

LEGENDA DARI PULAU BAWEAN (KAJIAN DENGAN PENDEKATAN ARKETIPAL)

Soedjijono¹

Abstrak: Kajian terhadap legenda dari Bawean dengan menggunakan pendekatan arketipal ini bertujuan untuk memahami ciri literer sastra lisan Bawean, khususnya penggunaan elemen-elemen arketipal legenda yang esensial, tipikal, perenial, dan berulang kembali. Selain itu, kajian ini juga dimaksudkan untuk memahami hasil perenungan nilai-nilai, ketaksadaran kolektif, aspirasi, latar belakang kultural, sosial, dan historis masyarakatnya. Data dalam kajian ini dikumpulkan dari 13 legenda, dengan mereduksi ke dalam elemen-elemen: tokoh, situasi, dan imagi arketipal. Analisis elemen tokoh arketipal menghasilkan data: [1] raja jahiliah, [2] tokoh kebudayaan, [3] tokoh pembantu, [4] putri raja yang cantik. Analisis elemen situasi arketipal menghasilkan data: [1] pengusiran, [2] pengembaraan, [3] adu kesaktian. Analisis elemen imagi arketipal menghasilkan data: [1] burung gagak, [2] buah-buahan, [3] danau dan karang, [4] benda keramat. Kesebelas data arketipal itu, kemudian, diinterpretasikan maknanya secara humanistis, kultural, sosiologis, psikologis, dan historis.

Kata kunci: legenda; pendekatan arketipal

Sebelum mengenal budaya aksara (*writing culture*) semua bangsa di dunia hidup dalam budaya lisan (*oral culture*) (Ong, 1989:2). Indonesia memiliki wilayah geografis yang luas dan dihuni oleh banyak kelompok etnis atau sub-etnis. Akibatnya, negeri ini memiliki budaya lisan yang sangat beragam. Salah satu wujud budaya lisan itu adalah prosa naratif lisan. Yang dimaksud dengan prosa naratif lisan di sini adalah prosa

¹ Soedjijono adalah dosen Jurusan Sastra Indonesia, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang

naratif yang digolongkan Bascom menjadi mitos (*myth*), legenda (*legend*), dan cerita rakyat (*folktale*)(dalam Dundes [ed], 1984:5). Seberapakah makna, fungsi, dan nilai prosa naratif lisan itu bagi masyarakat pemiliknya dalam perkembangan kebudayaan hingga saat ini? Apakah dipahami sebagai salah satu wujud ungkapan pemikiran “tahap mitis”, tahap pemikiran manusia yang masih “merasakan dirinya terkepung oleh kekuatan-kekuatan gaib sekitarnya?” (van Peursen, 1985:18). Ataukah, memiliki makna dan nilai yang jauh lebih kaya dari itu?

Prosa naratif lisan dipahami dan dimanfaatkan secara beragam dalam perkembangan kebudayaan masyarakat pemiliknya. Ada masyarakat yang memanfaatkannya sebagai bahan pendidikan moral anak-anak berupa cerita pengantar tidur. Ada yang memanfaatkannya sebagai bahan penulisan komik atau bahan pelajaran bahasa/sastra di sekolah. Namun, ada pula yang menjadikannya inspirasi dalam penulisan sastra serius. Dalam bidang ilmu pengetahuan, prosa naratif lisan, di antaranya, dijadikan objek kajian sastra, kebudayaan, antropologi, sejarah, bahkan psikologi. Apa yang disebutkan di atas menunjukkan, prosa naratif lisan memiliki potensi luar biasa untuk dimanfaatkan dalam kehidupan masyarakat masa kini, serta dijadikan objek dalam kajian berbagai disiplin ilmu. Beberapa contoh, secara acak, dapat disebutkan berikut ini. Cerita sejumlah film atau sinetron, yang ditayangkan di TV (produk dalam atau luar negeri), ternyata diambil dari legenda. Novel modern, misalnya *Roro Mendut* oleh Mangunwijaya (Gramedia, 1988), merupakan adaptasi dari sebuah legenda. Di Barat, legenda telah memberi inspirasi dalam bidang studi psikologi dan pemikiran filsafat. Di antaranya, kita mengenal istilah “kompleks Oedipus” (Freud), untuk menyebut dorongan seksual yang ada pada anak fase falis terhadap orang tua yang berlainan jenis kelaminnya, serta dorongan permusuhan terhadap orang tua yang sama jenis kelaminnya (Suryabrata, 1983: 179). Oidipus adalah nama tokoh dalam mitologi Yunani yang, secara takdir, membunuh ayahnya (Laios) dan menikahi ibunya (Iokaste) (Hardjapamekas, 1999: 78-79). Dalam filsafat eksistensialisme, Camus mengemukakan gagasannya tentang kehidupan yang absurd dengan mengambil tokoh Sisyphus. Tokoh legenda Yunani ini adalah dewa yang, karena ketamakannya, mendapat hukuman mendorong batu besar ke puncak sebuah gunung. Sisyphus tidak pernah menyerah dan tetap bersemangat

terus-menerus mendorong batu itu, walaupun setiap kali tiba di puncak batu itu ditendang Zeus sehingga menggelinding ke bawah (Budiman, 1976: 45; Blishen [ed], 1961: C-39).

