



*Prosiding*

## Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset  
IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Meningkatkan Kualitas Hasil Riset dengan Metode Penelitian yang Adaptif  
untuk Menyiapkan Generasi Peneliti yang Kompeten”



---

# Analisis Unsur Intrinsik Cerita Pendek Cerita Lima Pandawa Karya Fernando Ade Marga Syah Putra dalam Antologi Cerpen Butir-butir Kenangan

Hanik Eka Ratnaningsih<sup>1</sup>(✉), Cahyo Hasanudin<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia  
[hanikekahanik@gmail.com](mailto:hanikekahanik@gmail.com)

**Abstrak**—Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis unsur-unsur intrinsik dalam cerpen “cerita Lima Pandawa” karya Fernando Ade Marga Shah Putra. Cerpen dari antologi ini mengangkat tema perjuangan, kerja sama, dan semangat untuk mencapai tujuan bersama. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif untuk mengidentifikasi tema, tokoh, alur, latar, gaya bahasa, dan sudut pandang yang digunakan dalam cerita pendek. Teknik pengumpulan data meliputi teknik mendengarkan, mencatat, dan keterlibatan. Hasil analisis menunjukkan bahwa cerpen ini menggunakan alur positif dengan tema utama kerjasama dan kegembiraan dalam mencapai tujuan. Tokoh-tokoh dalam cerita berkembang dengan baik dan menunjukkan dinamika karakter yang kuat. Gaya bahasa yang digunakan menyempurnakan cerita dan menambah warna di dalamnya. Penelitian ini memberikan wawasan tentang bagaimana unsur-unsur penting membentuk sebuah cerita pendek yang menarik dan bermakna.

**Kata kunci**— Unsur intrinsik, Cerita pendek, cerita Lima Pandawa

**Abstract**— This research aims to analyze the intrinsic elements in the short story "Cerita Lima Pandawa" by Fernando Ade Marga Syah Putra. This short story, part of an anthology, highlights themes of struggle, cooperation, and enthusiasm to achieve common goals. The study employs a qualitative research method to identify the themes, characters, plot, setting, language style, and point of view used in the short story. Data collection techniques include listening, noting, and participation. The analysis results show that this short story uses a positive plot with the main themes of cooperation and joy in achieving goals. The characters in the story are well-developed and exhibit strong character dynamics. The language style used enhances the story and adds depth to it. This research provides insights into how intrinsic elements shape an engaging and meaningful short story.

**Keywords**— Intrinsic elements, Short story, The Story of the Five Pandavas

## PENDAHULUAN

Buku Antologi adalah koleksi tulisan dari beberapa penulis (Nasution, 2021). Buku antologi berisi beragam jenis tulisan seperti puisi, syair, cerita pendek, prosa, artikel opini, dan jenis tulisan lainnya yang nantinya akan dibukukan (Rastanti, 2021). Menurut Cancerine (2021) buku antologi adalah sebuah karya yang terdiri dari beberapa tulisan atau artikel yang dikumpulkan dan disusun oleh satu atau lebih penulis, sehingga menjadi sebuah karya yang pantas untuk diterbitkan dan salah satu jenisnya adalah buku Kumpulan cerpen.

Cerita pendek atau cerpen adalah naratif atau cerita yang singkat dan umumnya disajikan dalam bentuk prosa (Puteh, 2002). Menurut Kosasih (2010), cerita pendek umumnya dapat diselesaikan dalam waktu sepuluh menit hingga tiga puluh menit dengan jumlah kata antara 500 hingga 5.000. Pentingnya bukanlah jumlah halaman atau karakter dalam cerita, melainkan fokus pada ruang lingkup permasalahan yang ingin disampaikan oleh karya sastra tersebut. Menurut Sumardjo dan Saini (dalam Indriyani, 2015) secara garis besar, cerpen adalah sebuah narasi atau cerita fiktif yang relatif singkat, yang bukan merupakan analisis argumentatif dan tidak didasarkan pada peristiwa nyata, tetapi mungkin terjadi di berbagai tempat dan waktu.

Menurut Aunillah (2022), membaca cerpen memiliki beberapa manfaat, antara lain membuat hati senang, menjauhkan rasa bosan, menyegarkan pikiran, meningkatkan inspirasi, memperluas pengetahuan budaya, dan mengubah pola pikir. Priyatni (dikutip dalam Nopriana, 2023) menambahkan bahwa sastra juga dapat berperan sebagai hiburan dan meningkatkan pengetahuan.

