

Alih Wahana *Game Touken Ranbu* Menjadi Drama Musikal sebagai Representasi Identitas Latar dan Budaya Jepang

Sri Wahyuningtyas, Widowati
PBSI/FKIP, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta
swahyuningtyas74@yahoo.com

Hening Puspitarini
Magister Ilmu Susastra, Universitas Diponegoro
heningpuspitarini21@gmail.com

Abstract

This paper adopts the phenomenon of electronic literature or hybrid literature in the form of *online game* namely *Touken Ranbu* which is converted to a musical drama entitled *Touken Ranbu Bakumatsu Tenrouden*. The object is examined by using transformation studies which is related to the technology utilization as a means to elevate culture and history to be recognized by society. The problem identification in this paper is analyzing the similarity and difference in the *game* and musical drama of *Touken Ranbu* as well as the setting and cultural elements contained in it.

The result of this paper is that there are similarity in the theme and differences in additional of characters, plot, and setting. Moreover, the cultural setting and Japan cultural elements which are highlighted in the object are in the form of sword symbol and samurai figure as a symbol of the struggle and life view of the society. Therefore, through a literary work in the form of *Touken Ranbu game* dan the musical drama, culture and history could be a learning which is bequeathed to the young generation.

Keywords: electronic literature, game, musical drama, setting, culture

Intisari

Makalah ini mengambil fenomena sastra elektronik atau sastra hibrida berupa *game online Touken Ranbu* yang dialihwahanakan menjadi drama musik *Touken Ranbu Bakumatsu Tenrouden*. Objek tersebut diteliti menggunakan studi alih wahana yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi sebagai sarana untuk mengangkat budaya dan sejarah agar dapat dikenal oleh masyarakat. Rumusan masalah meneliti tentang persamaan dan perbedaan dalam *game* dan drama musik *Touken Ranbu*, serta masalah latar dan unsur budaya yang terkandung di dalamnya.

Hasil penelitian berupa persamaan tema dan perbedaan dalam penambahan tokoh, plot, dan latar. Kemudian, latar budaya dan unsur budaya Jepang berupa pedang dan samurai sebagai simbol perjuangan dan pandangan hidup masyarakatnya. Melalui sastra elektronik *game* dan drama musik budaya dan sejarah dapat diajarkan dan diwariskan kepada generasi muda.

Kata Kunci: sastra elektronik, game, drama musik, latar, budaya

Pendahuluan

Kemajuan teknologi menghasilkan perubahan dalam berbagai bidang, termasuk dalam perubahan wahana karya sastra. Hal ini juga berkaitan dengan perubahan bentuk karya sastra menjadi bentuk lain seperti film, animasi, komik, drama, video klip, bahkan karya sastra juga terdapat pada media *online* yang lebih mudah diakses melalui internet seperti *video games*.

Video games yang dikenal sebagai sarana hiburan dan pengisi waktu luang memiliki unsur-unsur pembangun karya sastra seperti tema, tokoh, latar, dan plot sehingga *video games* termasuk sebuah karya sastra. Sebagai bagian dari budaya populer, *video games* termasuk dalam jenis sastra elektronik karena dapat diakses melalui perangkat *personal computer (pc)* maupun *smartphone*. Sastra elektronik lebih memusatkan pada hal-hal digital, sebagai bagian dari budaya digital (*cyberculture*).

Pada dasarnya, permainan merupakan objek yang mudah diterima oleh masyarakat. Perkembangan *games* berasal dari permainan tradisional seperti *gobag sodor*, *dakon*, atau *engklek* dapat membawa identitas tradisional setempat dan mengandung pesan moral. Seiring kemajuan teknologi, maka pada era digital permainan dibuat dalam versi digital yang dapat diakses dengan mudah melalui media *online* maupun *offline* agar mudah dipelajari. Meskipun sebagian besar masyarakat menganggap *video games* sebagai tren, namun *video games* sesungguhnya merepresentasikan gagasan tertentu terhadap pembacanya. Karya sastra sebagai bagian dari integral kebudayaan biasanya memuat unsur-unsur penting seperti unsur budaya, sosial, pendidikan, dan lain-lain.