Pulau Bawean, yang terpencil di Laut Jawa dan termasuk wilayah Kabupaten Gresik, Jawa Timur, memiliki sejumlah legenda yang mengandung kisah-kisah misteri dan kesaktian. Menurut Bascom (dalam Dundes [ed], 1984: 9), legenda adalah prosa naratif lisan yang kisahnya dianggap oleh masyarakat pemilikinya sebagai fakta yang benar-benar terjadi. Tokoh ceritanya adalah manusia (*human*), kisahnya terjadi pada masa lampau yang belum berapa lama (*recent past*), diyakini bersifat sekuler (*secular*) atau sakral (*sacred*). Legenda berkisah tentang migrasi penduduk, peperangan antar kelompok, pahlawan pada masa lalu, pergantian kekuasaan raja, dsb. Dalam legenda, Pulau Bawean dikenal dengan nama Pulau Majeti. Pulau tsb. dijadikan tempat berlabuh pertama kali tokoh kebudayaan (*culture hero*) Ajisaka, sebelum tokoh budaya itu melanjutkan pengembaraannya ke Pulau Jawa. Itulah sebabnya, Pulau Bawean, berdasarkan legenda, memiliki hubungan sejarah kebudayaan dengan Pulau Jawa. Pulau Bawean juga dikenal sebagai “pulau sakti”. Dalam legenda, di sana pernah hidup tokoh sakti, binatang sakti, pohon sakti, bahkan diyakini masih tersimpan pusaka sakti (keris “Nogososro” dan “Sabuk Inten” milik tokoh Jaka Tingkir), serta benda-benda bertuah peninggalan para tokoh historis yang datang ke pulau itu. Seorang jenderal TNI-AD, pada tanggal 30 April 1981, pernah datang dan bersemedi di Gunung Pataonan (Bawean) dalam upaya hendak mengambil pusaka sakti yang diyakini peninggalan Jaka Tingkir. Upaya jenderal tsb. kabarnya sia-sii. Legenda dari Pulau Bawean menarik untuk diteliti untuk mengenal, memahami, dan mengapresiasi hasil perenungan, pemikiran filosofis, latar belakang historis dan sosial-budaya, psikologi masyarakat, harapan, cita-cita, serta nilai-nilai yang didambakan dan dibanggakan masyarakatnya. Untuk itu, pendekatan yang digunakan dalam kajian ini adalah pendekatan arketipal (*archetypal approach*). Dalam kajian sastra lisan, pendekatan ini (di Indonesia) masih jarang digunakan. Hal tsb., misalnya, tampak dalam hasil-hasil skripsi, disertasi, atau publikasi hasil penelitian yang pernah ada. Padahal, pendekatan ini memiliki kelebihan, di antaranya, mampu menjelaskan segi menarik objek kajian, karya seni, termasuk prosa naratif/sastra lisan, yang kualitas estetikanya tidak terlalu tinggi, namun

karya tersebut sangat populer di kalangan masyarakat pemilikinya (Griffith, 1982:78). Kepopuleran tersebut pantas dan patut dipertanyakan, dipahami, dan diungkapkan alasan dan sebab-musababnya dalam suatu kegiatan penelitian. Kajian dengan pendekatan arketipal juga dapat digunakan untuk menggali warisan klasik, nilai-nilai primordial yang khas, yang dijadikan rujukan dalam aktivitas kehidupan masyarakat tsb. dari masa ke masa. Pemahaman dan apresiasi nilai-nilai kenusantaraan ini menjadi signifikan, terutama dalam menghadapi proses globalisasi wujud dan nilai kebudayaan bangsa adikuasa akhir-akhir ini.

PENDEKATAN ARKETIPAL DALAM KAJIAN SASTRA

Kritik arketipal (*archetypal criticism*) dalam penelaahan sastra, di Barat, telah berkembang antara tahun 1930-an hingga 1950-an. Kritik ini memfokuskan telaahnya pada elemen-elemen generik, yang berulang, dan bersifat konvensional dalam karya sastra objek kajian. Dalam telaahnya, kritik arketipal menyikapi objek telaah karya sastra sebagai bagian dari sastra secara menyeluruh. Kata arketip, berasal dari kata Yunani (Kuno) *arche*, berarti permulaan, penyebab pertama, asli, tipe, pola, atau model. Arketip sastra berarti imagi, tokoh, desain naratif, tema, atau fenomena sastra lainnya yang bersifat esensial, tipikal, perenial, dan atau berulang kembali. Elemen arketip sastra terdapat pada semua sastra, bahkan juga terdapat pada karya sastra yang kualitas estetik literernya tidak menonjol, walaupun tidak dalam kuantitas dan kualitas yang seragam. Pengertian arketip, setidaknya, berasal dari 2 bidang: antropologi dan psikologi. Dalam studi antropologi (J.G.Frazer), arketip diartikan sebagai pola-pola esensial dalam mitos dan ritual yang berulang pada legenda serta upacara-upacara berbagai macam kebudayaan. Dalam psikologi (C.G.Jung), arketip diartikan sebagai imagi primordial atau residu psikis dari tipe-tipe pengalaman yang berulang pada kehidupan umat manusia generasi terdahulu, dan tetap hidup dalam ketaksadaran kolektif (*collective unconscious*) generasi kini. Sementara itu, dalam kajian prosa naratif, istilah arketip diartikan sebagai desain naratif, tipe tokoh, imagi, situasi dalam cerita yang berulang kembali, dan dapat diidentifikasi dari sejumlah objek kajian. Kritik arketipal memahami teks sebagai fakta sosial (*social facts*) dan bentuk komunikasi (*mode of communication*). Dengan memfokuskan penelaahan pada elemen arketipal, peneliti melakukan

kajian hubungan antarsastra (Makaryk [ed], 1993: 3-5, 508; Abrams, 1985: 201-203; Grace, 1965: 37). Sementara itu, Frye (1969: 135), dalam kajiannya, menganggap sumber elemen arketip sastra berasal dari warisan Klasik dan Kristiani, seperti tampak pada penggunaan simbol dalam mitologi Klasik atau Alkitab. Simbol-simbol tsb. berasal dari dunia alamiah, tumbuh-tumbuhan, atau dunia hewan: pohon kehidupan, taman firdaus, buah kuldi, domba Allah, gembala, dan sebagainya.

Kajian dengan pendekatan arketipal ini memfokuskan pada elemen arketipal legenda, khususnya tokoh, situasi, dan imagi arketipal (Griffith, 1982:76-78). Data elemen arketipal yang berhasil dikumpulkan, selanjutnya, diinterpretasikan maknanya secara humanistik, psikologis, sosiologis, kultural, dan historis (Scot, 1972:247). Dengan demikian, data elemen arketipal, secara relatif, dimanfaatkan sebagai sarana untuk memahami konsep pemikiran, watak, aspirasi, dan harapan masyarakat, serta nilai-nilai yang didambakan dan dibanggakan pemilik legenda. Sebelum dilakukan interpretasi, yang tidak dilakukan secara sistematis terinci, kegiatan kajian ini dimulai dengan analisis elemen arketipal objek kajian, elemen-elemen prosa naratif lisan yang diidentifikasi bersifat esensial, tipikal, perenial, dan selalu berulang (*recurrent*). Penelitian ini tidak berpretensi hanya ada satu interpretasi yang benar (*correct interpretation*). Jadi, interpretasi terhadap data elemen arketipal bukan masalah benar dan salah. Lebih tepat dikatakan, apakah hasil interpretasi itu layak, masuk akal, dapat diterima dan dapat dipertahankan (Juhl, 1980: 196).