Ciri-ciri cerpen menurut Tarigan (dalam Rohman, 1985), mencakup ekspresi pengarang, unsur peristiwa, aspek pragmatis, struktur, dan gaya bahasa yang mencerminkan interpretasi kehidupan pengarang, peristiwa dominan, tokoh utama, kesan menarik tunggal, struktur yang padat, dan gaya bahasa yang tajam. Supeni (2018), berpendapat bahwa Cerpen ditandai oleh jumlah karakter yang relatif sedikit, menggambarkan satu peristiwa tunggal dengan fokus tema tunggal. Tysara (dalam Aspar, 2023) juga mengungkapkan ciri khas cerpen, termasuk alur yang sederhana, karakter yang terbatas, pengaturan setting yang terbatas dan jelas, gaya bahasa yang sederhana, fokus pada satu subyek atau tema, dan penutup cerpen yang sering kali mengandung pesan moral, baik secara langsung maupun tersirat.

Cerpen dibedakan menjadi dua jenis cerpen, yaitu cerpen pop dan cerpen sastra. Noprian (2023) menjelaskan bahwa cerpen sastra adalah yang diterbitkan dalam majalah sastra dengan cerita yang diyakini memiliki tema dan nilai-nilai positif untuk memenuhi kriteria publikasi. Sedangkan Cerpen-cerpen yang disebut pop umumnya memiliki tema percintaan antara pria dan wanita sebagai ciri khas utamanya, di samping tema-tema lainnya. Cerpen dalam penyusunannya, tidak terdapat unsur-unsur yang dianggap substansial (Wahyuni, 2023). Berdasarkan metode

penulisannya, cerpen dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu cerpen lengkap atau terstruktur secara menyeluruh, dan cerpen yang tidak lengkap (Jihadable dalam Leo, 2017).

Cerpen sebagai karya fiksi disusun dari unsur-unsur pembentuk yang serupa, terdiri dari dua jenis unsur, yaitu ekstrinsik dan intrinsik (Kerti, 2020). Unsur ekstrinsik merupakan elemen-elemen yang terdapat di luar teks sastra, namun mempengaruhi struktur atau karakteristik karya sastra secara tidak langsung (Wicaksono, 2017). Unsur intrinsik merupakan elemen-elemen cerita yang dibangun dari dalam, seperti tema, alur, karakter, sudut pandang, setting, dan pesan yang disampaikan (Sutarni & Sukardi, 2008).

Tema adalah konsep pokok yang menjadi panduan bagi penulis dalam mengembangkan sebuah narasi (Hatikah dkk., 2007). Masruroh (2017) menjelaskan bahwa tema adalah esensi dari sebuah cerita, atau bisa disebut sebagai pusatnya sebuah cerpen. Tema dalam sebuah cerpen mencakup beragam isu yang relevan dengan kehidupan manusia, seperti dilema kemanusiaan, konflik kekuasaan, dinamika kasih sayang, atau pertarungan kecemburuan, dan sejenisnya. Pengarang jarang menuliskan tema secara langsung dalam ceritanya (Supriatna, 2006).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, sedangkan penelitian kuantitatif mengadopsi pendekatan positivis, sementara penelitian kualitatif mengikuti pendekatan naturalistik (Mulyadi, 2011). Menurut Denzin & Lincoln (dalam Anggito & Setiawan, 2018), penelitian kualitatif adalah sebuah pendekatan yang memanfaatkan konteks alamiah untuk menginterpretasi fenomena yang terjadi, melibatkan berbagai metode penelitian. Di sisi lain, penelitian kuantitatif ditandai oleh sifat ilmiah, fokus yang lebih sempit dan terdefinisi, pendekatan reduksionistik, penalaran logis dan deduktif, eksplorasi hubungan sebab akibat, pengujian teori, kontrol variabel, penggunaan instrumen, analisis angka dasar, analisis statistik data, dan upaya generalisasi (Djollong, 2014).

Teknik yang digunakan adalah teknik simak, catat, libat untuk pengumpulan data. Metode yang digunakan adalah metode simak dimana tidak hanya berkaitan dengan penggunaan bahasa secara lisan, tetapi juga penggunaan bahasa secara tertulis (Oktavia, 2019). Teknik menyimak dan mencatat adalah cara untuk mendapatkan data dengan mendengarkan penggunaan bahasa dan mencatatnya secara tertulis (Budiawan dan Rukayati, 2018), sementara teknik keterlibatan melibatkan partisipasi aktif dalam proses penyimakan data (Vitasari dkk., 2022).

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan konten analisis isi yang dikembangkan oleh Milles dan Huberman. Milles dan Huberman (1992) membagikan

tahap analisis ini menjadi 1) reduksi data 2) penyajian data 3) penarikan kesimpulan. Adapun ketiga langkah ini akan diuraikan sebagai berikut

### **1. Reduksi Data**

Reduksi data melibatkan memilih dan memusatkan perhatian untuk menyederhanakan, mengabstraksi, dan mengubah data mentah yang tercatat langsung di lapangan. Proses ini terjadi sepanjang penelitian, bahkan sebelum seluruh data terkumpul, seperti yang dinyatakan dalam kerangka konseptual penelitian, masalah penelitian yang dibahas, dan pendekatan yang dipilih untuk pengumpulan data oleh peneliti (Agusta, 2003).

### **2. Penyajian Data**

Penyajian data memiliki peran yang krusial dalam menyusun laporan atau penelitian. Setiap jenis laporan mengandalkan data untuk menyampaikan fakta atau informasi yang terdapat di dalamnya (Otok & Ratnaningsih, 2016).

### **3. Penarikan kesimpulan**

Langkah terakhir, yakni tahap penarikan kesimpulan, hubungannya sangat erat dengan tahapan sebelumnya, terutama pada proses pembentukan pendapat (Suryadinata & Farida, 2016).

Teknik validasi pada penelitian ini menggunakan teknik triangulasi. Teknik triangulasi melibatkan penggunaan berbagai metode untuk mengumpulkan data dan menyilangkan informasi yang diperoleh untuk memastikan keakuratan dan kelengkapan data (Amirullah, 2022)

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Tema pada cerpen *Cerita Lima Pandawa* karya Fernando Ade Marga Syah Putra**

Tema pada cerpen *Cerita Lima Pandawa* karangan Fernando Ade Marga Syah Putra memiliki tema tentang perjuangan kerja sama dan semangat untuk mencapai tujuan bersama. Hal ini dapat dilihat dari beberapa kutipan berikut

“Waktu telah berlalu dan acara Tournament Moblie Legend semakin dekat, dari apa yang sudah mereka lakukan mulai dari latihan terus siang malam, sparing dengan squad lain, mengulik META hero sangat lah matang”. (Putra, 2021:124)

Kerjasama adalah proses di mana individu bekerja bersama dalam kelompok untuk mengatasi perbedaan pendapat dan mencapai kesepakatan bersama (Kusuma, 2018). Semangat untuk mencapai tujuan dapat dipahami sebagai kondisi atau atmosfer di dalam sebuah organisasi yang membangkitkan antusiasme dalam menjalankan tugas, mendorong individu untuk bekerja lebih efektif dan produktif (Darmawan, 2008).

## B. Tokoh atau penokohan pada cerpen *Cerita Lima Pandawa* karya Fernando Ade Marga Syah Putra

Cerpen *Cerita Lima Pandawa* karya Fernando Ade Marga Syah Putra memiliki tokoh atau penokohan sebagai berikut

1. Adi, memerankan tokoh protagonis, tokoh yang bersifat penuh semangat ( bersemangat untuk mengikuti turnamen mobile legend)
  - penokohan penuh semangat (bersemangat untuk mengikuti turnamen mobile legend) dapat dilihat dalam kutipan berikut  
 “Saat istirahat Adi pun punya ide ingin ikut tournament tersebut sambil bilang ke Ryan "Yan gimana kalau kita ikut tournament Mobile Legend?, Lumayan lho kalau menang dapat 10 juta sertifikat dan piala " Tanya Adi” (Putra, 2021: 121)
2. Ryan, memerankan tokoh tritagonis, tokoh yang bersifat (antusias dan bersemangat)
  - penokohan penuh antusias dan penuh semangat dapat dilihat dalam kutipan berikut

“Keesokan harinya setelah adzan magrib Ridwan chat di grup WA " Guys jam 8 langsung merapat ke tempat biasanya ya mereka ber 4 sigap menjawab " Siap komandan ",karena Ryan yang gak sabaran dia datang jam 7 dan ya di warkop belum ada siapa-siapa sambil menunggu yang lain Ryan menonton Youtube sambil mencari refrensi Meta di Mobile Legend, Waktu berlalu dan tidak terasa jam menunjukkan pukul 8 dan teman-teman Ryan pun datang”. (Putra, 2021:123).

3. Preman sebagai tokoh antagonis, meskipun tidak diceritakan secara detail dalam cerpen ini namun sosok preman ini merupakan karakter yang menjadi pengganggu bagi Adi dan Ryan di tengah perjalanan pulang. Mereka digambarkan sebagai karakter yang galak dan ganas, hal ini dapat dilihat dalam kutipan berikut
  - “Disaat perjalanan mereka bertemu dengan 2 preman yang galak, ganas dan judes. Preman itu meminta uang kepada mereka tapi preman itu tidak di kasih uang preman pun marah-marah. Dan masih memaksa meminta uang mereka”. (Putra, 2021:119).
4. Tokoh pendukung
  1. Ridwan bersifat ( Percaya diri dan gigih)
    - penokohan percaya diri dan gigih dapat dilihat dalam kutipan berikut

“saat bertemu Tim BTR Ridwan yang sangat percaya diri banget menggunakan hero Lancelot berhasil mendapatkan kill 8 dan Tim mereka menang lagi dengan skor 18 : 10, saat selesai permainan Dika yang ngobrol

dengan Ridwan bilang "Jago bener lu mainya tadi rapi bener " Ujar Dika"

2. Ryo bersifat (mendukung)
- Penokohan bersifat mendukung dapat dilihat dalam kutipan berikut "Dengan semangat sambil mengembalikan mood teman-temannya Ryo bilang " Yok bisa kawan nice try masih ada 2 game lagi".