Salah satu *game online* yang memiliki latar dan unsur budaya di dalamnya adalah *Touken Ranbu*. *Touken Ranbu* merupakan salah satu *game online* populer berasal dari Jepang yang diciptakan oleh Nitroplus dan DMM.com pada 14 Januari 2015. Meskipun *game* ini merupakan *game* premium asal Jepang, penggemar *game* ini tidak hanya berasal dari Jepang saja, namun juga dari seluruh dunia termasuk Indonesia.

Touken Ranbu mengambil tema pada era samurai, sebelum pemerintahan Meiji di Jepang. *Touken Ranbu* yang memiliki arti “*Wild Swords Dance*” atau tarian pedang liar menggunakan personifikasi dari objek historis Jepang seperti pedang dan tombak

yang melambangkan semangat samurai masyarakat Jepang sebagai tokohnya. Objek historis berupa pedang-pedang terkenal dalam sejarah Jepang ini berkaitan dengan tokoh-tokoh penting dan penempa-penempa pedang terkenal dalam sejarah Jepang. Tokoh-tokoh dalam *game* ini yang semula adalah senjata digambarkan hidup kembali menjadi pemuda-pemuda yang dikenal sebagai *touken danshi* atau prajurit pedang. Para *touken danshi* mendapatkan misi untuk memperbaiki sejarah yang akan dihancurkan oleh pasukan revisioner sejarah. Mereka harus melakukan pertempuran dengan pasukan pengubah sejarah agar sejarah yang seharusnya terjadi tidak berubah, karena hal itu akan menghancurkan keseimbangan dunia.

Dalam perkembangannya, kepopuleran *video games* biasanya diikuti dengan adaptasinya menjadi bentuk lain agar cakupan konsumsi lebih luas, seperti diadaptasi menjadi animasi atau film. Bahkan di Jepang *video games* juga diadaptasi menjadi *stage plays* atau teater musikal sehingga tokoh-tokoh fiksi tersebut diperankan oleh aktor-aktris sesuai karakter. Drama panggung atau musikal biasanya harus menggunakan akrobatik yang sesuai karena jika tidak pertempuran yang disajikan tidak bisa diperlihatkan secara maksimal. Para pemainnya harus berlatih keras, terutama pemain panggung untuk genre *action* dan *historical*. *Touken Ranbu* termasuk salah satu *video games* yang telah mengalami transformasi menjadi animasi yakni *Touken Ranbu: Hanamaru* (2016), dan season dua dari animasi tersebut berjudul *Zoku Touken Ranbu Hanamaru* (sedang dalam masa produksi), *Touken Ranbu: Katsugeki* (2017), drama panggung *Touken Ranbu* dan *Touken Ranbu* musikal.

Fenomena perubahan dari sastra elektronik ke dalam berbagai bentuk tersebut dapat dikategorikan sebagai proses alih wahana. Proses alih wahana juga merupakan proses hibrida karena hibrida diketahui sebagai percampuran, pencangkakan, atau sesuatu yang terintegrasi dari berbagai hal baik secara visual maupun teks. Alih wahana merupakan perubahan dari satu jenis kesenian menjadi kesenian lain. Hal ini membuktikan bahwa sastra dapat berubah unsur-unsurnya sesuai dengan wahana barunya. Dua jenis karya sastra yang diubah menjadi wahana berbeda merupakan salah satu bentuk sastra hibrida dengan kajian sastra bandingan khususnya studi alih wahana sebagai bentuk transformasi. Perubahan dari novel menjadi film, film animasi menjadi novel, atau dari *game* menjadi drama musikal merupakan pengalihwahanaan. Jadi, perubahan wahana merupakan medium untuk mengungkapkan atau mencapai gagasan

tertentu dari karya sastra (Damono, 2014:13). Proses alih wahana terjadi karena teks bersifat dan berpotensi terbuka mengalami perubahan yang disebabkan atas pembacaan dan penafsiran dari pembaca atau pengarang (Limbong, 2015:2005).