DATA ELEMEN ARKETIPAL

Legenda yang diteliti dalam kajian ini berjumlah 13 cerita. Judul ke-13 legenda tsb. adalah: (1) "Terjadinya Telaga Kastoba"; (2) "Jherat Lanjheng" (kuburan panjang); (3) "Bawean dan Asal-Usulnya"; (4) "Kisah di Balik Gunung Malokok"; (5) "Tampo dan Patar" (nama tempat); (6) "Komalasa, Kota Pelabuhan yang Banyak Menyimpan Sejarah Bawean"; (7) "Jujuk Campa" (nama tokoh); (8) "Penyiar Islam di Pulau Bawean"; (9) "Walayah Zainab"; (10) "Kandasnya Sebuah Kapal Haji"; (11) "Antara Surakarta dan Bawean"; (12) "Keris Nenek Enna untuk Indonesia"; (13) "Kijang Kencana dan Pak Lurah Gelam" (Usman, 1992:141). Elemen arketipal yang direduksi dari setiap legenda dibandingkan dan atau diberkaitkan antar ke-13 legenda secara intertekstual.

Namun, untuk memastikan kebenarannya (triangulasi), data elemen arketipal tsb. “dikonsultasikan” pada prosa naratif lisan di luar ke-13 legenda. Cara kerja ini, dengan demikian, lebih merupakan “kajian genre dan konvensi” (Makaryk [ed], 1993: 508). Dengan kata lain, analisis tidak pernah menyikapi objek kajian sebagai karya sastra secara individual. Sebaliknya, karya sastra individual selalu dipandang sebagai bagian dari keseluruhan sastra, dengan melakukan analisis intertekstual dan perbandingan. Dengan demikian, ciri esensial sarana literer yang berhasil diidentifikasi bukan semata-mata berlaku pada karya individual, melainkan berlaku pada genre. Berkenaan dengan hal ini, Lee mengatakan “*It studies each literary work as part of the whole of literature*” (dalam Makaryk [ed], 1993: 3). Penetapan sarana literer sebagai elemen arketipal dapat dibantu dengan melakukan analisis saling keberkaitan (*interconnectedness*). Data elemen arketipal dalam kajian ini dikelompokkan menjadi 3 klasifikasi: tokoh, situasi, dan imagi arketipal. Data “tokoh arketipal” merupakan tokoh legenda yang memiliki sifat tipikal, misalnya: pahlawan, bandot, orang buangan, ibu tiri, orang suci, wanita sihir, puteri raja, dsb. Data “situasi arketipal” berkenaan dengan peristiwa-peristiwa esensial dan tipikal dalam alur cerita, misalnya: pencarian, pelarian, inisiasi, pengembaraan, penugasan, kelahiran kembali, dan sebagainya. Data “imagi arketipal” berupa imagi-imagi tipikal yang menimbulkan asosiasi pada makna tertentu, dengan mengambil materi pada: alam, pergantian musim, nama tumbuhan, nama hewan, warna, dsb. Khusus tentang imagi arketipal, Guerin (1966: 118-120), di antaranya, memberi contoh sbb.: imagi air menimbulkan asosiasi pada makna kesuburan dan pertumbuhan; imagi matahari menimbulkan asosiasi pada makna energi kreatif; imagi warna hitam menimbulkan asosiasi pada makna kematian, kejahatan, ketaksadaran; imagi kebun menimbulkan asosiasi pada makna kesuburan dan keindahan; imagi angin menimbulkan asosiasi pada makna jiwa dan inspirasi.

ANALISIS DATA

Tokoh Arketipal dan Interpretasi Maknanya

Upaya mengidentifikasi tokoh arketipal mendapatkan hasil sbb.: (1) raja jahiliah; (2) tokoh kebudayaan; (3) tokoh pembantu; (4) putri raja yang cantik.

Raja Jahiliah

Dalam legenda Bawean, dikisahkan adanya 3 tokoh raja jahiliah yang bernama: Prabu Dewatacengkar, Raja Dewana Teguh Saktiguna, dan Raja Babileono. Prabu Dewatacengkar adalah raja kanibal, pemakan daging manusia. Raja Dewana Teguh Saktiguna adalah raja raksasa yang lalim, kejam, sombong, dan bertindak sewenang-wenang. Raja Babileono adalah raja yang kafir. Dalam perenungannya, masyarakat Bawean menolak sifat yang dimiliki ketiga penguasa jahiliah itu: kanibal, lalim, dan kafir. Itulah sebabnya, ketiga raja jahiliah itu dimatikan. Prabu Dewatacengkar, yang kanibal, dikalahkan oleh tokoh kebudayaan Ajisaka. Sang Prabu berubah wujud menjadi buaya putih yang hidup di pantai Laut Selatan. Raja Dewana Teguh Saktiguna, yang lalim, dikalahkan oleh pemuda bernama Cokro, seorang pemuda dari kalangan rakyat biasa, bukan dari kalangan bangsawan. Sementara itu, Prabu Babileono, yang kafir dan tidak mau masuk agama Islam, menyerah dalam suatu adu kesaktian melawan Maulana Umar Mas'ud. Konon, Sang Prabu berubah wujud menjadi buaya buntung berada di sekitar Tanjung Geeng (di bagian barat laut Pulau Bawean), tempat Maulana Umar Mas'ud mendarat pertama kali di pulau itu. Ada persamaan motif perubahan wujud dari manusia/raksasa menjadi binatang (buaya). Hal ini dapat diinterpretasikan maknanya, bahwa sifat kanibal, lalim, dan kafir adalah sifat yang dimiliki oleh binatang. Oleh karena itu, jika sifat-sifat itu ada pada diri pribadi manusia, menurut pemikiran masyarakat Bawean, harus dibunuh agar manusia dapat menempati derajatnya sebagai makhluk yang mulia. Ketiga sifat yang dikongkritkan pada ketiga tokoh raja itu merupakan ciri dari kehidupan masyarakat manusia yang biadab, tidak bermoral, dan tidak beradab.

Secara historis, dapat dikatakan, hampir seluruh kehidupan masyarakat manusia dimulai dengan keadaan jahiliah. Kemudian, datang tokoh pembawa kebudayaan (*culture hero*), yang umumnya datang dari luar masyarakat itu, yang berperan mengubah tingkatan hidup jahiliah menjadi kehidupan yang beradab (*civilized*). Hancurnya kehidupan jahiliah diungkapkan dalam cerita legenda, tokoh raja (manusia/raksasa) mati atau berubah wujud menjadi binatang. Kehidupan yang tidak beradab itu, dalam legenda lain, digambarkan sebagai tempat yang sangat berbahaya dan dihuni oleh jenis makhluk halus. Maka, binatang atau manusia pasti akan menemui ajalnya jika mendatangi tempat tsb. (*sato mara sato mati*,

