan dunia nyata pula memperlihatkan bahawa cerita yang digarap oleh pengarang bukanlah terhasil daripada imaginasi semata-mata. Dunia cerita

yang ada dalam teks memperlihatkan indeks kebenaran dengan dunia nyata.

Hubungan pengarang dengan dunia nyata memperlihatkan pengarang memasukkan banyak unsur sejarah terdahulu dalam cerita yang digarapnya. Namun demikian cerita-cerita tersebut digarap secara ringkas bagi memberi gambaran serba sedikit tentang dunia nyata yang turut mengalami pergolakan disebabkan sifat dan sikap rakus manusia sendiri dalam merebut kesenangan dan kemewahan di dunia.

Hubungan pengarang dengan pembaca memperlihatkan sedikit kesukaran pemahaman dan seterusnya memberi kesan kepada penghayatan pembaca untuk mentafsir tanda-tanda yang dihantar oleh pengarang secara perlambangan dalam ceritanya. Untuk kategori pembaca yang pertama, berkemungkinan besar tafsiran dibuat seperti pembaca membaca kisah-kisah yang berbentuk imajinasi yang memperlihatkan seperti sebuah cerita. Sekiranya pembaca berada dalam kategori kedua, bermakna ada tafsiran dibuat berdasarkan tanda-tanda yang dikirim oleh pengarang. Namun demikian, tafsiran itu boleh pelbagai mengikut interpretant pembaca.

Keseluruhan cerita yang terdapat dalam Kumpulan Cerpen Pascasejarah memperlihatkan usaha pengarang dalam menyampaikan sebuah cerita yang menarik. Kritikan-kritikan sosial pengarang sendiri dalam melihat perjalanan sejarah dahulu sehinggalah ke hari ini. Pengarang sebenarnya mahu mengajak masyarakat berfikir dan bergerak membina peradaban yang cemerlang. Sejarah dilakar dengan kesan-kesan pengajaran buat renungan dan pengajaran kepada masyarakat sekarang dan generasi akan datang bagi memastikan kejatuhan generasi lalu tidak berulang. Kemungkinan besar hubungan antara pengarang dengan pembaca tidak sampai dalam hal ini. Hal ini disebabkan tidak ada saranan atau cadangan yang dikemukakan oleh pengarang bagi menangani perkara-perkara yang sering berulang-ulang sebagai sejarah itu agar perkara yang sama tidak berulang pada masa akan datang. Ada ketikanya pembacaan turut terganggu dengan perkataan atau istilah kurang difahami atau sukar difahami

oleh pembaca terdapat dalam cerpen. Istilah atau perkataan-perkataan yang dimasukkan oleh pengarang sangatlah bagus namun tidak dapat dimanfaatkan sepenuhnya oleh pembaca. Oleh yang demikian, pengkaji mencadangkan agar pada masa akan datang mungkin pengarang boleh memasukkan glosari pada lampiran atau halaman akhir buku. Cadangan pengkaji juga pada masa akan datang pengarang memasukkan juga ikon-ikon Islam, sejarahsejarah Islam agar dapat dijadikan panduan dan pengajaran yang lebih berkesan kepada khalayak.

Akhirnya, membaca Kumpulan Cerpen Pascasejarah ini memperlihatkan persamaan teknik cerita yang mempunyai kemiripan dengan Kumpulan Cerpen Naratif Ogonshoto karya Sasterawan Negara Dato' Dr. Anwar Ridhwan. Sebuah kumpulan cerpen yang boleh juga dijadikan sebagai sebuah novel kerana setiap bab mempunyai keterkaitan.

## RUJUKAN

- Ade Yennetri, 8 Disember 2012. "Makhluk-makhluk Dalam Mitologi Yunani".  
<http://adeyannetrisianturi.blogspot.com/2012/12/makhluk-makhluk-dalam-mitologi-yunani.html> (19 Mei 2015)
- Amazine Online Popular Knowledge, 2015.  
<http://www.amazine.co/pencarian/?cx=partner-pub5156949780767273%3A3382173419&cof=FORID%3A11&ie=UTF-8&q=&sa=Search> (19 Mei 2015)
- Fadh Razy, (2015). *Kumpulan Cerpen Pascasejarah*. Kuala Lumpur: Institut Terjemahan dan Buku Malaysia.
- Fadh Razy, 28 April 2015  
<https://www.facebook.com/pages/FahdRazy/180645451973770?fref=ts> (15 Mei 2015)
- Grup Karyawan Luar Negara, <http://pgkln.blogspot.com/p/fahd-razy.html>, (19 Mei 2015)
- Mengisi Kesibukan Industri Buku Dengan Budaya Ilmu, 23 April 2015 - Berita Harian