Berdasarkan hal tersebut, makalah ini memfokuskan pada kajian sastra elektronik atau sastra hibrida *game online Touken Ranbu* yang ditransformasikan menjadi drama musikal *Touken Ranbu Bakumatsu Tenrouden*. Berkaitan dengan penjelasan yang diungkapkan di atas, objek material dalam penelitian ini memfokuskan kajian pada *game online Touken Ranbu* buatan Nitroplus dan DMM.com dengan drama musikal *Touken Ranbu Bakumatsu Tenrouden* yang disutradarai oleh Kayano Isamu. Objek formal penelitian adalah representasi identitas latar dan budaya Jepang yang akan dikaji dengan teori alih wahana dengan perspektif pendekatan sosiologi sastra ditinjau dari latar belakang sosial dan sejarah yang terkandung dalam objek material tersebut.

Permasalahan yang dilihat yaitu 1) apakah persamaan dan perbedaan dalam *game online Touken Ranbu* dengan drama musikal *Touken Ranbu Bakumatsu Tenrouden*, 2) bagaimana representasi identitas latar dan budaya Jepang yang terdapat di dalam *Touken Ranbu*?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini mengungkap persamaan dan perbedaan dalam *game online Touken Ranbu* dengan drama musikal *Touken Ranbu Bakumatsu Tenrouden*, dan menjelaskan representasi identitas latar dan budaya Jepang yang terdapat di dalam *Touken Ranbu*. Hal ini didasarkan pada *game online Touken Ranbu* sebagai budaya populer secara langsung dapat mempengaruhi gaya hidup dan perilaku sosial dari pembaca atau konsumennya, termasuk juga tren *game Touken Ranbu* dan drama musikal *Touken Ranbu*. Transformasi dari *game* menjadi drama musikal juga merupakan hal yang jarang diteliti sehingga akan menjadi pembahasan menarik dalam penelitian ini.

Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan sosiologi sastra dengan teori alih wahana. Sosiologi sastra digunakan untuk melihat latar dan budaya Jepang yang terdapat dalam *game Touken Ranbu* dan drama musikal *Touken Ranbu Bakumatsu Tenrouden* yang mengalami pengalihwahanaan.

Kemudian, penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan melakukan pengumpulan data. Penelitian kualitatif dilakukan dengan penelitian kepustakaan dan analisis tekstual berdasarkan kerangka pemikiran teoretis melalui teknik catat dan observasi. Setelah diobservasi serta dipahami dan dikaji agar sesuai data dalam *game* dan drama musikal yang dikaji maka dilakukan analisis untuk menemukan latar dan unsur budaya Jepang dalam pengalihwahanaan *Touken Ranbu* dari *game* menjadi drama musikal.

Hasil dan Pembahasan

Pada awal terciptanya *video games*, permainan yang sederhana dan lebih fokus pada ‘*action*’ merupakan hal utama karena *game* berfungsi sebagai media hiburan. Namun, seiring perkembangan teknologi dan grafis yang semakin baik, cerita dalam *video games* menjadi hal yang sangat penting. Dengan cerita yang kuat memungkinkan *video games* diadaptasi menjadi wahana lain, seperti *game online Touken Ranbu* yang diadaptasi menjadi animasi *Touken Ranbu: Hanamaru* dan *Katsugeki* yang ditayangkan pada musim gugur tahun 2016 dan musim semi 2017, drama panggung, drama musikal, dan film. Berikut pembahasan transformasi yang terlihat dari *game* menjadi drama musikal *Touken Ranbu*.

1. Perubahan yang terjadi Antara Struktur *Games* dan Struktur Drama Musikal

Perubahan wahana ini tidak menghilangkan tema utama dari *game Touken Ranbu* yang memfokuskan pada tujuan untuk melindungi sejarah. Dalam drama musikal *Touken Ranbu Bakumatsu Tenrouden* (Akhir Bakumatsu) melindungi sejarah menjadi prioritas utama. Pada drama musikal tema untuk melindungi sejarah terfokus pada sejarah Shinsengumi dan insiden Ikeda-ya (penginapan Ikeda). Dalam *game*, plot cerita akan dibawa oleh *user/pemain game*. Ketika ingin mengarahkan pada pembentukan insiden Penginapan Ikeda dengan memberangkatkan tim yang berisi pedang-pedang milik *Shinsengumi* (unit kepolisian pelindung Shogun, pemerintahan era Bakumatsu) maka harus diatur formasi terlebih dahulu ke dalam unit utama. Ketika bermain pembaca dapat sesuka hati menentukan cerita, namun dalam drama musikal cerita telah ditentukan sehingga penonton diarahkan untuk memahami sejarah tentang *Shinsengumi* dan penginapan Ikeda. Insiden penginapan Ikeda menceritakan tentang perjuangan *Shinsengumi* di Edo pada era Bakumatsu yang sedang melakukan penangkapan pada

