

**CYBORG SEBAGAI SIMBOL DALAM *FRANKENSTEIN*
KARYA MARY SHELLEY**

Hilmansyah Saefullah
hilmansyah.saefullah@gmail.com
Pendidikan Bahasa Inggris FKIP
Universitas Singaperbangsa Karawang

Diterima: September 2018; Disetujui: November 2018; Diterbitkan: November 2018

ABSTRACT

This research analyses the concept of cyborg as a symbol in *Frankenstein* (1818) written by Mary Shelley. I discuss this issue by applying a semiological system proposed by Roland Barthes (1984), that is myth system. Myth system is the second structure after language system. The literal meaning of cyborg as a sign in the language system becomes a mere signifier in the myth system. The signified in the myth system is constructed from the characters, plot, and the author. In this novel, threats for human beings as signified occur in some events, such as the expulsion toward the character of cyborg, the homicide by the character of cyborg, the refusal to create another cyborg, and the uncontrollable cyborg behavior from its creator. A total relationship of signifier and signified is sign in which the symbol appears. The result of this research shows that cyborg comes as a symbol of threats for human beings.

Keywords: *cyborg, symbol, myth system*

ABSTRAK

*Penelitian ini menganalisis konsep cyborg sebagai sebuah simbol dalam *Frankenstein* (1818) karya Mary Shelley. Saya membedah isu ini dengan menggunakan analisis semiotika yang digagas oleh Roland Barthes (1984), yaitu sistem mitos. Sistem mitos adalah sistem susunan kedua setelah sistem bahasa. Makna harfiah cyborg sebagai tanda dari sistem bahasa hanya menjadi penanda dalam sistem mitos. Petanda mitos dibangun dari penokohan, alur cerita, dan pengarang. Dalam novel ini ancaman bagi manusia sebagai petanda terjadi dalam beberapa peristiwa yaitu pengusiran terhadap tokoh cyborg, pembunuhan oleh tokoh cyborg, penolakan membuat cyborg lagi, dan tokoh cyborg di luar kendali pembuatnya. Hubungan totalitas penanda dan petanda adalah pertandaan. Di sanalah simbol muncul. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa cyborg adalah sebagai simbol ancaman bagi manusia.*

Kata kunci: *cyborg, simbol, sistem mitos*

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak hanya memiliki pengaruh terhadap pemikiran dan kehidupan masyarakat pada suatu masa, akan tetapi juga sangat berpengaruh terhadap karya seni dan kesusastraan. Di Inggris, pada masa Victorian, diawali dengan merebaknya pendidikan, majalah-majalah ilmiah, dan laboratorium-laboratorium telah membawa sikap yang berpengaruh terhadap pemikiran masyarakat, sastra, dan seni (Parrinder, 1979: 68). Hal ini berarti ilmu pengetahuan dan teknologi memegang peranan dalam turut berkembangnya aliran dalam sastra yaitu fiksi ilmiah.

Salah satu faktor yang menarik dari fiksi ilmiah adalah kemampuannya menghadirkan dunia ilmu pengetahuan dan teknologi ke dalam cerita sehingga menimbulkan kesan yang berbeda dengan prosa lainnya. Salah satu kesan yang hadir dalam fiksi ilmiah adalah imajinasi cerita yang bersifat futuristik sebagai pandangan dan mimpi manusia terhadap masa depan ketika ilmu pengetahuan dan teknologi lebih berkembang atau mendominasi manusia. Novel *The Time Machine* karya H. G. Wells, contohnya, mencirikan khayalan futuristik dalam cerita yang

dihadirkan meskipun pada waktu itu belum pernah ada seorang ilmuwan pun yang menciptakan mesin waktu. Parrinder (1979: 69) berpendapat bahwa fiksi ilmiah sangat dipengaruhi pemikiran ilmiah manusia. Pengaruh itu sangat kental masuk dalam gagasan fiksi ilmiah berupa fantasi masa depan, seperti perjalanan di ruang angkasa dan evolusi peradaban umat manusia, sebagai wujud dari tujuan akhir perkembangan umat manusia.

Frankenstein, salah satu novel yang ditulis oleh Mary Shelley, merupakan salah satu novel yang membahas mengenai hubungan-hubungan antara ilmu pengetahuan, teknologi, dan manusia. Aldiss (2007, dalam van der Laan, 2010) berpendapat bahwa *Frankenstein* adalah novel fiksi ilmiah pertama dan merupakan salah satu karya yang berpengaruh dalam arah fiksi ilmiah abad 20 (Smith, 1986: vii). Beberapa karya fiksi ilmiah yang mendapat pengaruh dari *Frankenstein* di antaranya dalam karya-karyanya Wells yaitu *The Island of Doctor Moreau* (1896) dan *The Invisible Man* (1897) (Parrinder, 1979: 10-11).