- [http://www.itnm.com.my/news/detail/siaran\\_akhbar\\_per\\_bincangan\\_meja\\_bulat\\_mema](http://www.itnm.com.my/news/detail/siaran_akhbar_per_bincangan_meja_bulat_mema) (15 Mei 2015)
- Mitologi Yunani, 7 September 2009.
- <https://fairy2785.wordpress.com/2009/09/07/mitologiyunani/> (19 Mei 2015)
- Panuti Sudjiman dan Aart van Zoest (pnyt.). (1992). *Serba-serbi Semiotika*. Jakarta: Penerbit PT Gramedia Utama.
- Peirce, Charles Sanders. (1965). *Collected Papers Charles Sanders Peirce* (Vol. I & II). Cambridge Massachuset: The Belknap Press of Harvard University Press.
- Puji Santosa. (1993). *Ancangan Semiotika Dan Pengkajian Susastra*. Indonesia: Penerbit Angkasa Bandung.
- Tengku Intan Marlina Tengku Mohd. Ali, (2007). "Teori Semiotik Peirce dan Morris: Satu Pengenalan Kaedah Analisis Sastera" dlm. *Jurnal Pengajian Melayu*. Kuala Lumpur: Akademi Pengajian Melayu.
- Tengku Intan Marlina Tengku Mohd. Ali, (2007). "Indeksikal Dunia Nyata Penglipur Lara dan Pawang Buaya dalam novel Anwar Ridhwan" dlm *Jurnal Beringin*, Kuala Lumpur: Akademi Seni Kabangsaan.
- Tengku Intan Marlina Tengku Mohd. Ali, (2007). "Ikon Pak Hassan Dalam Hari-hari Terakhir Seorang Seniman: Satu Kajian Semiotik" dlm. *Jurnal Pangsura: Jurnal Pengkajian dan Penelitian Sastera Asia Tenggara*, hlm. 8-18, Julai-Disember, Bil. 25, Jil. 13.
- Tengku Intan Marlina Tengku Mohd. Ali, (2008). "Montaj II: Satu Pembicaraan Semiotik". Dlm. Zahir Ahmad *et.al.*, Wacana Sastera. Kuala Lumpur: Penerbit Akademi Pengajian Melayu.
- Tengku Intan Marlina Tengku Mohd. Ali dan Madiawati Mamat, (2008). "Simbol Wanita dalam Pantun Percintaan". Dlm. Norhayati Ab. Rahman & Tengku Intan Marlina (ed.), *Monograf Kesusasteraan Melayu*. Kuala Lumpur: Akademi Pengajian Melayu.
- Tengku Intan Marlina dan Mohamad Shaidan, (2009). *Semiotik Peirce*. Kuala Lumpur: Quest Ahead Sdn. Bhd.

- Tengku Intan Marlina Tengku Mohd Ali, (2014). *Semiotik Dalam Novel Anwar Ridhwan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Van Zoest, Aart. (1990). *Fiksi Dan Non Fiksi Dalam Kajian Semiotik*. Terj. Manoecki Sardjoe. Jakarta: Intermedia.
- Van Zoest, Aart. (1993). *Semiotika: Tentang Tanda, Cara Kerjanya Dan Apa Yang Kita Lakukan Dengannya*. Terj. Jakarta: Yayasan Sumber Agung.
- Wikipedia Ensiklopedia Bebas, 2013. "Khimaira", <http://id.wikipedia.org/wiki/Khimaira> (15 Mei 2015)
- Wikipedia Ensiklopedia Bebas, 2015. "Kelenjar Air Liur". [http://id.wikipedia.org/wiki/Kelenjar\\_liur](http://id.wikipedia.org/wiki/Kelenjar_liur) (15 Mei 2015)
- Wikipedia Ensiklopedia Bebas, 2015. "Perkauman Anti-Melayu". [http://ms.wikipedia.org/wiki/Perkauman\\_anti-Melayu](http://ms.wikipedia.org/wiki/Perkauman_anti-Melayu) (21 Mei 2015)
- Wikipedia The Free Encyclopedia, 2015. "Cyclops". <http://en.wikipedia.org/wiki/Cyclops> (19 Mei 2015).
- Wikipedia The Free Encyclopedia, 2015. "Amputation". <http://en.wikipedia.org/wiki/Amputation> (19 Mei 2015)
- Wikipedia The Free Encyclopedia, 2015. "Catur". <http://id.wikipedia.org/wiki/Catur> (21 Mei 2015)
- Wikipedia Ensiklopedia Bebas, 2015. <http://id.wikipedia.org/wiki/Apokalips> (21 Mei 2015)