fraksi pemberontak Joisishi. Dalam cerita drama musikal, dibumbui dengan unsur fiksi terkait adanya kucing yang merupakan iblis yang bisa menjelma memasuki tokoh untuk mengubah sejarah, yakni Okita Shouji sehingga menggagalkan sejarah yang sebenarnya yakni pemenggalan Kondo Isami, komandan Shinsengumi kala itu namun akhirnya dapat dihentikan oleh pasukan “prajurit pedang” tim Shinsengumi dengan ketua Hachisuka Kotetsu. Menjadi perbedaan terbesar antara *game* dan musikal *Touken Ranbu* adalah dalam musikal para prajurit pedang juga melakukan tarian dan bernyanyi.

Perbedaan tokoh dalam drama musikal yang terlihat yakni ketika bermain *game Touken Ranbu* pembaca disugahi dengan grafis 2D yang bisa berbicara dan bergerak searah berulang-ulang (walau tidak lebih nyata seperti dalam animasinya). Kemampuan *seiyuu* (pengisi suara) dalam mengekspresikan karakter dan bertempur dalam *game* juga menjadi ciri khas. Berbeda dengan drama musikal yang diperankan oleh aktor panggung. Mereka harus mendalami karakter yang ada di dalam *game* sehingga dapat memenuhi ekspektasi dari penonton dan harus pintar dalam akrobatik sehingga menyuguhkan insiden pertarungan yang nyata seperti dalam karya orisinalnya.



Tokoh dalam *Game Touken Ranbu*



Tokoh dalam drama musikal *Touken Ranbu*

Tokoh yang menjadi unit utama dalam drama musikal ini adalah tim Shinsengumi yang terdiri atas Kashuu Kiyomitsu dan Yamatonokami Yasusada pedang milik Okita Shouji (kapten divisi I Shinsengumi), Izuminokami Kanesada dan Horikawa Kunihiro pedang milik Hijikata Tousei (Wakil Komandan Shinsengumi), Nagasone Kotetsu pedang milik Kondou Isami (komandan tertinggi Shinsengumi), dan Hachisuka Kotetsu pedang milik keluarga Kotetsu. Para pemain berpakaian seperti tokoh dalam *game* agar peran yang dibawakan sesuai. Hal seperti ini biasanya juga disebut sebagai *costum play* atau *cosplay* dalam Jepang karena memerankan karakter tokoh fiksi. Detil yang digunakan pun harus sesuai agar penggemar merasa seperti melihat visual *game* secara nyata, begitupula dengan sifat dan pembawaan dari karakternya. Dalam pementasan *Bakumatsu Tenrouden* pemain telah dapat masuk ke dalam jiwa karakternya. Perbedaan yang terlihat dalam alih wahana ini adalah karakter para pemilik terdahulu pedang-pedang tersebut juga ditunjukkan dalam drama musikal, namun di dalam *game* tidak ditunjukkan.

Anggota *Shinsengumi* (Hijikata, Kondou, Okita)

Visualisasi para pemilik pedang dalam drama musikal bertujuan untuk memperkenalkan penokohan Shinsengumi sebagai bagian dari sejarah Jepang. Melalui penokohan tersebut maka pembaca dapat memahami karakteristik pedang tersebut sebenarnya merupakan pencerminan dari pemiliknya. Seperti Nagasone milik Kondou Isami (komandan Shinsengumi) yang bijaksana, maka dia menjadi pedang yang

bijaksana dan tenang dalam mengambil keputusan di dalam tim. Atau pedang milik Okita yaitu Kashuu dan Yasusada yang masih memiliki sifat kekanakan namun prajurit yang kuat seperti pemiliknya.

2. Latar dan Unsur Budaya Jepang

Selain tema, plot, dan tokoh, transformasi juga terjadi pada latar di *game* dengan latar di drama musikal. Latar *game* di bagian tampak depan memperlihatkan latar tempat *citadel* (kuil) tempat tinggal para pedang, dan pemimpin tim biasanya menjadi halaman penyambut utama bagi pemain. Begitupula dengan latar pertempuran di penginapan Ikeda, yaitu terdapat di map ke 6 *game Touken Ranbu*.