Meskipun secara garis besar unsur yang dihadirkan dalam novel ini adalah *gothic* akan tetapi di dalamnya terdapat pula unsur-unsur ilmiah. Ilmu pengetahuan telah memberikan kekuatan terhadap seorang manusia menjadi seorang kreatif yang telah memberikan kemampuan kepadanya untuk mengubah dan memodifikasi tubuh-tubuh yang telah mati. Van der Laan (2010) berpendapat bahwa cerita *Frankenstein* mengungkap motivasi, penelitian, dan praktik ilmiah dan teknologi; kepongahan dan keberanian ilmiah; eksperimen dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang tak terkendali dan tak terbantahkan; serta dampak dari hal tersebut.

Permasalahan pokok yang akan dibahas dalam penelitian ini bukan mengenai penggambaran novel terhadap karakter *cyborg* atau hanya sebatas menunjukkan sifat-sifat *cyborg* yang dibangun dalam sebuah cerita. Lebih jauh lagi penelitian ini akan membahas tentang bagaimana *cyborg* bisa menjadi sebuah simbol dalam suatu cerita dan apa makna acuan simbol tersebut.

METODOLOGI

Objek penelitian ini adalah sebuah buku novel berjudul *Frankenstein* (1818) karya Marry Shelley. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian analisis dokumen, karena yang menjadi objek penelitian ini adalah sebuah bahan tertulis dengan tujuan menganalisis karakteristik tertentu (Ary, 2010: 457). Penelitian ini akan dibagi ke dalam beberapa bahasan yaitu pertama bagaimana novel *Frankenstein* (1818) menunjukkan sifat-sifat *cyborg*. Pembahasan selanjutnya adalah mengenai bagaimana novel itu menampilkan *cyborg* sebagai sebuah simbol. Dari hal itu akan terlihat bahwa simbol tidak semata-mata berdiri sendiri akan tetapi dia membutuhkan struktur-struktur yang membuat simbol menjadi nampak. Makna acuan atau konsep yang dikandung oleh *cyborg* bermacam-macam dilihat dari unsur-unsur intrinsik novel yaitu berupa alur, penokohan, atau bahkan sudut pandang para tokoh cerita.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Makna *Cyborg*

Istilah *cyborg* pertama kali dikenalkan oleh Manfred Clynes pada tahun 1960 yang merupakan kependekan dari ‘*cybernetic organism*’ dengan makna suatu sistem kendali homeostatis tambahan buatan yang berfungsi secara bawah sadar (Kline, 2009). Haraway (dalam Kirkup, 2000: 50) mendefinisikan *cyborg* sebagai “*a cybernetic organism, a hybrid of machine and organism, a creature of social reality as well as a creature of fiction.*” Kata “*cybernetic*” adalah bentuk adjektifa dari kata benda “*cybernetics*” yang dalam kamus Oxford didefinisikan: *the scientific study of communication and control, especially concerned with comparing human and animal brains with machines and electronic devices* (Hornby, 2000: 329). Sedangkan “*organism*” adalah *a living thing* (ibid: 932) yaitu makhluk hidup.

Dalam kamus Webster didefinisikan bahwa *cyborg* adalah “*a human being who is linked (as for temporary adaptation to a hostile space environment) to one more mechanical devices upon which some of his vital physiological functions depend.*” (Gove, 1986: 69a). *Cyborg* dalam pengertian tersebut adalah seseorang yang fungsi fisiologisnya dibantu atau bergantung pada alat-

alat mesin dan elektronik.

Dari beberapa pengertian tersebut dapat diambil pemahaman bahwa *cyborg* adalah perpaduan makhluk hidup—baik manusia maupun hewan—dengan alat-alat mesin dan elektronik yang fungsi-fungsi tubuhnya dibantu atau bergantung kepada alat-alat tersebut.

Simbol dan Myth

Beberapa ahli telah menjelaskan pengertian dari simbol yakni suatu hal—benda, orang, tempat, atau tindakan—yang memberi kesan lebih dari makna harfiahnya. (Holman & Harmon, 1986: 494; Kennedy & Gioia, 2007: 229; Roberts, 1983: 100). Dalam karya sastra, simbol itu memiliki realitas objektifnya sendiri (Roberts, 1983: 100). Jadi dalam simbol terdapat dua unsur utama yaitu simbol itu sendiri –yang berupa suatu benda, tempat, tindakan, orang—dan makna acuan atau realitas yang dituju oleh simbol tersebut.