Karena reputasinya sebagai tokoh yang mengagumkan dan sebagai perwakilan sosial, tokoh protagonis disukai oleh banyak pembaca dan pendengar, klaim (Sumiharti dan Kastri, 2021).

Tritagonis adalah sosok yang berada di antara protagonis dan antagonis dan berperan membantu menyelesaikan permasalahan atau memperjelas konflik (Sugiantomas, Hidayat, dan Noerrohmah, 2017). Sebagai mediator, protagonis mungkin memihak antagonis, protagonis, atau karakter netral.

### **C. Alur atau plot pada cerpen *Cerita Lima Pandawa* karya Fernando Ade Marga Syah Putra**

Alur pada cerpen *Cerita Lima Pandawa* karya Fernando Ade Marga Syah Putra memiliki alur maju, dalam cerpen ini peristiwa-peristiwa diceritakan dimulai dengan Ryan dan Adi yang pulang bersama setelah sekolah dan memutuskan untuk makan di sebuah cafe. Mereka memesan makanan tetapi pesannya tidak kunjung datang, sehingga mereka agak kesal. Ketika mereka bertemu dengan dua preman yang meminta uang, mereka tidak punya uang dan akhirnya memberikan makanan mereka sebagai gantinya. Setelah itu, mereka pulang dan menghabiskan waktu chatting di rumah. Kemudian, mereka tertidur dan keesokan harinya Adi melihat iklan tentang turnamen Mobile Legend. Mereka memutuskan untuk ikut dan membentuk tim dengan bantuan teman-teman mereka. Mereka kemudian berlatih dan melakukan sparing dengan tim lain untuk mempersiapkan diri. Pada hari turnamen, mereka berhasil memenangkan setiap pertandingan hingga mencapai babak final, di mana mereka berhasil memenangkan turnamen dan membawa pulang piala serta hadiah uang.

No	Tahapan Alur	Alur Dalam Cerpen
1.	<i>Eksposition</i>	<p>Ryan dan Adi pulang bersama setelah bel pulang sekolah berbunyi. Mereka merasa lapar dan haus karena cuaca terik, sehingga Adi mengajak Ryan untuk pergi makan ke cafe.</p> <p>Bukti kutipan:</p> <p>"Setelah bel pulang sekolah berbunyi, Ryan dan Adi pulang bersama, karena cuaca terik mereka rasa lapar dan haus. Adi pun mengajak Ryan untuk pergi makan ke cafe."</p>
2	<i>Inciting action</i> (Menghasut tindakan)	<p>Adi melihat iklan tentang turnamen Mobile Legend di layar hp-nya. Ide untuk mengikuti turnamen ini menghasut tindakan mereka untuk membentuk tim dan berlatih dengan serius.</p> <p>Bukti kutipan:</p> <p>"Saat istirahat Adi pun punya ide ingin ikut turnamen tersebut sambil bilang ke Ryan 'Yan gimana kalau kita ikut tournament Mobile Legend?, Lumayan lho kalau menang dapat 10 juta sertifikat dan piala' Tanya Adi, sambil memesan makanan Ryan pun setuju dengan ide Adi."</p>
3.	<i>Rising action</i> (Munculnya konflik)	<p>ketika squad PANDAWA ESPORT kalah dalam sparing melawan squad KING pada game pertama. Meskipun mereka kemudian memenangkan dua game berikutnya, kekalahan awal tersebut menimbulkan kekhawatiran dan dorongan bagi mereka untuk bermain lebih baik di game-game berikutnya.</p> <p>Bukti kutipan:</p> <p>"Game pertama waktu sudah berjalan 18 dengan skor 14 : 5, saat break Ridwan berkata kepada teman-temanya " Kita masih bermain</p>

		dengan monoton kita juga harus bermain Objektif kalau ada momen kita curi towernya "dengan semangat sambil mengembalikan mood teman-temannya Ryo bilang " Yok bisa kawan nice try masih ada 2 game lagi "" (Putra, 2021: 124)
4	<b><i>Conflict falling</i></b> <b>(Konflik jatuh)</b>	<p>Ketika squad PANDAWA ESPORT bertemu dengan Tim BTR di babak 8 besar. Meskipun sebelumnya mereka telah memenangkan beberapa pertandingan dengan baik, di pertandingan ini mereka dihadapkan dengan lawan yang tangguh dan sulit untuk dikalahkan. Ridwan, yang awalnya percaya diri, harus belajar menghadapi tantangan ini dengan serius.</p> <p>Bukti kutipan:</p> <p>“Di babak 8 besar mereka bertemu dengan Tim dari BTR, saat bertemu Tim BTR Ridwan yang sangat percaya diri banget menggunakan hero Lancelot berhasil mendapatkan kill 8 dan Tim mereka menang lagi dengan skor 18 : 10.” (Putra, 2021: 126)</p>
5	<b><i>Climax</i></b> <b>(klimaks)</b>	<p>squad PANDAWA ESPORT bertanding melawan Tim RECCA di babak final turnamen Mobile Legend. Mereka telah melalui perjuangan yang panjang, dari latihan intensif hingga bertanding melawan berbagai lawan tangguh. Saat itulah semangat dan determinasi mereka mencapai puncaknya, dengan keyakinan bahwa mereka bisa menjadi juara.</p> <p>Bukti kutipan:</p> <p>Selang beberapa menit mereka mulai bermain lagi melawan Tim dari RECCA karena sangat</p>

		semangatnya mereka berlima tidak ada namanya takut kalah karena yang ada di pikiran mereka "KITA PASRI BISA DAN KITA PASTI JUARA" benar sekali mereka memenangkan Game nya dengan skor 3 : 0 Ridwan yang sangat senang sampai sampai dia menangis dan memeluk teman temanya di sambut dengan bahagia mereka berempat juga ikut menangis senang. Tim PANDAWA ESPORT memenangkan tournament tersebut dan membawa pulang piala serta uang senilai 10 juta" (Putra, 2021: 127)
6	<i>Falling action</i> <i>(aksi jatuh)</i>	terjadi setelah tim PANDAWA ESPORT memenangkan turnamen Mobile Legend. Mereka merayakan kemenangan mereka dan memulai perjalanan pulang dengan perasaan bahagia dan rasa bangga atas pencapaian mereka.  Bukti kutipan:  "Setelah Tournamentnya selesai dan pembagian pemenang selesai mereka pulang dengan bahagia, ujar Adi sebagai kapten Tim " Teman-teman perjuangan kita belum usai masih banyak lagi tournament-tournament besar di luar sana, jangan cepat puas dan kita tetap terus belajar belajar dan belajar agar bisa menjadi juara dan membanggakan indonesia" (Putra, 2021: 127)

Menurut Irsan (2010), alur maju adalah bagian peristiwa atau cerita yang diawali dengan penjelasan, berlanjut ke arah konflik, mencapai puncaknya, dan diakhiri dengan penyelesaian konflik. Alur progresif adalah alur yang mengembangkan cerita secara maju dari awal hingga akhir.

#### **D. Latar pada cerpen *Cerita Lima Pandawa* karya Fernando Ade Marga Syah Putra**

Cerpen ini memiliki latar tempat, waktu, dan suasana. Hal ini dapat dilihat dari kutipan berikut

##### 1. Latar Tempat

Sekolah

"Setelah bel pulang sekolah berbunyi, Ryan dan Adi pulang bersama" (Putra, 2021:119)

Cafe

"Adi pun mengajak Ryan untuk pergi makan ke cafe." (Putra, 2021:119)

Jalanan

"Disaat perjalanan mereka bertemu dengan 2 preman" (Putra, 2021:119)

Rumah masing-masing

"Akhirnya mereka pulang ke rumah masing-masing." (Putra, 2021:120)

Warkop dekat rumah Adi

"Seusai sekolah mereka bertiga pun berkumpul di warkop dekat rumah Adi sambil membahas tentang tournament tersebut dan mencari slot yang belum di isi." (Putra, 2021:120)

"Keesokan harinya setelah sholat jum'at mereka berlima berkumpul di tempat biasanya mereka berkumpul yaitu di warkop dekat rumah Adi" (Putra, 2021:122)

Tempat turnamen

"Pada tanggal 2 Mei 2021 tiba waktunya Mereka berangkat menuju tempat di gelarnya Tournament Mobile Legend" (Putra, 2021:124).

Tempat terjadinya suatu peristiwa dalam dongeng disebut latar (Hidayat, Muzaki, dan Youlinda, 2022).

##### 2. Latar Waktu

Setelah sekolah

"Setelah bel pulang sekolah berbunyi, Ryan dan Adi pulang bersama." (Putra, 2021:119)

Malam hari

"Waktu sudah mulai larut malam, jam sudah menunjukkan pukul 11.00." (Putra, 2021:120)

Sore hari

"tak terasa jam menunjukan pukul 5 sore dan mereka balik kerumah masing masing." (Putra, 2021:121)

Periode waktu terjadinya peristiwa cerita dikenal sebagai latar waktu (Sujoko dan Alkautsar, 2022). Waktu, hari, bulan, atau tahun acara dapat ditampilkan menggunakan opsi waktu.

### 3. Latar Suasana

Suasana kesal di cafe karena pesanan tidak datang

"Pesanan yang dipesan mereka pun tak kunjung datang akhirnya mereka agak kesal." (Putra, 2021:119)

Suasana tegang saat bertemu dengan preman

"Preman itu meminta uang kepada mereka tapi preman itu tidak di kasih uang preman pun marah-marrah." (Putra, 2021:119)

Suasana haru dan bahagia saat meraih kemenangan

"Ridwan yang sangat senang sampai sampai dia menangis dan memeluk teman temanya di sambut dengan bahagia mereka berempat juga ikut menangis senang." (Putra, 2021:127).

Informasi yang menggambarkan lingkungan tempat terjadinya peristiwa disebut dengan scene setting (Rukmana, 2022). Dalam narasinya, latar suasana adalah sebuah foto.

## E. Gaya bahasa pada cerita pendek *Cerita Lima Pandawa karya Fernando Ade Marga Syah Putra*

Gaya bahasa yang digunakan pada cerita pendek *Cerita Lima Pandawa karya Fernando Ade Marga Syah Putra* adalah sebagai berikut

### 1. Gaya bahasa perbandingan

Pertentangan antara harapan Ryan dan Adi yang tidak terpenuhi dengan pelayanan yang lambat di cafe baru.

Pesanan yang dipesan mereka pun tak kunjung datang akhirnya mereka agak kesal. Tidak lama kemudian pesanan mereka datang. Ryan dan Adi sudah tidak mood makan lagi, Adi langsung membayar tagihan dan kemudian pergi meninggalkan cafe. (Putra, 2021:119).

Dalam gaya bahasa perbandingan, metafora digunakan untuk membandingkan sesuatu dengan sesuatu lain ( Oktavia, 2017). Kata mood digunakan sebagai metafora untuk menunjukkan bahwa mereka kehilangan selera makan akibat kekecewaan dengan pelayan cafe.

## 2. Gaya bahasa pertentangan

Ridwan menunjukkan pertentangan dengan Adi karena berlagak songong kepada tim lawan

Game pertama dari squad PANDAWA ESPORT bertemu dengan squad DOMINO tapi sayang sekali sebelum bermain Tim DOMINO langsung gugur dikarenakan tidak datang ujar dengan lagak songongnya Ridwan " Haduh belum aja aku bantai udah masuk aja ke 18 besar " Adi yang tidak suka dengan omonganya Ridwan bilang " Wan jangan sombong dulu kita masih ada babak selanjutnya jangan remehkan Tim yang lain Ridwan langsung menjawab " Maaf Di " (Putra, 2021:125).

Gaya bahasa yang maknanya berbeda dengan istilah yang sudah digunakan disebut gaya bahasa pertentangan (Amalia, 2010:26).

## 3. Gaya bahasa pertautan

Pertautan terjadi saat Adi dan teman temannya masuk ke babak final

Tim mereka menang terus sampai ke babak final, sebelum mulai Adi ngomong ke teman-temannya " Guys apapun yang kita dapatkan nanti mau kalah atau menang aku sudah merasa bangga sudah bisa sampai sejauh ini mari kita akhiri perjalanan ini" (Putra, 2021:126).

Gaya bahasa pertautan adalah ungkapan dalam bahasa yang relevan dengan apa yang ingin dikomunikasikan dan digunakan dalam kalimat kiasan (Ramadhan, 2023).

## 4. Gaya bahasa sindiran

Ryan dan Adi menunjukkan rasa tidak suka dengan sikap 2 preman

Disaat perjalanan mereka bertemu dengan 2 preman yang galak, ganas dan judes. Preman itu meminta uang kepada mereka tapi preman itu tidak di kasih uang preman pun marah-marah. Dan masih memaksa meminta uang mereka. Tapi mereka tidak punya uang. "Nih snickers, lu resek kalau lagi laper". Setelah di kasih makanan itu preman pun pergi sambil bilang "terima kasih bro" (Putra, 2021:119).

Menurut Hidayah (2016), gaya bahasa sindiran ditandai dengan pilihan kata yang menyimpang dari makna yang dimaksudkan. Tujuan gaya bahasa sindiran adalah mengkritik sesuatu secara halus.

## F. Sudut Pandang pada Cerita pendek Cerita Lima Pandawa karya Fernando Ade Marga Syah Putra

Penggunaan kata ganti orang ketiga seperti "dia" dan "mereka" adalah bukti penggunaan sudut pandang orang ketiga dalam cerpen ini. Narator menceritakan kisah dari sudut pandang orang ketiga, yang melihat dan mengetahui apa yang terjadi pada karakter-karakter yang diceritakan.

Bukti kutipan:

Ryan yang gak sabaran dia datang jam 7 dan ya di warkop belum ada siapa-siapa sambil menunggu yang lain Ryan menonton Youtube sambil mencari refrensi Meta di Mobile Legend, Waktu berlalu dan tidak terasa jam menunjukkan pukul 8 dan teman-teman Ryan pun datang. (Putra, 2021:123).

Selang beberapa menit mereka mulai bermain lagi melawan Tim dari RECCA karena sangat semangatnya mereka berlima tidak ada namanya takut kalah karena yang ada di pikiran mereka " KITA PASRI BISA DAN KITA PASTI JUARA " benar sekali mereka memenangkan Game nya dengan skor 3 : 0 Ridwan yang sangat senang sampai sampai dia menangis dan memeluk teman temanya di sambut dengan bahagia mereka ber empat juga ikut menangis senang (Putra, 2021:127).

Menggunakan gaya penceritaan "dia" dan "mereka" sudut pandang ketiga Narator adalah orang luar yang menceritakan kisah tokoh dengan menyebutkan namanya, atau sebaliknya (dia, mereka) (Kurniasari, dkk. 2017).

G. Amanat pada Cerita Pendek *Lima Pandawa* karya Fernando Ade Marga Syah Putra adalah nilai kerja sama, dan ketekunan.

Bukti kutipan:

" guys tournamentnya di mulai tanggal 2 mei 2021 kita masih ada 1 bulan buat latihan mencari hero yang pas buat kira dan kekompakan kita " ujar Adi, Ryan pun menjawab " gass lah bisa mah kita menang ", Ridwan ikut membalas di grub tersebut " bisa mah kalau kita sering latihan terus ikut screem sama tim lain"

Kerjasama adalah ketika teman bekerja sama dalam kelompok dan berkolaborasi, mereka mungkin menyatukan sudut pandang yang berbeda untuk membentuk satu kesatuan (Kusuma, 2018). Ketekunan berarti ikhlas dan tekun, tindakan bekerja dengan tekun bermanfaat bagi organisasi (Runtu, 2003).

## SIMPULAN

Jadi kesimpulan pada Analisis unsur intrinsik Cerita Pendek Cerita *Lima Pandawa* karya Fernando Ade Marga Syah Putra dalam Antologi Cerpen Butir-Butir Kenangan yaitu 1) Tema tentang perjuangan kerja sama dan semangat untuk mencapai tujuan bersama. 2) Tokoh/penokohan terdiri dari tokoh protagonis (Adi), tokoh tritagonis (Ryan), tokoh antagonis (Preman), tokoh pendukung (Ridwan dan Ryo). 3) Alur cerita yang digunakan adalah alur maju. 4) latar tempat (Sekolah, Cafe, Jalanan, Rumah masing masing, Warkop dekat rumah Adi, dan tempat turnamen). Latar waktu (Setelah sekolah, malam hari, dan sore hari). Latar suasana (Kesal, Tegang, haru dan Bahagia). 5) Gaya bahasa yang digunakan adalah gaya bahasa perbandingan, pertentangan, pertautan, dan sindiran. 6) Sudut pandang orang ketiga. 7) Amanat yang dapat dipetik dalam cerpen Lima Pandawa karya Fernando Ade Marga Syah Putra adalah nilai kerja sama, dan ketekunan.

## REFERENSI

- Aspar. (2023). *Melecut spirit diri menulis*. Indramayu. CV. Adanu Abimata.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018), *Metodelogi Penelitian Kuantitatif*. Sukabumi, Jawa Barat: CV. Jejak.
- Aunillah, E. (2022). *Guru mahir menulis kreatif: Teknik mudah dan praktis penulisan cerpen, novel, dan puisi untuk guru*. Yogyakarta, Indonesia: Areska publisher.
- Budiawan, R. Y. S., & Rukayati, R. (2018). Kesalahan Bahasa dalam Praktik Berbicara Pemelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) di Universitas PGRI Semarang Tahun 2018. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 2(1), 88-97. <https://doi.org/10.24176/kredo.v2i1.2428>
- Cancerine, k. G. (2021). *Produktif dimasa pandemi dengan menulis antologi (disertai dengan jurus jitu menjadi penulis muda)*. Yogyakarta: jejak pustaka.
- Djollong, A. F. (2014). Tehnik pelaksanaan penelitian kuantitatif. *Istiqla: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 2(1). <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqla/article/view/224>.
- Darmawan, D. (2008). Variabel Semangat Kerja dan Indikator Pengukurannya. *Jurnal Kewirausahaan* 2 (1).
- Hatikah, T. Mulyanis, & Dwiyananingsih, K. (2007). Membina kompetensi Berbahasa dan Bersastra Indonesia. Indonesia: Grafindo Media Pratama.
- Hirata, A. (2020). *Guru aini*. Yogyakarta, Indonesia: PT Bentang Perkasa.
- Indriyani, I. (2015). *Pembelajaran apresiasi cerpen melalui model discovery learning berbasis nilai-nilai karakter*. *Semantik Journal jurnal Bahasa dan sastra Indonesia*, 4(2), 168-195. <http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/semantik/article/view/458>.

- Kerti, I. W. (2020). *Mengenal dan Menuliskan Ide Menjadi Cerpen*. Bali: Surya Dewata (SD).
- Kosasi, E. (2010). *Apresiasi Sastra Indonesia*. Jakarta: Novel Edumedia.
- Leo, S. (2017). *Mencerahkan Bakat Menulis*. Indonesia: Gramedia Pustaka Utama.
- Masruroh, A. (2017). *Rambu-rambu menulis cerpen*. Indonesia: Anak hebat Indonesia.
- Mulyadi, M. (2011). *Penelitian kuantitatif dan kualitatif serta pemikiran dasar menggabungkannya*. *Jurnal studi komunikasi dan media*, 15(1), 128-137. <https://doi.org/10.31445/jskm.2011.150106>
- Nasution, F., Nuraman, N., Uslifatuna, R. M., Rahayu, R. S., Widiey, A., Nurfadhilah, A., Rachel, L., Azkiyah, A., Triyuni, N. G. A. K., Dewi, Y., Ristianjani, P. M., Resmiati, J., Salsabila, D. R., Romadoni, N., Mustofa, H. (2021). *Semua Bisa Jadi Penulis*. Indonesia: guepedia.
- Noprian, W. (2023). *Mudah Menulis Cerita Pendek*. Gresik: Thalibul Ilmi Publishing & Education.
- Oktavia, W. (2019). *Tindak tutur perlokusi dalam album lirik lagu iwan fals: relevansinya terhadap pembentukan karakter*. *Lingua: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 15(1), 1-10. <https://doi.org/10.15294/lingua.v15i1.14397>
- Oktavia, A. S. (2017) *Mengenal gaya bahasa dan peribahasa*. Bandung: CV. Rasi Terbit
- Puteh, O. (2002). *Tip & motivasi: penulisan genre cerpen*. Kuala Lumpur: Utusan Publications.
- Restanti, D. K. (2021). *Merdeka belajar merdeka mengajar: Perspektif Guru Pendidikan Agama Kristen Indonesia*. Indonesia: Penerbit Adab.
- Rohman, S. (2020). *Pembelajaran cerpen*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sari, A. R., Usop, L. S., Lonarto, L., Peronika, N. W., & Fauzi, R. (2022). Analisis Karakter Tokoh Dalam Novel *Aku Mencintainya* Mama Karya Fredy S. In PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN, BAHASA, SASTRA, SENI, DAN BUDAYA, 1(1), 46-59. <https://doi.org/10.55606/mateandrau.v1i1.156>.
- Sugiantomas, A., Hidayat, A., & Noerrohmah, S. (2017). ANALISIS TOKOH DAN PERWATAKAN SERTA KONFLIK PADA NASKAH DRAMA "BAPAK" KARYA B. SOELARTO DILIHAT DARI PSIKOLOGI KOMUNIKASI. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(1), 1-4. <https://doi.org/10.25134/fjpbsi.v10i1.1034>.
- Sutarni, S. & Sukardi. (2008). *Bahasa Indonesia 3 SMA Kelas XII*. Indonesia: , Yudhistira Ghalia Indonesia.

- Supeni, M. (2023). *Menuju cerpenis andal Panduan praktis menulis cerpen bagi Pemula*. Lombok Tengah: Pusat pengembangan Pendidikan dan penelitian Indonesia.
- Supriatna, A. (2006). *Bahasa Indonesia untuk kelas IX Sekolah Menengah Pertama*. Indonesia: Grafindo Media Pratama.
- Vitasari, W., Hermandra, H., & Charlina, H. (2022). *Pemertahanan dialek Semarang dalam perantauan kajian sosiolingustik*. *Jurnal Pendidikan Tambusi*, 6(2), 11393- 11402. <https://doi.org/10.31004/iptam.v6i2.4253>.
- Wahyuni, N. T. (2023). *Menulis cerpen itu asyik*. Indonesia: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Wicaksono, A. (2017). *Pengkajian prosa fiksi (Edisi Revisi)*. Yogyakarta: Garudhawaca. *Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 1-6. <https://doi.org/10.25134/fjpbsi.v5i2.183>.