Latar di *game*

Sesuai dengan tokoh Hachisuka sebagai pemimpin utama misi, maka ia menjadi penyambut di halaman muka dari *game*. Meskipun demikian, seperti yang terdapat pada adegan sebelumnya, bahwa latar di drama musikal berbeda dengan *game* karena sebagian besar latar di panggung hanya berupa tangga kayu dengan nuansa hitam. Namun permainan lampu dan musik membuat drama panggung dapat membawa pembaca masuk ke dalam cerita.

Ketika memainkan *game* pembaca dituntut untuk memenangkan *game*, dan was was ketika menghadapi musuh yang lebih kuat dengan kondisi pedang terluka. Hal ini juga ditunjukkan pada drama musikal, namun adegan paling menyentuh ketika para

pemilik mereka meninggal yaitu tokoh Okita yang harus meninggal karena TBC dan tokoh Kondou yang meninggal karena dieksekusi sesuai dengan sejarah yang ada.

Perbedaan latar tersebut menandakan bahwa *game* memang ditujukan agar pemain menikmati permainan sehingga warna cerah mendominasi, sedangkan latar gelap dalam drama musikal menunjukkan masa kelam yang terjadi pada Shinsengumi yang menandai akhir dari era Bakumatsu sehingga diganti dengan pemerintahan yang baru sehingga pembaca dapat mengikuti cerita sesuai sejarah.

Latar budaya Jepang juga ditunjukkan dengan beranda *citadel* yang bernuansa gaya Jepang, dengan pintu geser dan taman. Nuansa tersebut menegaskan bahwa era dari *game* tersebut menyesuaikan dengan masa-masa Jepang zaman dahulu. Kostum yang dipakai sang kapten unit pertama berwarna emas melambangkan pedang tersebut adalah pedang pajangan yang dibanggakan keluarga Hachisuka pemilik pedang tersebut. Kostum yang digunakan oleh Yasusada, Izuminokami, dan Nagasone adalah pakaian tradisional Jepang dengan *haori* (jubah) yang identik dengan Shinsengumi yaitu biru dan putih. Tokoh Kashuu dan Horikawa menggunakan seragam modern karena Shinsengumi juga merupakan unit kepolisian yang berada dalam pemerintahan peralihan antara masa samurai dan era modern kala itu. Pedang sebagai penanda dari senjata merupakan perlambang kekuatan para samurai kala itu.

Selain latar budaya, unsur-unsur budaya yang menonjol dalam *Touken Ranbu game* dan drama musikal *Bakumatsu Tenrouden* yakni unsur sistem organisasi sosial dan mata pencaharian. *Shinsengumi* identik sebagai panutan kepolisian kala itu yang mempunyai semboyan untuk terus berperang tanpa rasa takut. Bahkan Hijikata Toughirou menegakkan peraturan yang berbunyi siapapun yang melanggar perintah harus *seppuku*. *Seppuku* adalah bunuh diri terhormat yang dilakukan oleh samurai ketika melanggar peraturan atau kalah perang. Semangat kerja *Shinsengumi* tersebut juga mengilhami semangat masyarakat Jepang yang selalu giat bekerja dan menaati peraturan. Hal itu menjadi budaya yang telah dilakukan masyarakat Jepang sehari-hari, sehingga ketertiban selalu tercipta.

Unsur budaya yang sangat kuat juga terlihat pada representasi pedang di *Touken Ranbu* sebagai pedang milik samurai. Samurai merupakan ksatria yang menjadi kebanggaan dalam sejarah Jepang. Semangat samurai yang selalu menunjukkan keberanian dan jujur dalam bertarung merupakan simbol dari panutan orang Jepang.

Pedang sebagai senjata menunjukkan keberanian para samurai untuk terus bertarung tanpa takut akan kematian. Samurai merupakan bentuk nasionalisme Jepang pada masa itu, karena di tangan samurai yang mempunyai jiwa berani pedang digunakan sebagai sarana untuk melindungi, bukan untuk melukai.