Pembahasan mengenai simbol berkaitan dengan pembahasan tentang *myth* yang dibahas oleh Barthes (1984). *Myth* (mitos) adalah suatu sistem komunikasi, sebuah pesan (Barthes, 1984: 109). Mitos bukanlah sebuah benda, konsep, atau gagasan. Ia adalah sebuah cara penunjukan, sebuah bentuk. Karena mitos merupakan suatu kajian tentang tipe ungkapan, maka ia termasuk ke dalam semiologi.

Dalam sistem semiologi, kita tidak hanya berhadapan dengan dua istilah, tapi tiga istilah yang berbeda. Ketiga hal itu adalah *signifier* (penanda), *signified* (petanda) dan *sign* (tanda)—yang merupakan gabungan dua istilah pertama yang saling berhubungan (Barthes, 1984: 113). Pola tiga dimensi berupa penanda, petanda, dan tanda muncul kembali dalam sistem mitos. Mitos adalah sistem semiologi susunan kedua. Di bawah ini gambaran mengenai sistem bahasa dan sistem mitos yang digambarkan oleh Roland Barthes:

Language MYTH	1. Signifier	2. Signified	
	3. Sign I. SIGNIFIER		II. SIGNIFIED
	III. SIGN		

Diagram 1 Skema *Semiological System* (Barthes, 1984: 115)

Barthes (1984: 116) mengambil contoh dari sebuah majalah yang terbit pada saat perang kemerdekaan Aljazair yang sampulnya menunjukkan seorang tentara berkulit hitam sedang memberi hormat kepada bendera Perancis. Berdasarkan tatacara analisis yang digunakan oleh Barthes, gambar sampul itu adalah penanda dan seorang kulit hitam yang sedang menghormat bendera Perancis adalah petanda sehingga gabungan penanda dan petanda adalah tanda. Itu yang dipahami dalam sistem bahasa. Akan tetapi sistem mitos berbeda dari sistem bahasa, ia muncul dari rangkaian sistem semiologi awal yaitu sistem bahasa. Dengan kata lain sistem mitos adalah susunan kedua dari sistem semiologi setelah sistem bahasa. Tanda dalam sistem bahasa menjadi penanda dalam sistem mitos.

Language MYTH	1. Signifier Photographic image	2. Signified Negro saluting French flag	
	3. Sign I. SIGNIFIER		II. SIGNIFIED colonialist nationalism, militarism
	III. SIGN		

Diagram 2 Skema Aplikasi Sistem Semiologi

Dalam mitos, penanda bisa dilihat dalam dua sudut pandang yaitu pertama sebagai istilah akhir dari sistem bahasa, kedua sebagai istilah pertama dari sistem mitos. Yang pertama disebut *meaning* (makna) sedangkan yang kedua disebut *form* (bentuk). Petanda yang berada dalam sistem mitos tetap disebut konsep. Istilah ketiga yang muncul sebagai akibat hubungan penanda dan petanda disebut *signification* (pertandaan).

Dari pembahasan tersebut, bisa disimpulkan bahwa sistem mitos bisa digunakan dalam memahami bagaimana simbol terbentuk dalam suatu cerita. Seperti halnya simbol, sistem mitos tidak melihat makna harfiahnya, akan tetapi makna harfiah itu memunculkan makna yang lain yang berbeda dari makna harfiahnya.

Cyborg dalam *Frankenstein*

Tokoh utama dalam cerita ini adalah Frankenstein dan yang menjadi narator cerita ini adalah R. Walton. Dikisahkan bahwa R. Walton adalah seorang kapten kapal yang kapalnya terdampar di tengah-tengah lautan yang membeku. Kemudian dia menemukan Frankenstein di sana dan mulailah narator menceritakan kisah tokoh utama dalam bentuk surat untuk Margaret, kakak R. Walton.

Dalam novel *Frankenstein*, yang menjadi *cyborg* adalah makhluk yang telah diciptakan oleh Dr. Victor Frankenstein. Makhluk tersebut tidak memiliki nama, tetapi narator dan para tokoh sering menyebutnya *the being*, *the daemon*, *the monster*, atau *the fiend*. Hal ini disebabkan wujud makhluk itu menakutkan dan buruk bagi mereka.

Di dalam sistem bahasa, *cyborg* sudah memiliki makna harfiah. Di bawah ini terdapat sebuah diagram yang menggambarkan *cyborg* dalam sistem bahasa:

Language	1. Signifier <i>cyborg</i>	2. Signified Perpaduan atau penghubungan makhluk hidup dengan alat-alat mesin atau elektronik
	3. Sign	

Diagram 3 Skema *cyborg* dalam sistem bahasa

Gambaran *cyborg* dalam novel *Frankenstein* bisa dilihat dalam deskripsi berikut:

"...when I considered the improvement which every day takes place in science and mechanics, I was encouraged to hope my present attempts would at least lay the foundations of future success. Nor could I consider the magnitude and complexity of my plan as any argument of its impracticability. It was with these feelings that I began the creation of a human being. As the minuteness of the parts formed a great hindrance to my speed, I resolved, contrary to my intention, to make the being of a gigantic stature; that is to say, about eight feet in height, and proportionably large. After having formed this determination and having spent some months in successfully collecting and arranging my materials, I began." (Shelley, 2003: 32-33)

Unsur-unsur yang dimiliki oleh *cyborg* terdiri dari dua hal yaitu unsur pertama adalah tubuh *cyborg* yang terdiri atas makhluk hidup, baik manusia maupun hewan, dan unsur yang kedua adalah terdiri dari alat-alat elektronik dan mesin atau fungsi-fungsi tubuhnya dibantu atau bergantung pada alat-alat tersebut. Dalam penggalan cerita di atas, kedua unsur ini sudah terpenuhi.

Pernyataan Frankenstein mengenai *"when I considered the improvement which every day takes place in science and mechanics"* dan *"It was with these feelings that I began the creation of a human being"* membangun sebuah pemahaman bahwa makhluk Frankenstein—yang berasal dari *"a human being"*—diciptakan oleh Frankenstein yang memiliki dasar penguasaan atas ilmu pengetahuan dan ilmu mekanika. Pemunculan kata-kata *"the improvement which every day takes*

place in science and mechanics” untuk memulai penciptaan makhluk yang terbuat dari manusia memberikan pemahaman bahwa pada proses penciptaan itu, Frankenstein akan menggunakan ilmu pengetahuan dan ilmu mekanika yang sudah dikuasainya. Tetapi tidak hanya penguasaan tersebut saja yang dia gunakan, dia pun membutuhkan alat-alat yang berhubungan dengan teorinya itu. Hal ini pun ditegaskan dalam kalimat terakhir penggalan cerita di atas yaitu “*After having formed this determination and having spent some months in successfully collecting and arranging my materials, I began.*” Frankenstein menghabiskan waktu berbulan-bulan mengumpulkan dan menyusun bahan-bahan untuk memulai penelitiannya. Bahan-bahan itu adalah “*a human being*” dan alat-alat mekanik yang sudah dikuasainya. Van der Laan (2010) berpendapat bahwa bioteknologi yang dibayangkan dan dilakukan oleh Frankenstein dirancang untuk menjadikan umat manusia berada pada tingkatan melampaui umat manusia itu sendiri, seperti halnya penelitian cyborg yang ada pada saat ini.

Dengan demikian, makhluk Frankenstein sudah memenuhi kriteria sebagai *cyborg*. *Cyborg* yang dijelaskan dalam cerita di atas adalah *cyborg* yang berada dalam sistem bahasa. Ia adalah makna harfiah. Ia adalah tanda yang memiliki makna bersifat penuh. Jika tanda itu diuraikan maka akan seperti berikut: makhluk Frankenstein atau *cyborg* adalah penanda, sedangkan perpaduan alat-alat mekanik dengan “*a human being*” adalah petandanya. Dengan demikian hubungan keterkaitan antara penanda dan petanda membentuk sebuah tanda yaitu *cyborg* yang sudah memiliki makna bersifat penuh.

Cyborg sebagai simbol ancaman bagi manusia

Di bawah ini terdapat skema *cyborg* dalam sistem bahasa dan sistem mitos yang menghasilkan *cyborg* sebagai simbol ancaman bagi manusia:

Language	1. Signifier Frankenstein’s creature or cyborg	2. Signified Perpaduan atau penghubungan makhluk hidup dengan alat-alat mesin atau elektronik
MYTH	3. Sign I. SIGNIFIER	
	II. SIGNIFIED Ancaman bagi manusia: -pengusiran cyborg -pembunuhan oleh cyborg -penolakan membuat cyborg lagi -mahluk Frankenstein di luar kendali Frankenstein	
	III. SIGN	

Diagram 4

Skema *cyborg* sebagai simbol ancaman bagi manusia dalam *Frankenstein*

Cyborg dalam *Frankenstein* memiliki unsur-unsur pembentuknya yang di antaranya organisme, berupa anggota tubuh manusia, dan mesin atau teknologi di laboratorium milik Frankenstein yang telah menghidupkannya. Konsep ancaman bagi manusia merupakan unsur yang terlepas atau di luar unsur-unsur pembentuknya atau lebih tepatnya unsur-unsur tadi ada dalam sistem bahasa yang disebut makna harfiah atau leksikal. Pergeseran makna inilah—meskipun makna tetap ada untuk memunculkan bentuk—yang berada dalam wilayah mitos yang tiada lain adalah konsep; gabungan konsep dan bentuk ini kemudian akan membentuk suatu pertandaan yang akan menjadi suatu simbol. Di wilayah inilah saya akan membatasi pembahasannya.

Konsep ancaman bagi manusia muncul dari keadaan *cyborg*. Dalam cerita itu disebutkan:

“..., I beheld the wretch—the miserable monster whom I had created. He held up the

curtain of the bed; and his eyes, if eyes they may be called, were fixed on me. His jaws opened, and he muttered some articulate sounds, while a grin wrinkled his cheeks. He might have spoken, but I did not hear; one hand was stretched out, seemingly to detain me, but I escaped, and rushed downstairs.” (Shelley, 2003: 37)

“Oh! no mortal could support the horror of that countenance. A mummy again endued with animation could not be so hideous as that wretch.” (Shelley, 2003: 37)

Dalam perspektifnya, pada awal kebangkitan mahluk itu, Frankenstein menganggap mahluk itu sebagai “*wretch*” namun pada saat yang sama “*miserable monster*”. Ungkapan dia terhadap mahluk itu disebabkan dia melihat keburukan pada tubuhnya. Kemudian tindakannya melarikan diri dari mahluk itu menandakan ketakutan Frankenstein pada mahluk itu apalagi sebelumnya mahluk itu berusaha menahan Frankenstein untuk menghindari darinya.

Mahluk Frankenstein, sebagai *cyborg*, pertama kali hadir sebagai mahluk yang diciptakan melalui proses teknologi untuk menghidupkan mahluk yang sudah mati. Kehidupan mahluk itu diperoleh dari proses yang dilakukan oleh Frankenstein di laboratoriumnya. Dengan demikian hal ini termasuk ke dalam sistem bahasa; mahluk Frankenstein menghadirkan dirinya sebagai *cyborg*. Namun kehadirannya sebagai *cyborg* memunculkan keadaan lain. Tubuhnya menghadirkan ketakutan dan ancaman bagi manusia. Apa yang dilakukan oleh Frankenstein setelah melihat mahluk itu hidup—padahal sebelumnya ia mencita-citakan untuk menghidupkan mahluk yang telah mati—merasa takut dan menghindarinya karena perwujudannya yang buruk dan tindakannya yang seolah-olah berusaha menahan Frankenstein. Tindakan mahluk itu yang berusaha mendekati Frankenstein adalah sebuah ancaman baginya sehingga ia menghindari dan menjauhi mahluk itu untuk menghilangkan ancaman darinya. *Cyborg* yang menghadirkan ancaman bagi manusia ini telah menggeser sistem bahasa yang dimiliki oleh *cyborg*. Ancaman bagi manusia itu mengisi konsep mitos, sedangkan *cyborg* yang sudah penuh dengan makna itu menjadi bentuk yang siap diisi oleh konsep dari mitos.

Konsep ancaman bagi manusia juga muncul dari pandangan mahluk Frankenstein ketika ia menceritakan pertama kalinya dia melihat wujudnya ke suatu kolam. Mahluk itu berkata:

“I had admired the perfect forms of my cottagers –their grace, beauty, and delicate complexions: but how was I terrified, when I viewed myself in a transparent pool! At first I started back, unable to believe that it was indeed I who was reflected in the mirror, and when I became fully convinced that I was in reality the monster that I am, I was filled with bitterest sensations of despondence and mortification. Alas! I did not yet entirely know the fatal effects of this miserable deformity.” (Shelley, 2003: 86)

Keburukan dirinya menjadikan dirinya bertanya-tanya pengaruh fatal apa saja yang akan dialaminya ketika dia memiliki tubuh seperti monster yang menakutkan. Ketika dirinya bercerita kepada Frankenstein tentang kejadian-kejadian yang dialaminya, ini mengarahkan pada pemahaman bahwa mahluk itu mengakui tubuh *cyborg* yang dimilikinya telah menjadi ancaman bagi manusia. Mahluk itu bercerita kepada Frankenstein:

“One of the best of these I entered; but I had hardly placed my foot within the door before the children shrieked, and one of the women fainted. The whole village was roused; some fled, some attacked me, until, grievously bruised by stones and many other kinds of missile weapons, I escaped to the open country and fearfully took refuge in a low hovel,” (Shelley, 2003: 79)

Peristiwa di atas yang diceritakan oleh mahluk itu adalah suatu kondisi yang menggambarkan pengusiran penduduk suatu kampung terhadap kemunculan dirinya ke perkampungan mereka. Apa yang mahluk itu sampaikan kepada Frankenstein mengenai perlakuan

penduduk di atas menggambarkan tubuh *cyborg* yang dimilikinya membuat persepsi masyarakat terhadap dirinya seperti monster yang mengancam penduduk itu. Tindakan untuk menghindari ancaman itu adalah di antara mereka ada yang berlari ketakutan bahkan beberapa di antaranya ada yang memukul dan melemparinya dengan bebatuan dan alat-alat lainnya sehingga membuat mahluk itu memar. Tindakan penduduk kampung tadi menggambarkan bahwa mereka merasa terancam akan keberadaan mahluk itu. Perawakannya yang buruk membuat di antara mereka ada yang berlari ketakutan setelah melihatnya. Mereka menganggap kedatangan mahluk itu akan mengganggu penduduk perkampungan itu. Untuk mencegah hal itu terjadi, sebagian penduduk itu berusaha mengusir mahluk itu dari hadapan mereka hingga mahluk itu pergi. Setelah mahluk itu pergi, para penduduk itu merasa ancaman bagi mereka sudah hilang.

Dengan demikian, makna leksikal yang dimiliki *cyborg* pada gambaran peristiwa di atas telah bergeser ke dalam sistem mitos. *Cyborg* yang sudah memiliki makna yang penuh ini kemudian menguap dan hanya menjadi penanda dalam sistem mitos. Konsep ancaman bagi manusia telah mengalienasi makna leksikal yang dimiliki *cyborg*.

Konsep ancaman bagi manusia pun muncul dengan sangat jelas dalam ungkapan mahluk itu setelah mengalami kejadian di atas. Mahluk itu berkata:

"There was none among the myriads of men that existed who would pity or assist me; and should I feel kindness towards my enemies? No: from that moment I declared everlasting war against the species, and, more than all, against him who had formed me, and sent me forth to this insupportable misery." (Shelley, 2003: 105)

Dalam pernyataan "*should I feel kindness towards my enemies?*", terlihat bahwa mahluk itu sudah menganggap orang-orang yang telah memperlakukannya sebagai musuhnya. Bahkan lebih dari itu, dia menyatakan perang terhadap seluruh manusia, terutama terhadap Frankenstein yang telah menciptakannya. Dari peristiwa di atas dapat diambil kesimpulan bahwa mahluk itu telah menjadikan dirinya sebagai ancaman bagi manusia. Peristiwa ini telah menjadikan konsep ancaman bagi manusia menjadi lebih kuat karena muncul dari sudut pandang mahluk itu.

Konsep ancaman bagi manusia diperkuat oleh pernyataan yang diungkapkan oleh Frankenstein saat dia hendak menciptakan mahluk lainnya yang berjenis kelamin perempuan untuk memenuhi permintaan mahluk itu. Frankenstein berpikir bahwa:

"...she might become ten thousand times more malignant than her mate, and delight, for its own sake, in murder and wretchedness...."

Even if they were to leave Europe, and inhabit the deserts of the new world, yet one of the first results of those sympathies for which the daemon thirsted would be children, and race of devils would be propagated upon the earth, who might make the very existence of the species of man a condition precarious and full of terror." (Shelley, 2003: 131)

Bagi Frankenstein, menciptakan *cyborg* lagi bisa jadi akan menciptakan bahaya dan ancaman yang lebih besar bagi manusia. Dia berpikir bahwa bisa jadi mereka akan beranak dan akan melahirkan beberapa mahluk yang sama serta ancaman yang sama dengan induknya, meskipun pada faktanya *cyborg* yang baru itu belum dibuat. Tentu saja pikiran seperti ini bukanlah tidak berdasar bagi Frankenstein karena dia telah mendengar sendiri dari mahluk itu peristiwa-peristiwa yang telah menimpanya dan apa yang pernah dilakukannya terhadap manusia. Dia memiliki pikiran seperti itu karena William pernah menjadi korban pembunuhan yang dilakukan oleh mahluk itu. Dan dia memiliki pikiran itu karena dia pernah diancam oleh mahluk itu berupa teror yang akan menimpanya. Inilah alasannya sehingga dia mempertimbangkan lagi untuk menciptakan *cyborg* karena hanya akan membahayakan dan mengancam eksistensi manusia. Sebagai tambahan, setelah mahluk itu gagal mendapatkan apa yang diinginkannya, yaitu mendapatkan teman dari mahluk yang seperti dirinya, dia mengancam teror terhadap malam

pernikahan Frankenstein. Pembunuhan terhadap Elizabeth, istri Frankenstein, akhirnya terjadi.

Apa yang diungkapkan oleh Frankenstein mengenai ketakutannya terhadap apa yang akan terjadi jika *cyborg* baru itu diciptakan merupakan salah satu bukti yang kuat terhadap pembentukan tokoh *cyborg* yang ada dalam cerita ini. Apa yang diungkapkan oleh Frankenstein dapat membangun sebuah persepsi bahwa akan selalu ada ancaman jika manusia menciptakan *cyborg*. *Cyborg* yang semula hanya memiliki makna leksikal, telah muncul sebagai makna yang lain yang disuguhkan dalam cerita ini.

Dengan demikian, cerita ini telah menggeser *cyborg* ke dalam sistem mitos yang semula berada dalam sistem bahasa. *Cyborg* yang sudah memiliki makna yang penuh ini menguap dan mitos menyimpan maknanya pada suatu jarak kemudian berubah menjadi sebuah bentuk. Konsep, yang berisi sejarah baru atau makna baru, mengisi kekosongan makna yang dimiliki oleh bentuk sehingga hubungan antara konsep dengan bentuk atau petanda dan penanda akan membangun sebuah pertandaan.

Bagaimana mitos ancaman bagi manusia itu muncul, bisa kita lihat ketika Frankenstein menciptakan makhluk itu. Ketika Frankenstein memulai penciptaan itu, dia berkata,

"No one can conceive the variety of feelings which bore me onwards, like a hurricane, in the first enthusiasm of success. Life and death appeared to me ideal bounds, which I should first break through, and pour a torrent of light into our dark world. A new species would bless me as its creator and source; many happy and excellent natures would owe their being to me." (Shelley, 2003: 33)

Pada awal penciptaan itu, Frankenstein merasa yakin bahwa dengan ilmu pengetahuan yang dimilikinya ia mampu mengontrol kehidupan. Kehidupan seolah-olah ada di tangannya dan memberikannya kepada makhluk yang telah mati. Namun yang menjadi pertanyaan selanjutnya adalah mampukah Frankenstein mengontrol makhluk yang sudah ia berikan kehidupan itu? Pada faktanya, setelah makhluk itu hidup, Frankenstein meninggalkan makhluk itu dan membiarkannya. Akhirnya makhluk itu hidup dalam kesendirian, dikucilkan dari kehidupan manusia karena berbeda dengan manusia, sehingga dari sanalah makhluk itu merasakan kekecewaan terhadap penciptanya dan mengikrarkan perlawanan dan teror terhadap seluruh manusia khususnya Frankenstein. Makhluk Frankenstein menjadi sosok makhluk yang di luar kendali penciptanya.

Kesadaran Frankenstein bahwa makhluk itu berada di luar kendalinya telah menimbulkan ancaman baginya dan seluruh umat manusia. Hal ini bisa dilihat dari sikap Frankenstein terhadap permintaan makhluk itu untuk menciptakan makhluk pasangannya,

"Even if they were to leave Europe, and inhabit the deserts of the new world, yet one of the first results of those sympathies for which the daemon thirsted would be children, and a race of devils would be propagated upon the earth, who might make the very existence of the species of man a condition precarious and full of terror." (Shelley, 2003: 131)

Frankenstein sudah menyadari bahwa makhluk itu sangat berbahaya. Persepsinya diambil dari kejadian pembunuhan oleh makhluk itu terhadap keluarganya. Frankenstein pun menyadari bahwa makhluk itu sudah di luar kendalinya sehingga ketika makhluk itu meminta untuk menciptakan pasangannya dan akan mengasingkan diri dari manusia, Frankenstein berpikir lebih jauh kemungkinan yang akan terjadi. Ia berpikir bahwa jika ia menciptakan lagi, makhluk yang ke dua mungkin akan lebih berbahaya dan dapat dipastikan akan berada di luar kendali Frankenstein seperti makhluk pertama. Apalagi mereka berdua berniat untuk hidup berdua dan mengasingkan diri. Kemungkinan yang lebih buruk adalah makhluk itu akan berkembang biak dan bertambah banyak. Bahkan Frankenstein berpikir bahwa kehidupan manusia akan dipenuhi oleh ancaman makhluk-makhluk itu. Dengan demikian, makhluk itu menjadi refleksi bagi Frankenstein bahwa gagasan dan ambisinya untuk menciptakan *cyborg* akan menimbulkan ancaman bagi manusia.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan intrinsik novel *Frankenstein*, dapat disimpulkan bahwa cerita ini telah menggambarkan makhluk itu atau *cyborg* adalah ancaman bagi manusia dan hal itu terjadi di beberapa alur yang berbeda dan berdasarkan persepsi dan perlakuan dari tokoh-tokoh yang berbeda pula. *Cyborg* dalam cerita di atas tidak hanya memiliki makna harfiah saja tetapi dia memiliki makna lainnya.

Cyborg yang sudah dibangun dalam sistem bahasa kemudian bergeser ke dalam sistem mitos. Stableford (1995: 46, dalam van der Laan, 2010) berpendapat bahwa cerita dalam novel ini menjadi mitos sentral akan teknofobia yang membuktikan bahwa manusia modern dihancurkan oleh buaatannya sendiri. Maknanya yang berisi tentang pengertian *cyborg* sudah menguap dan berganti menjadi bentuk. Akan tetapi maknanya tidak menghilang, dia selalu di sana untuk menampilkan bentuk. *Cyborg* yang semula sebuah tanda, kini ia hanya menjadi penanda saja ketika berada dalam sistem mitos. Penanda dalam sistem mitos disebut juga bentuk karena maknanya sudah menguap dan yang tersisa hanyalah tulisan.

Konsep yang baru mengisi bentuk yang maknanya sudah menguap dan konsep yang mengisi itu merupakan sebuah kecenderungan. Ia adalah kondisi yang menyertai *cyborg* yang menyebabkan maknanya menguap. Ia adalah maksud yang menyebabkan timbulnya mitos. Ia adalah petanda dan telah menemukan penandanya yaitu *cyborg* yang sudah menguap maknanya.

Dengan melihat beberapa petanda yang telah disebutkan di atas, kemudian setelah dipahami bahwa penanda itu adalah *cyborg*, hubungan petanda dengan penanda membangun suatu pertandaan. Makhluk *Frankenstein* adalah sebuah perumpamaan ancaman bagi manusia. *Cyborg* adalah simbol ancaman bagi manusia. Bahkan berdasarkan gambaran secara keseluruhan, novel ini sekaligus memberikan peringatan akan bahaya dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (van der Laan, 2010). Terlebih lagi, jika pengetahuan dan teknologi tersebut masih baru dan ambigu, seperti halnya yang dilakukan *Frankenstein* dalam novel ini, tidak hanya memberikan harapan bahkan ancaman bagi masyarakat secara luas (Robbins, 2017).

DAFTAR RUJUKAN

- Abrams, M. H. 2000. *The Norton Anthology of English Literature*. New York: W. W. Norton & Company.
- Ary, D., Jacobs, L. C., Sorensen, C. 2010. *Introduction to Research in Education*. Eighth Edition. Canada: Wadsworth.
- Barthes, R. 1984. *Mythologies*. New York: Hill and Wang.
- Fekete, J. 1984. *The Structural Allegory: Reconstructive Encounters with the New French Thought*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Gove, P. B. 1986. *Webster's Third New International Dictionary Unabridged*. Chicago: Merriam-Webster Inc.
- Holman, C. H., and Harmon, W. 1986. *A Handbook to Literature*. New York and London: Macmillan Publishing Company and Collier Macmillan Publishers.
- Hornby, A.S. 2000. *Oxford: Advanced Learner's Dictionary*. New York: Oxford University Press.
- Kirkup, G. et all. 2000. *The Gendered Cyborg: A Reader*. London: Routledge.
- Kline, R. 2009. Where are the Cyborgs in Cybernetics?. *Social Studies of Science* 39/3, 331–362.
- Parrinder, P. 1979. *Science Fiction: A Critical Guide*. New York: Longman.
- Robbins, J. 2017. "It Lives!": *Frankenstein*, Presumption, and the Staging of Romantic Science. *European Romantic Review*, Vol. 28, No. 2, 185–201.
- Roberts, Edgar V. 1983. *Writing Themes about Literature*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Shelley, M. 2003. *Frankenstein*. New Delhi: Robin Books.
- Smith, C. C. 1986. *Twentieth-Century Science-Fiction Writers*. Chicago: St. James Press.
- van der Laan, J. M. 2010. *Frankenstein as Science Fiction and Fact*. *Bulletin of Science, Technology & Society* 30 (4), 298–304.