jalma mara jalma mati). Ditumbangannya kekuasaan raja jahiliah, dapat diinterpretasikan, sebagai ungkapan psikologi masyarakat Bawean yang mendambakan kehidupan yang berperike-manusiaan (sebagai lawan sifat raja kanibal), berkeadilan (sebagai lawan sifat raja lalim), dan beragama (sebagai lawan sifat raja kafir). Kecuali itu, secara kultural, masyarakat Bawean menolak dominasi kekuasaan bangsawan. Aspirasi ini diungkapkan dalam legenda “Kisah di Balik Gunung Malokok”. Tokoh sakti pemuda Cokro, yang mengalahkan Raja Dewana Teguh Saktiguna, datang dari kalangan rakyat biasa, bukan dari kalangan bangsawan. Dikisahkan pula, putri Raja Dewana Teguh Saktiguna, bernama Dewi Ayu Sri Fatimah (nama ini menyiratkan adanya unsur Hindu dan Islam), pada akhirnya, dinikahi pemuda Cokro yang memilih hidup sebagai rakyat biasa, bukan tinggal di dalam lingkungan tembok istana. “Akhirnya, keduanya (pemuda Cokro dan Dewi Ayu Sri Fatimah, pen.) setuju untuk hidup di bawah satu atap. Keduanya telah berjanji untuk hidup sebagai masyarakat biasa. Tidak hidup di istana mewah” (Usman, 1992: 33).

Tokoh Kebudayaan (*Culture Hero*)

Dalam legenda Bawean, tokoh pembawa kebudayaan umumnya datang dari luar pulau. Ada tokoh bernama Jujuk Campa, yang datang dari Negeri Campa, ada pula tokoh bernama Waliyah Zainab yang datang dari Jawa. Sementara itu, Maulana Umar Mas’ud dikisahkan berasal dari Jawa dan ada pula yang mengisahkan datang dari Palembang. Menurut legenda, nama asli Waliyah Zainab adalah Dewi Wardah, puteri Kiai Ageng Bungkul, Pembesar kota Surabaya, keturunan raja Majapahit. Waliyah Zainab melarikan diri ke Bawean karena tidak mau dimadu oleh Sunan Giri, suaminya. Isteri pertama Sunan Giri adalah Dewi Murtasiyah (Dewi Murtasimah) puteri Sunan Ampel. Ketiga tokoh itu, terutama, membimbing masyarakat Bawean hidup dalam masyarakat religius Islami. Masyarakat Bawean menghormati ketiga tokoh itu dengan cara yang berbeda. Maulana Umar Mas’ud diabadikan sebagai nama jalan, nama lembaga pendidikan (mulai dari nama TK hingga nama SMU), bahkan nama grup musik dan drum band (Usman, 1992: 63). Makam Jujuk Campa di Komalasa (Usman, 1992: 54), dan makam Waliyah Zainab di Diponggo (Usman, 1992: 77) sangat dihormati penduduk. Barang-barang peninggalan kedua tokoh itu dijaga dengan baik. Bahkan, barang-barang itu su-

dah dianggap sebagai benda pusaka. Peninggalan Jujuk Campa berupa keris, bejana, dan “*skedup*” (tempat mengawetkan makanan). Ketiga benda itu tersimpan di rumah K.H. Mursyidi (salah seorang tokoh masyarakat Bawean). Masyarakat juga percaya, bahwa ketiga benda itu dapat mengeluarkan cahaya atau komala pada malam-malam hari tertentu, berupa benda bundar yang memancarkan sinar. “Seakan komala-komala itu memberi isyarat bahwa di dalam rumah tsb. terdapat barang-barang pusaka peninggalan Jujuk Campa” (Usman, 1992: 47). Itulah sebabnya, tempat di bagian barat daya Pulau Bawean itu bernama Komalasa, yang merupakan akronim dari kata “komala” (sinar) dan “*tsalatsa*” (tiga). Dikisahkan, ketiga barang peninggalan Jujuk Campa itu, dahulu, mengeluarkan cahaya/sinar bundar yang terbang di angkasa Komalasa, sehingga tempat di bagian barat daya pulau itu identik dengan tempat magis.

Sementara itu, benda peninggalan Waliyah Zainab berupa gelebung (tempat mendinginkan nasi), keris, tombak, piring kuno, sendok, dll. “kini benda-benda itu disimpan di kompleks Mesjid Diponggo, yakni mesjid yang dibangun Waliyah Zainab bersama para santrinya dalam waktu satu malam” (Usman, 1992: 74). Diponggo adalah salah satu tempat di wilayah timur laut Pulau Bawean. Sebelum wafatnya, Waliyah Zainab pernah mengeluarkan pesan-larangan, “Jangan sampai ada orang Komalasa yang berziarah ke makam saya, jika saya wafat “ (Usman, 1992: 77). Pesan-larangan itu tidak dapat diinterpretasikan sebagai mengadu domba masyarakat Komalasa vs. Diponggo seyogyanya dipahami dalam rangka peran Waliyah Zainab memurnikan akidah Islamiyah masyarakat Bawean. Seperti dikatakan, masyarakat yang tinggal di Komalasa sangat percaya pada daya magis tiga benda peninggalan Jujuk Campa, berupa tiga sinar (komala) bundar yang terbang di angkasa. Waliyah Zainab, yang mendarat pertama kali di Komalasa, memandang kepercayaan pada benda-benda pusaka itu dapat menggelincirkan keyakinan tauhid masyarakat. Dapat diinterpretasikan, dalam rangka memurnikan keyakinan tauhid Islami itulah, Waliyah Zainab melarang orang-orang Komalasa datang ke Diponggo.

Tokoh Pembantu

Adanya tokoh pembantu dapat dijumpai pada hampir semua prosa naratif lisan yang mengisahkan tokoh besar. Tokoh Ajisaka mempunyai

tokoh pembantu Dora, Sembada, Duga, Prayoga. Tokoh Menakjinggo (di Blambangan) mempunyai tokoh pembantu Dayun. Dalam legenda Bawean, tokoh pembantu yang dihormati adalah Dora dan Sembada. Dua tokoh ini adalah dua pembantu Ajisaka yang terlibat dalam perkelahian maut antara keduanya, dipicu oleh perintah kontroversial Sang Aji. Penghormatan rakyat Bawean terhadap kedua pembantu itu tampak dalam cara rakyat Bawean memakamkan jenazahnya. Kuburan Dora berukuran panjang 11,5 meter, sementara, kuburan Sembada berukuran panjang 9,5 meter (Usman, 1992: 20, 21). Penghormatan terhadap tokoh yang telah meninggal, selain dengan cara membuat kuburan panjang, juga dengan cara menguburkan jenazah di tempat tinggi (misalnya bukit/gunung).

Kuburan panjang Dora dan Sembada yang dijaga/dirawat dengan baik, menyiratkan sikap masyarakat Bawean yang menghormati kedua tokoh pembantu Ajisaka itu. Sikap demikian dapat diinterpretasikan sebagai pembelaan terhadap orang kecil yang menjadi korban dari perintah kontroversial sang pemimpin. Dengan kata lain, menurut pemikiran masyarakat Bawean, perintah kontroversial seorang tuan dapat mengakibatkan tragedi di kalangan bawah, menimbulkan konflik horisontal dan tragedi yang memakan korban jiwa rakyat bawah. Aspirasi masyarakat yang melakukan pembelaan terhadap rakyat bawah ini tampaknya berbeda dengan psikologi masyarakat di Jawa, yang lebih memfokuskan pada nilai-nilai etika masyarakat. Dalam legenda Ajisaka di Jawa, tidak dikisahkan kuburan tokoh Dora dan Sembada, tetapi dikisahkan 2 pembantu Ajisaka yang lain, bernama Duga dan Prayoga. Duga berarti sikap sopan santun, dan Prayoga berarti memberi pertimbangan baik. Dua nama pembantu yang terakhir ini, dapat diinterpretasikan, merupakan pilihan yang tepat aspirasi masyarakat Jawa. Sifat penipu (dora) dan teguh pendirian (sembada) adalah sifat ekstrim yang tidak diterima. Penipu memiliki nilai negatif, dan teguh pendirian pun dapat mengarah ke nilai negatif jika menjadi keras kepala. Penolakan terhadap sikap ekstrim penipu dan teguh pendirian diatasi dengan sikap moderat, berupa kesantunan dan kebijaksanaan.

Putri Raja yang Cantik

Dalam legenda yang mengisahkan kehidupan di istana, putri raja yang cantik merupakan salah satu elemen arketipal. Dalam legenda reyog ponorogo misalnya, raja Kediri memiliki putri cantik bernama Dewi

Songgolangit. Dalam legenda Kanjeng Ratu Kidul, Prabu Banjaransari (raja Pajajaran) memiliki putri cantik bernama Dewi Angin-Angin. Putri raja yang cantik menjadi esensial, karena keberadaannya difungsikan untuk menggerakkan cerita. Pada umumnya, putri raja tsb. akan menikah atau dinikahkan, dan raja mengadakan sayembara. Penyelenggaraan sayembara itu dimaksudkan untuk mendapatkan calon suami sang putri seorang lelaki yang hebat, memiliki kesaktian luar biasa, tetapi dapat juga dijadikan sarana untuk menolak pinangan pihak tertentu secara tidak langsung. Sayembara yang diikuti oleh peserta umumnya merupakan sesuatu yang berat dilaksanakan. Dalam legenda, tokoh Lara Jonggrang meminta dibuatkan 1.000 bangunan candi dalam waktu satu malam. Tokoh Rara Anteng meminta dibuatkan laut di puncak Gunung Bromo. Dewi Songgolangit meminta dibuatkan jenis hiburan/permainan yang belum pernah ada sebelumnya. Dalam legenda Bawean, tokoh Dewi Sri Ayu Fatimah meminta didatangkan malokok (beras menir) yang banyak sekali. Karena kesaktian pemuda Cokro, timbunan malokok yang diminta sang putri merupakan bukit, dan kini berubah menjadi Gunung Malokok (Usman, 1992:32). Dari kisah tadi dapat diinterpretasikan, bahwa masyarakat Bawean bersikap hemat dan sangat hati-hati dalam penyediaan bahan makanan pokok. Hal ini, di antaranya, disebabkan oleh posisi Pulau Bawean di tengah laut luas. Pada saat terjadi musim gelombang besar, lalu lintas di laut, dari dan ke Pulau Bawean menjadi terganggu. Ini berarti, kapal-kapal yang mengangkut bahan makanan untuk Pulau Bawean juga terganggu. Berdasarkan pengalaman menyedihkan yang telah berlangsung ratusan tahun itulah, masyarakat Bawean bersikap hati-hati dalam menyimpan dan menyediakan bahan makanan pokok. Hal tsb. diungkapkan dalam legenda terjadinya Gunung Malokok, gunung yang berasal dari timbunan beras menir (*malokok*).

Situasi Arketipal dan Interpretasi Maknanya

Data situasi arketipal yang dapat dikumpulkan dalam kajian ini adalah:

- (1) pengusiran
- (2) pengembaraan dan
- (3) adu kesaktian.

Pengusiran

Situasi pengusiran merupakan salah satu situasi arketipal dalam legenda. Raja, dengan kekuasaannya, dapat memerintahkan pengusiran kepada siapa saja: rakyat, prajurit, pendeta, bahkan isteri atau anaknya sendiri, atau siapa saja yang dianggap tidak tunduk pada perintah raja, membangkang, memberontak, atau membahayakan kelangsungan kekuasaannya. Dalam legenda Bawean, Ratu Jin (penguasa Pulau Bawean) memberi perintah kepada 2 ekor burung gagak untuk menjaga pohon sakti. Pohon tsb. besar, anggun dan menjadi kebanggaan Ratu Jin karena jenis pohon sakti itu tidak dapat tumbuh di mana pun di pulau Nusantara ini (Usman, 1992: 5). Ratu Jin berkata kepada 2 burung gagak, “Kerajaan kita mempunyai pohon istimewa yang terdapat di tengah-tengah pulau ini. ... Akarnya, batangnya, dan rantingnya berguna bagi tumbal bencana alam dan bahaya-bahaya lain. ... Kewajibanmu sekarang adalah menjaga pohon itu serta bagian-bagiannya. Berjagalah dengan disiplin atas segala gangguan dan ancaman ...” (Usman, 1992:6). Perintah untuk menjaga rahasia Ratu Jin itu tidak dapat dipatuhi. Ada seseorang buta, yang secara tidak disengaja, dapat mengetahui rahasia pohon sakti itu dan berhasil memanfaatkan daun pohon sakti sebagai obat matanya yang buta. Ratu Jin pun marah, kemudian mengusir kedua ekor burung gagak untuk meninggalkan pulau Bawean. Syahdan, “kutukan Ratu Jin itu terbukti sampai sekarang, di Pulau Bawean tidak ditemui burung gagak” (Usman, 1992:10). Karena rahasia pohon sakti itu telah terbongkar, Ratu Jin pun mencabut pohon tsb. sampai ke akar-akarnya, kemudian melemparkannya ke tengah laut. Sekarang, bekas cabutan pohon sakti menjadi telaga/danau Kastoba, sedangkan pohon sakti yang jatuh di laut berubah menjadi “ghusong”, batu karang yang berada di perairan sebelah timur laut Pulau Bawean. Danau Kastoba, yang berada di wilayah Kecamatan Tambak dan Kecamatan Sangkapura, sekarang, menjadi tempat tujuan wisata yang menyenangkan karena keindahan alamnya. Sementara itu, batu karang yang berada di perairan sebelah timur laut Pulau Bawean menjadi sumber kecelakaan bagi kapal yang menabraknya. Situasi ini dapat ditafsirkan, dalam pemikiran rakyat Bawean, kesaktian magis dapat mengakibatkan 2 hal yang bertentangan, baik dan buruk, positif dan negatif. Di darat, unsur kesaktian dapat menjadi sesuatu yang bermanfaat, sedangkan di laut, unsur kesaktian berubah menjadi sesuatu yang membahayakan. Pertentan-

gan darat dan laut, hidup dan mati, positif dan negatif ini terulang lagi dalam imagi danau dan karang.

Pengembaraan

Situasi pengembaraan sebagai salah satu situasi arketipal merupakan sesuatu yang khas dan esensial karena keberadaan elemen ini difungsikan untuk mengembangkan alur cerita. Pada umumnya dikisahkan, tokoh yang melakukan pengembaraan bertujuan untuk mencapai tujuan tertentu yang hebat dan sulit dicapai secara biasa. Dalam legenda Kanjeng Ratu Kidul, tokoh Dewi Angin-Angin dan Joko Suruh (Subiyanto, tt) melakukan pengembaraan untuk mendapatkan kesaktian magis. Dalam legenda Bawean, tokoh yang melakukan pengembaraan adalah Jujuk Campa (berasal dari Negeri Campa) dan Waliyah Zainab (berasal dari Jawa Timur). Kedua tokoh kebudayaan itu dikeramatkan hingga sekarang. Bukan saja makamnya disakralkan, bahkan benda-benda peninggalan kedua tokoh itu dirawat secara baik dan dihormati sebagai pusaka (Usman, 1992: 56-57). Perintah larangan (*wewaler*) Waliyah Zainab masih memiliki efek psikologis bagi sebagian anggota masyarakat Bawean. Mereka takut akan mendapatkan bencana jika melanggarnya (Usman, 1992: 77).

Pengembaraan, sebagai sarana untuk mencapai tujuan tertentu, dapat ditelusuri pada latar belakang sosio-kultural masyarakat. Laku pengembaraan diyakini merupakan upaya spiritual untuk mendekatkan diri pada makro kosmos dan kepada Yang Gaib. Laku ini bertolak dari keyakinan, hidup manusia tidak terlepas dari pengaruh makro kosmos dan rahmat kekuasaan dan kekuatan Dzat Adi Kodrati. Pengembaraan juga diyakini sebagai upaya untuk merebut dan menyerap energi gaib di tempat-tempat sakral dan magis. Dalam beberapa legenda, pengembaraan berarti *tapa ngrame*, beramal baik bagi yang membutuhkan dengan tanpa meminta imbalan apa pun. Pengembaraan dapat pula ujian diri, berupa perjalanan panjang untuk menghadapi berbagai rintangan dan kesulitan, misalnya 33 rintangan dan 99 kesulitan.

Pengembaraan yang dilakukan tokoh kebudayaan dalam legenda Bawean menyerupai laku *tapa ngrame*, berbuat baik tanpa mengharapkan imbalan apa pun, semata-mata demi kepentingan kemanusiaan, membimbing masyarakat menjalani kehidupan religius, dengan mengamalkan ajaran agama tauhid Islam.

Adu Kesaktian

Situasi adu kesaktian merupakan elemen arketipal yang esensial dan tipikal. Situasi ini sering dijumpai pada kebanyakan legenda. Adu kesaktian dapat merupakan salah satu wujud bentuk sayembara, tetapi dapat juga berupa peralihan dari bentuk peperangan untuk menghindari kesengsaraan rakyat atau jatuhnya banyak korban. Adu kesaktian lebih banyak mengandalkan kelebihan dan kekuatan dalam, sakti, gaib atau magi, bukan kekuatan lahiriah atau fisik. Adu kesaktian, selain dilakukan oleh orang, juga dilakukan oleh benda-benda pusaka atau senjata sakti.

Dalam legenda Bawean, adu kesaktian terjadi antara Raja Babileono (kafir) melawan Maulana Umar Mas'ud (Islam). Giliran pertama, "Raja Babi merobohkan pohon besar tanpa alat apa pun." ... Maulana Umar Mas'ud mampu menegakkan kembali pohon besar itu. "Tiba-tiba pohon itu bergerak perlahan-lahan dan akhirnya tegak kembali seperti sedia kala." (Usman, 1992:61). Giliran kedua, Maulana Umar Mas'ud merobohkan seekor kerbau dengan tongkatnya. Raja Babileono ternyata gagal mendirikan kerbau tadi. Raja Babi kalah dalam adu kesaktian itu, dan seharusnya dia bersedia masuk agama Islam sesuai dengan perjanjian semula. Dalam legenda, Raja Babi tidak mau mengakui kealahannya. Bahkan Raja Babi, kemudian, menyerang Maulana Umar Mas'ud. Terjadilah perang tanding. Dalam perang fisik itu Raja Babileono kalah dan terbunuh. Kekalahan Raja Babi dapat diinterpretasikan sebagai kekalahan bagi kekuatan kafir dan kemenangan bagi kekuatan agama tauhid. Sementara itu, secara sosio-kultural, adu kesaktian mencerminkan taraf kebudayaan masyarakat yang masih pada "tahap mitis" (Peursen, 1985:18), atau tahap kebudayaan masyarakat belum mampu mengembangkan ilmu pengetahuan (*science*) dan teknologi modern.

Imagi Arketipal dan Interpretasi Maknanya

Dalam menganalisis imagi arketipal, kajian ini menemukan imagi-imagi tipikal yang menimbulkan asosiasi pada makna dan pemikiran khas masyarakat Bawean. Imagi arketipal diambil dari dunia binatang, tumbuhan, objek alam, dan benda: (1) burung gagak, (2) buah-buahan, (3) danau dan batu karang, (4) benda keramat .

Burung Gagak

Memahami burung gagak sebagai imagi arketipal, sumbernya dapat ditelusuri sampai pada mitos dalam kitab suci. Konon, tatkala kedua kakak beradik anak Adam bernama Kabil (kakak) membunuh Habil (adik), Kabil kebingungan bagaimana cara merawat jenazah adiknya. Pada saat itu ada 2 ekor burung gagak bertarung, dan gagak yang satu terbunuh. Burung gagak yang menang, kemudian, mengais-ngais tanah dengan cakarnya untuk menguburkan bangkai gagak yang kalah. Demikianlah, Kabil berbuat seperti apa yang dilihatnya untuk menguburkan jenazah adiknya. Dari sumber mitos dalam kitab suci itu, imagi burung gagak selalu diasosiasikan dengan kematian. Dalam legenda Bawean, burung gagak telah terusir. Bahkan dalam kenyataan hingga sekarang, di Pulau Bawean tidak dapat dijumpai burung gagak (Usman, 1992:10). Hal ini dapat diinterpretasikan, masyarakat Bawean tidak mau bersusah payah berpikir tentang kematian, sebab maut adalah urusan Tuhan, bukan urusan manusia. Tugas manusia adalah mengisi hidup ini dengan sesuatu yang bermaslahat bagi kehidupan bersama, sebelum maut menjemputnya kapan pun dan di mana pun.

Buah-buahan

Imagi buah-buahan yang disebut dalam legenda dapat dikenali lewat kisah-kisah dalam kitab suci. Konon, Adam dan Hawa dihukum Tuhan karena telah makan buah khuldi. Maka, buah khuldi menimbulkan asosiasi pada makna dosa, kutukan Tuhan, tipu daya iblis, perpisahan suami-isteri, diusir dari sorga, turun ke dunia, dan derita yang panjang. Sementara itu, dalam lagu ciptaan para wali, buah belimbing (yang bersisi lima) menimbulkan asosiasi pada makna rukun Islam yang lima.

Dalam legenda Bawean, buah yang disebut adalah buah delima (Usman, 1992:74). Syahdan, Kiai Ageng Bungkul akan mencari menantu laki-laki untuk dinikahkan dengan puterinya bernama Dewi Wardah. Kiai Ageng memetik satu-satunya buah delima miliknya dan kemudian menghanyutkannya di Sungai Mas. Siapakah yang menemukan buah itu akan diambil menantu olehnya. Secara kebetulan, buah delima itu ditemukan Raden Paku. Maka, Raden Paku pun, kemudian bergelar Sunan Giri, diambil menantu oleh Kiai Ageng Bungkul. Di kemudian hari, Dewi

Wardah melarikan diri ke Pulau Bawean yang kemudian dikenal dengan nama Waliyah Zainab. Nama buah “delima” menimbulkan asosiasi pada rukun Islam yang berjumlah lima. Interpretasi demikian tidak didasarkan pada bentuk buah delima yang memiliki lima sisi seperti buah belimbing, melainkan dari segi kosa kata “delima”

Danau dan Karang

Imagi danau dan karang muncul berulang dalam legenda di Nusantara. Danau Rawa Pening terjadi sebagai akibat dari kutukan terhadap masyarakat di sana yang tidak mengenal rasa belas kasihan. Malin Kundang dikisahkan berubah menjadi batu karang di laut, setelah dikutuk ibunya. Laut pasir di Gunung Tengger adalah bakal danau yang tidak jadi terairi. Demikianlah, danau dan karang dapat disebut sebagai elemen arketipal yang tipikal.

Dalam legenda Bawean, pohon sakti yang hidup di pulau itu sudah tidak ada. Pohon itu, dicabut beserta akarnya oleh Raja Jin, kemudian dilemparkan ke laut. Tanah bekas tumbuh pohon itu menjadi danau Kastoba, dan pohon beserta akarnya terbalik di laut menjadi batu karang di laut sebelah timur Pulau Bawean. (Usman, 1992:10). Danau dan karang ini memberikan asosiasi pada air dan batu, atau darat dan laut. Hal ini dapat diinterpretasikan, sebagai masyarakat yang hidup di pulau kecil di tengah laut yang luas, orang Bawean sadar akan perbedaan dan pertentangan darat dan laut. Bagi mereka, darat menimbulkan persepsi pada air, kenikmatan dan kehidupan, sedangkan laut berarti batu, bahaya, atau kematian. Pemikiran orang Bawean tentang kenikmatan dan kesengsaraan, kehidupan dan maut, diungkapkan dalam pertentangan antara danau Kastoba dan gugusan batu karang di laut. “Danau Kastoba ramai dikunjungi wisatawan untuk menyaksikan keteduhan dan keindahannya”, sementara itu, “kapal atau perahu yang menabrak batu karang akan tenggelam di laut” (Usman, 1992: 5, 11).

Benda Keramat

Benda keramat atau yang dikeramatkan memiliki alasan berbeda-beda. Benda tsb. langka, aneh, hebat, memiliki kekuatan magis, atau mungkin pernah dimiliki oleh tokoh historis yang dikagumi. Dalam

masyarakat Jawa, peralatan perang bisa berubah menjadi benda yang dikeramatkan karena kehebatannya, bahkan mendapat “gelar” kiai.

Dalam legenda Bawean, imagi benda-benda keramat berasal dari 2 tokoh kebudayaan: Jujuk Campa dan Waliyah Zainab. Penyikapan masyarakat Bawean terhadap peninggalan kedua tokoh tersebut berbeda. Peninggalan Jujuk Campa, selain dikeramatkan juga dianggap memiliki kekuatan magis. Keris, tenong, dan sekedup Jujuk Campa diyakini dapat mengeluarkan 3 sinar (komala – tsalasa), sehingga desa tempat ketiga benda itu disimpan disebut Komalasa. “Desa Komalasa inilah tempat kali pertama berlabuhnya orang-orang sakti” (Usman, 1992: 47). Sementara itu, benda-benda peninggalan Waliyah Zainab disikapi sebatas sebagai benda yang dihormati karena memiliki nilai historis. Menurut masyarakat Bawean, salah satu benda peninggalannya yang terpenting adalah “gelebung” yakni “tempat mendinginkan nasi setelah dipindahkan dari periuk” (Usman, 1992: 80). Benda ini dapat diinterpretasikan bermakna simbolis. Benda gelebung menimbulkan asosiasi pada makna “dingin”, karena benda gelebung digunakan untuk mendinginkan nasi sebelum dimakan. Jika Waliyah Zainab mewariskan gelebung kepada masyarakat Diponggo (Bawean), hal ini mengandung pesan agar dalam berdakwah menyampaikan ajaran agama tauhid Islami, menempuh cara yang “dingin”, bukan dengan cara yang “panas”, karena dapat menimbulkan sikap antipati atau penolakan.

Pesan yang diwujudkan dalam bentuk benda itu lazim berlaku. Di Jawa, pesan untuk melakukan meditasi, mengheningkan cipta, agar hamba dapat bersatu dengan Tuhannya (*jumbuhing kawula Gusti*), diwujudkan dalam benda “*lesung*”, yakni lumpang kayu panjang untuk menumbuk padi. Kata “*lesung*” dipahami sebagai akronim dari kata “les” (hilang) dan “*suwung*” (kosong) (Soemodidjojo, 1951: 5).

PENUTUP

Prosa naratif lisan, khususnya legenda, sebagai salah satu wujud kekayaan budaya lisan penduduk Bawean perlu mendapatkan perhatian. Masyarakat Bawean, yang menempati sebuah pulau kecil di Laut Jawa, tampaknya sulit mengadakan kegiatan ilmiah sendiri untuk mengkaji bahasa dan sastra mereka.

Kajian yang menggunakan pendekatan arketipal dengan objek kajian

prosa naratif lisan ini, khususnya legenda, memberikan sejumlah pemahaman yang berarti berkenaan dengan hasil pemikiran ketaksadaran kolektif, latar belakang budaya, sosial, historis, aspirasi, nilai-nilai yang dibanggakan, sistem keyakinan yang dianut, dan proses pembudayaan dan pemberadaban masyarakat dari kehidupan jahiliah. Pengalaman hidup mereka untuk menjadi masyarakat berbudaya dan beradab berkat penetrasi damai dari luar pulau, telah menjadikan mereka merenungkan tentang tokoh dari luar dan kehidupan di darat.

Mengacu kepada metode dan teknik kajian dengan pendekatan arketipal, kajian ini mengumpulkan data arketipal berupa tokoh, situasi, dan imagi arketipal. Kemarketipalan data terletak pada ciri: esensial, tipikal, perenial, dan selalu berulang kembali. Objek kajian berupa 13 kisah legenda direduksi menjadi 3 elemen arketipal tsb. Interpretasi data yang bersifat humanistik, kultural, sosiologis, psikologis, dan historis, secara ringkas memberikan pemahaman berikut ini.

Kondisi geografis tempat tinggal masyarakat Bawean di pulau kecil di tengah-tengah laut mengakibatkan ketaksadaran kolektif mereka memikirkan makna hidup dan mati berkenaan dengan pertentangan darat dan laut. Bawah-sadar mereka mengatakan bahwa darat identik dengan hidup dan laut identik dengan maut. Mereka tidak mau memikirkan kematian, berdasarkan imagi burung gagak yang telah diusir dari pulau itu, karena kematian adalah urusan Tuhan. Darat adalah Danau Kastoba (tempat yang indah dan menawan), Gunung Malokok (timbunan bahan makan/ "malokok" [beras menir]), Gunung Pataonan (tempat tersimpannya pusaka magis milik Jaka Tingkir), Pelabuhan Komalasa (tempat berlabuhnya para tokoh kebudayaan), sedangkan laut adalah batu karang ghusong (yang dapat menenggelamkan kapal/perahu), atau penyebab kapal haji tenggelam sehingga jamaah calon haji berubah wujud menjadi kera. Dalam bawah-sadar mereka, untuk menjadi masyarakat yang berkebudayaan dan berkeadaban haruslah menjadi "orang darat". Hal ini dapat diinterpretasikan dari banyaknya legenda yang berkisah tentang kehidupan di darat, dan sebaliknya tidak ada legenda tentang kehidupan di laut. Ketaksadaran kolektif sebagai "orang darat" ini dapat dibandingkan dengan ketaksadaran kolektif orang Bajo yang merasa bahwa "kehidupan di darat tampaknya sama sekali tidak cocok dengan kehidupan mereka" (Ahimsa-Putra, 1994/1995: 25).

Ketaksadaran kolektif orang Bawean mengatakan bahwa untuk menjadi berbudaya dan beradab, haruslah ada penetrasi damai dari pihak luar. Jujuk Campa, Waliyah Zainab, Maulana Umar Mas'ud, adalah tokoh-tokoh kebudayaan yang datang dari luar pulau. Sebelumnya, pulau ini diperintah oleh raja jahiliah (Raja Dewana Teguh Saktiguna) dan raja kafir (Raja Babileono). Penghormatan terhadap ketiga tokoh kebudayaan tsb. tampak dalam mengabadikan ketiganya, baik dengan memelihara makam, barang-barang peninggalan, maupun menjadikannya sebagai nama lembaga pendidikan. Ketaksadaran kolektif masyarakat Bawean juga memberikan penghormatan kepada rakyat bawah, sebagaimana terbukti pada makam tokoh pembantu Dora yang panjangnya 11,5 meter dan makam Sembada 9,5 meter.

DAFTAR RUJUKAN

- Abrams, M.H. 1985. *A Glossary of Literary Terms*. Fort Worth: Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Ahimsa-Putra, Heddy Shri. 1994/1995. *Analisis Struktural dan Makna Mitos Orang Bajo. (Laporan Penelitian)*. Yogyakarta: Fakultas Sastra Universitas Gadjah Mada.
- Bisri, HM Adib & Abdul Mujie AS. tt. *Qishasul Anbiya dalam Al Quran*. Surabaya: Nun.
- Blishen, Edward [ed]. 1961. *Junior Pears Encyclopedia*. Pelham Books Ltd.
- Budiman, Arif. 1976. *Chairil Anwar – Sebuah Pertemuan*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Cohen, J.M. 1963. *A History of Western Literature*. Chicago: Aldine Publishing Company.
- Dundes, Alan [ed]. 1984. *Sacred Narrative*. California: University of California Press.
- Frye, Northrop. 1969. *Anatomy of Criticism*. New York: Atheneum.
- Grace, William, J. 1965. *Response to Literature*. New York: Mc Graw-Hill Book Co.
- Griffith, Jr, Kelley. 1982. *A Writing Essays about Literature*. New York: Harcourt Brace Jovanovich, Inc.
- Guerin, Wilfred L. et al. 1966. *A Handbook of Critical Approaches to Literature*. New York: Harper & Row Publ.
- Juhl, P.D. 1980. *Interpretation*. Princeton: Princeton University Press.
- Makaryk, Irena R. [ed]. 1993. *Encyclopedia of Contemporary Literary Theory*. Toronto: University of Toronto Inc.
- Ong, Walter J. 1989. *Orality and Literacy - The Technologizing of the Word*.

- London: Routledge.
- Peursen, C.A. 1985. *Strategi Kebudayaan* (terj. Dick Hartoko). Yogyakarta: Kanisius.
- Scot, Wilbur S. 1972. *Five Approaches of Literary Criticism*. New York: Collier Books.
- Soemodidjojo. 1951. *Srikawurjan*. Yogyakarta: Pradja Dalem Ngayogyakarta Hadiningrat.
- Suryabrata, Sumadi. 1983. *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: Rajawali.
- Usman, Zulfa. 1992. *Kisah-Kisah Pulau Puteri (Pulau Bawean)*. Bawean: Next Generation Foundation..