Sehubungan dengan perwujudan pedang-pedang samurai yang menjadi tema dari *game Touken Ranbu* dan drama musikal *Bakumatsu Tenrouden* menunjukkan bahwa sejarah juga dapat dijadikan sebagai tema untuk *game*. Selanjutnya, dengan adanya *game Touken Ranbu* membuat masyarakat mencari tahu sejarah Jepang dan mempelajarinya, serta mengunjungi museum-museum untuk melihat pedang-pedang bersejarah yang masih ada seperti dalam *game Touken Ranbu*. Strategi menggunakan pedang bersejarah dalam industri *game* tidak hanya menguntungkan bagi pihak pengembang *game*, namun dapat menyampaikan makna identitas sebagai budaya Jepang. Bahkan, dengan adanya *game* dan pengalihwahanaan *Touken Ranbu* menjadi drama musikal membuat pedang-pedang yang hilang atau telah dihancurkan ditempa kembali untuk melestarikan peninggalan-peninggalan budaya yang berharga warisan perjuangan masa lampau.

SIMPULAN

Pengalihwahanaan dari *game Touken Ranbu* menjadi drama musikal *Touken Ranbu Bakumatsu Tenrouden* merupakan bentuk untuk memperkenalkan produk budaya peninggalan sejarah kepada pembaca. Persamaan tema tentang pasukan pedang yang melindungi sejarah dan insiden akhir Bakumatsu yang mengakhiri perjuangan Shinsengumi merupakan hal yang ditonjolkan dalam *game* dan drama musikal dalam penelitian ini. Perbedaan wahana berpengaruh pada tokoh dan latar budaya cerita. Dalam *game* dikemas sesuai dengan *setting* Jepang dan modifikasi karakternya dibuat sesuai dengan personifikasi pemilik pedang terdahulu, namun dalam drama musikal detail kostum dan pendalaman karakter juga penting, *setting* suasana dilakukan dengan permainan lampu, para tokoh yang memegang peranan penting untuk membawakan cerita ke dalam plot yang lebih serius.

Latar budaya berupa simbol pedang sebagai keberanian dan rumah tradisional Jepang sesuai dengan latar kala itu. Unsur budaya tentang semangat juang pantang menyerah dan semangat samurai dalam kesederhanaan dapat dijadikan panutan. Hal ini

menambah pengetahuan dan memunculkan motivasi bagi pembaca karya sastra tersebut untuk mempelajari semangat yang ditanamkan melalui karya sastra baik itu *game* atau drama musikal, serta untuk mempelajari nilai moral dari sejarah perjuangan para samurai Jepang yang dikenal mempunyai sifat yang berani dan setia. Dengan demikian, sastra elektronik berupa *game* dan drama musikal *Touken Ranbu* memberikan pengaruh positif untuk pelestarian warisan budaya dan memberikan motivasi untuk mempelajari sejarah peninggalan nenek moyang.

DAFTAR PUSTAKA

- Chatman, Seymour. 1980. *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. England: Ithaca.
- Damono, Sapardi Djoko. 2010. *Sosiologi Sastra*. Jakarta: Editum.
- _____. 2013. *Sastra Bandingan*. Jakarta: Editum.
- _____. 2014. *Alih Wahana*. Ciputat: Editum.
- Faruk. 2012. *Metode Penelitian Sastra Sebuah Penjelajahan Awal*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isamu, Kayano. 2016. *Touken Ranbu Bakumatsu Tenrouden*. Japan.
- Limbong, Priscila Fitriasih. 2015. *Alih Wahana pada Kitab Patahulrahman Upaya Mendekatkan sebuah Teks pada Masyarakatnya*. Jakarta: Jurnal Lektur Keagamaan.
- Noor, Redyanto. 2005. *Pengantar Pengkajian Sastra*. Semarang : Fasindo.
- Nitroplus dan DMM.com. 2015. *Touken Ranbu* diakses melalui <http://dmm.com/play-tohken>.
- Pradopo, Rachmat Djoko. 2005. *Beberapa Teori Sastra, Metode Kritik, dan Penerapannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ratna, Kutha Nyoman. 2015. *Estetika Sastra dan Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Teeuw, A. 1984. *Sastra dan Ilmu Sastra*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya.