

SASTRA WAYANG SEBAGAI SARANA KRITIK SOSIAL: TINJAUAN EKOLOGI BUDAYA

Murtini

Sastra Indonesia FIB Universitas Sebelas Maret

murtiniibu@gmail.com

ABSTRAK

Wayang dalam kehidupan masyarakat Indonesia –terutama Jawa- bukan sekedar untuk hiburan, tetapi menjadi pedoman dan pandangan hidup. Bahkan tokoh-tokoh yang bersifat protagonis dikategorikan sebagai sosok yang layak untuk diteladani.

Makalah ini akan mengetengahkan objek tentang pengarang sastra Indonesia modern yang memanfaatkan tokoh wayang dalam karya-karyanya. Hal ini terkait erat dengan peran dan fungsi tokoh wayang dalam sastra Indonesia modern. Selain itu, lewat karya-karya tersebut pengarang ingin menunjukkan ideologinya dengan memanfaatkan tokoh-tokoh wayang.

Metode yang digunakan dalam makalah ini adalah deskriptif kualitatif. Dengan variabel kreasi dan inovasi tokoh-tokoh wayang dalam novel Indonesia, terutama karya Umar Kayam, YB Mangunwijaya, Yudhistira ANM Massardi, Yanusa Nugroho, dan Pitoyo Amrih.

Dalam pengamatan kali ini ditemukan kreasi dan inovasi terhadap tokoh-tokoh wayang. Maksudnya ditemukan perbedaan dan persamaan terhadap karakter tokoh wayang. Kesengajaan membedakan keberadaan tokoh wayang ini boleh jadi merupakan “perkembangan” atau “pergeseran” interpretasiterhadap tokoh wayang tersebut. Hal ini terkait erta dengan faktor ekologi budaya pengarang untuk menanggapi keberadaan tokoh-tokoh wayang tersebut pada zaman sekarang.

Dengan demikian simpulannya adalah, wayang sebagai produk budaya akan mengalami pergeseran interpretasi sejalan dengan perkembangan pola pikir pengarang dan pembaca karya sastra yang memanfaatkan tokoh wayang sebagai sarana kritik sosial.

Kata kunci: tokoh wayang — sastra wayang — ekologi budaya

1. PENDAHULUAN

Wayang dalam kehidupan masyarakat Indonesia -termasuk Jawa- sampai detik ini masih dirasakan keberadaannya. Sri Mulyono berpendapat (1979: 51), wayang adalah sebuah kata bahasa Jawa yang berarti “bayang”. Berasala dari akar kata “yang” dan mendapat awalan “wa”. Kata “wayang”, “humayang”, pada waktu dulu berarti mempertunjukkan “bayangan”, lambat alun menjadi pertunjukan bayang-bayang atau wayang.

Cerita wayang pada dasarnya cenderung berporos pada pakem cerita Mahabharata dan Ramayana. Kedua cerita ini bersumber bersumber dari India. Seperti diketahui Mahabharata mengisahkan sepak terjang keluarga Bharata yang terdiri dari Pandawa (lima bersaudara) dan Kurawa (seratus bersaudara). Masyarakat Jawa mengenal Pandawa merupakan lambang kebaikan dan Kurawa lambang keserakahan. Adapun cerita Ramayana juga melambangkan kebaikan

dan kejahatan. Sisi kebaikan digambarkan lewat kubu Ramawijaya dan yang jahat kubu Rahwana (Raja Alengka). Dalam pada itu diketahui terdapat dua tokoh yang mempunyai perwayakan kompleks, yakni Karna (Mahabharata) dan Kumbakarna (Ramayana).

Kisah kehidupan wayang begitu melekat dalam kehidupan masyarakat Jawa. Tokoh-tokoh seperti Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula, Sadewa, Ramawijaya, Hanonam, Subadra (Sembadra), Srikandi –untuk menyebut beberapa tokoh- merupakan tokoh fiktif. Namun dalam perkembangannya terdapat kecenderungan tokoh-tokoh tersebut dimitoskan keberadaannya oleh para pendukungnya. Dengan adanya kecenderungan tersebut, maka beberapa pengarang Indonesia menangkapnya dan berkreasi menciptakan karya sastra modern (novel) dengan memanfaatkan tokoh-tokoh wayang tersebut dalam karyanya. Pengarang-pengarang tersebut adalah: 1) Yudhistira ANM Massardi dengan karyanya Arjuna Mencari Cinta (AMC), 2) YB Mangunwijaya dengan karyanya Burung-burung Manyar (BbM), 3) Yanusa NUgraha dengan karyanya Manyura (M), 4) Umar Kayam dengan karyanya Sri Sumarah (SS), 5) Pitoyo Amrih dengan karyanya Pertempuran 2 Pemanah Arjuna –Karna (P2PAK).

Makalah ini akan membahas sisi ekologi budaya dan kreativitas pengarang. Kreativitas pada dasarnya berkaitan dengan penciptaan dan penemuan akan sesuatu yang baru. Cambell (1988) mengatakan kreativitas merupakan kegiatan yang mendatangkan hasil yang sifatnya baru dan berguna. Pengertian baru di sini dapat diartikan bermacam-macam, di antaranya: menarik, aneh, inovatif, atau memberi kejutan. Berguna dapat diartikan memberi kemudahan, kemanfaatan, mempercepat, menghibur, mengatasi kesulitan dan sebagainya.

Makalah ini akan mengetengahkan rumusan sebagai berikut. 1) Mengapa pengarang sastra modern (Yudhistira ANM Massardi, YB Mangunwijaya, Yanusa Nugraha, Umar Kayam, Pitoyo Amrih) memanfaatkan tokoh wayang dalam karya mereka. 2) Bagaimana “kesetiaan” dan “pemberontakan yang dilakukan oleh pengarang tersebut dalam membangun karakter tokoh sebagai saran kritik sosial. Adapun tujuan pengamatan ini adalah untuk mengetahui dan menemukan fungsi dan peran tokoh wayang dalam novel-novel wayang tersebut,

dan untuk mengetahui kreasi pengarang-pengarang tersebut dalam kancah sastra modern.

2. METODE

Pengamatan ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. dengan variabel kreasi dan inovasi tokoh wayang dalam novel. Targetnya adalah mencari bahan-bahan baru dengantujuan menemukan kaitan-kaitan yang dapat diubah menjadi hipotesis-hipotesis (Vredendrebte, 1985: 53). Selanjutnya pengamatan ini mengerah kepada interpretasi guna memperoleh penemuan atau teori-teori. Prosedur tersebut termasuk konseptualisasi data yang dipadukan dengan kemampuan peneliti sebagai instrumen penelitian. Penelitian ini juga menggunakan prosedur nonstatistik (Stauss dan Gordon, 1997: 14).

3. PEMBAHASAN

3.1 Deskripsi Cerita

Tokoh Arjuna dalam AMC karya Yudhistira ANM Massardi digambarkan sebagai anak SMA. Dalam novel ini Arjuna bukanlah tokoh yang santun, cerdas, dan haus ilmu, tetapi digambarkan sebagai anak yang memiliki kenakalan “khas anak SMA”. Arjuna yang suka menyontek, menggoda gadis (cewek), dan agak semaunya.

Sementara itu tokoh Larasati dan Kakrasana dalam BbM karya YB Mangunwijaya lebih “setia” dengan pakem wayang. Larasati adalah salah seorang istri Arjuna. Dia dikenal sebagai perempuan cerdas, lincah, dan rendah hati, meskipun dia memiliki kepandaian memanah melebihi Srikandi (istri Arjuna yang lain). Adapun Kakrasana (kelak setelah menjadi raja bergelar Baladewa), dikenal jujur, setia pada janji, pemberani, agak emosional. Ketika kedua tokoh tersebut “dipinjam” dalam BbM menjadi Atik (menjelmaan Larasati) dan Teto atau Setadewa (penjelmaan dari Kakrasana), memiliki karakter yang mirip dengan tokoh wayang. Kecerdasan Atik diwujudkan dengan profesinya sebagai dokter. Sementara itu, kesetiaan yang dimiliki Kakrasana mewujud dalam kerelaan Teto merawat anak Atik setelah meninggal dunia.

SS menampilkan tokoh Kunti dan Sembadra untuk menggambarkan karakter Sri Sumarah. Umar Kayam dalam hal ini juga “setia” menerapkan kedu tokoh wayang tersebut sebagaimana yang sudah dikenal masyarakat Jawa.

Sembadra, salah satu istri Arjuna, dikenal sebagai seorang perempuan yang lemah lembut, sabar, dan lapang dada. Buktinya dia rela dimadu dan konon menerima madunya bagai saudara kandung. Adapun Kunti dikenal sebagai figur seorang ibu yang sangat luar biasa. Kunti sebagai orang tua tunggal mampu "mencetak" Pandawa sebagai ksatria yang tangguh dan disegani. Kedua perempuan hebat tersebut dimanfaatkan oleh Umar Kayam untuk menggambarkan watak Sri Sumarah. Di antaranya adalah penggambaran kesetiaan terhadap suaminya yang bernama Sumarto, selanjutnya Sri juga merawat dan mendidik Tun (anakny) setelah suaminya meninggal dunia.

Sementara itu Manyura karya Yanusa Nugraha menampilkan tokoh Puntodewo raja Amarta. Dalam dunia pewayangan Puntadewa atau Yudhistira dikenal sebagai raja yang adil, jujur, bijaksana, bahkan suci (berdarah putih). Namun dalam Manyura, Puntadewa digambarkan sebagai seorang raja yang sangat kejam dan bengis. Oleh karena watak raja yang bengis itu membuat rakyatnya berpindah ke negeri lain.

3.2 Kritik Sosial dalam Novel Wayang

Jika kita membaca SS yang menjadi satu dengan Bawuk karya Umar Kayam, maka kita akan menjumpai kirab besar seorang sastrawan sekaligus dikenal sebagai seorang sosiolog. Umar Kayam tidak hanya bercerita atau mengembangkan imajinasinya, namun juga menampilkan sosok sosiologis manusia Solo sekitar tahun 1965 ke belakang. Suasana fisik dapat dilibatkan ke dalam suasana psikis yang cukup meyakinkan pembaca, karena sang pengarang cukup mengakrabi suasana masyarakat Solo dan sekitarnya, baik sebelum maupun sesudah kemerdekaan.

Dalam kaitannya dengan pemunculan beberapa tokoh wayang dalam SS pada dasarnya untuk lebih mempertegas keberadaan tokoh utama dalam hal ini Sri Sumarah. Seperti diungkapkan oleh Manu (1987: 55), masuknya tokoh-tokoh wayang ke dalam SS hal itu kiranya merupakan penyesuaian diri penulisnya terhadap lingkungan yang mengelilinginya, meskipun tidak dapat dipungkiri, bahwa masuknya tokoh wayang ke dalam SS mengalami perubahan, karena disesuaikan dengan kondisi cerita pendek. Kalau kembali pada masalah lingkungan yang mengelilingi penulis, tentunya yang dimaksudkan di sini

bukanlah lingkungan alam, lingkungan sosial, tetapi lingkungan budaya yang juga dikenal dengan istilah ekologi budaya. Dengan masuknya tokoh-tokoh wayang ke dalam SS dapatlah diperkirakan bahwa wayang merupakan tokoh satu aspek lingkungan budaya yang mengelilingi penulisnya. Pemahaman mengenai lingkungan (ekologi) budaya ini amatlah penting dalam rangka pemahaman sebuah karya sastra. Dengan mengetahui ciri-ciri budaya masyarakat yang menghasilkan karya-karya sastra itu kemudian dapat didudukkan pada otoritas budayanya.

Umar Kayam memanfaatkan tokoh Kunti, Sembadra, Arjuna, Burisrawa dalam SS agar menjadi lebih hidup dalam jalan ceritanya. Sebab tampaknya bagi masyarakat Jawa konsep kehidupan yang sebenarnya itu tersirat dalam tema wayang. Adapun dengan dihidirkannya tokoh wayang dalam SS seperti “apa adanya”, Sembadra dengan kesabarannya, Kunti dengan ketangguhannya, yang dilekatkan pada diri Sri Sumarah tampaknya pengarang ingin membawa pembaca bukan sekadar pada konseptualitas tetapi sudah pada tataran pengembangan konsep itu sendiri.

Dengan demikian Umar Kayam dalam SS ingin mengukuhkan tokoh wayang secara proporsional, sesuai dengan imej yang berkembang di masyarakat Jawa. Hal ini senada dengan YB Mangunwijaya dalam BbM. Kakrasana atau Baladewa dalam dunia pewayangan, seperti sudah disebutkan, memiliki watak yang jujur, pemberani, teguh terhadap janji, dan, yang tidak kalah penting, dia ingin menggagalkan perang Bharatayudha. Kakrasana, dalam pesan moral wayang, dia memiliki sifat yang kompleks, seperti halnya Bisma dan Karna. Dikatakan kompleks karena Kakrasana yang sebenarnya berwatak baik, justru harus sering berhubungan dengan Kurawa (kelompok jahat). Di sinilah watak dan sikap Kakrasana sering dipertanyakan.

Dalam BbM pengarang mencoba melihat revolusi Indonesia dari segi yang subjektif, bahkan agak cenderung melihatnya dari sisi Belanda. Buktinya dengan memasang protagonis orang Indonesia yang anti republik. Tokoh protagonis itu adalah Teto yang sering dipanggil Sinyo, karena dia memang Indo

(ayah Jawa, ibu Belanda), ini identik dengan Kakrasana yang bule. Hal ini sebagai simbol budaya Indonesia yang memang indo.

Dalam SS dan BbM tokoh-tokoh wayang tampil sebagaimana adanya, berbeda dengan AMC dan M. Kedua novel ini menghadirkan tokoh Arjuna dan Yudhistira tidak sebagaimana lazimnya. Seperti diketahui, kedua tokoh ini dalam pewayangan sering menjadi teladan. Arjuna dikenal sebagai pribadi yang santun, sakti, bahkan ketika diketahui Arjuna penganut poligami, masyarakat dapat memaklumi. Yudhistira adalah raja yang tak pernah berdusta dan suci (dalam suatu cerita disebutkan darahnya putih semua).

Di tangan Yudhistira ANM Massadi tokoh Arjuna dalam AMC diubah menjadi pemuda yang nakal, kurang santun, nyontek di kelas, bahkan ketika mendekati cewek sifat tidak elegan kadang muncul. Sementara di tangan Yanusa Nugroho tokoh Puntadewa atau Yudhistira berbalik menjadi tokoh yang super jahat. Raja yang hanya memikirkan dirinya sendiri, dan membuat sengsara rakyatnya, sangat bertolak belakang dengan wataknya di dunia pewayangan.

Seperti diketahui, Yudhistira ANM Massardi menciptakan AMC pada seputar tahun 80-an. Saat itu Yudhistira Massardi dianggap atau dikecam sebagai pengarang yang “menjungkirbalikkan” mitos Arjuna yang sudah melekat dalam masyarakat Jawa. Sebagian masyarakat tidak rela kalau tokoh Arjuna khususnya, atau Pandawa umumnya, yang dikenal memiliki mitos positif dan Kurawa negatif. Hal yang menarik perhatian tampaknya pada timbangan moral dalam Mahabharata berat sebelah ke Pandawa. Menurut Brandan (1970: 70), para Pandawaa rupa-rupanya diberi keleluasaan yang lebih besar dalam memilih cara-cara untuk mencapai kemenangan, daripada Kurawa. Artinya ada lebih banyak yang diizinkan kepada mereka, itupun hanya berdasarkan fakta bahwa merekalah (Pandawa) yang telah ditentukan oleh Dewa untuk menang.

Dengan demikian, sebenarnya para pandawa, termasuk Arjuna, bukanlah jenis ksatria yang “suci hama”, maksudnya tak pernah melakukan kesalahan. Sebagai contoh dalam cerita *Abimanyu Kerem*. Dikisahkan Arjuna yang sedang jatuh cinta kepada Banowati (istri Duryudana), sedemikian terlenanya sampai Arjuna tidak menyadari kalau anaknya (Abimanyu) *kerem* (tenggelam) di sebuah sungai. Contoh lain dapat disimak dalam kisah Ekalaya/Palgunadi. Dikisahkan

Palgunadi yang ingin berguru kepada Durna, karena kehebatan dan kesaktiannya. Namun sayang keinginannya tidak tercapai, karena Durna sudah bersumpah hanya akan mendidik darah Bharata, yakni Pandawa dan Kurawa.

Dua contoh tersebut merupakan bukti bila Arjuna pun tidak terlepas dari kesalahan. Hanya persoalannya mengapa kesalahan Arjuna tidak diperhitungkan, bahkan dianggap lumrah. Oleh karena itu, ketika ada karya sastra—dalam hal ini AMC—, yang berani mengungkapkan dengan “wajah baru” timbul pro dan kontra. Sikap ini timbul, boleh jadi, karena menganggap Arjuna itu adalah sebuah fakta, bukan fiksi. Dengan demikian, ketika Arjuna ditampilkan oleh Yudhistira Massardi tidak seperti yang dikenal, maka sang pengarang dianggap melecehkan masyarakat pendukung Arjuna. Boleh jadi saat itu (tahun 80-an) masyarakat masih menganggap figur wayang masih mampu dan layak menjadi cerminan sikap diri para pendukungnya.

Lain halnya dengan Ynusa Nugroho yang menciptakan Manyura pada tahun 2004, meskipun tokoh Puntodewo diciptakan tidak lazim, ternyata relatif tidak ada protes. Seperti diketahui, Puntodewo adalah raja yang arif dan bijaksana. Sementara itu, ketika muncul dalam Manyura berubah menjadi raja yang lalim dan kejam. Penggambaran yang kontras terhadap Puntodewo sama sekali tidak mendatangkan protes dari masyarakat. Menurut pendapat saya, ada dua hal yang perlu dicatat. Pertama, pada tahun 2004 sudah memasuki era reformasi. Dengan demikian, ada kebebasan untuk mengutarakan pendapat dan kreativitas. Tentunya kebebasan yang bertanggung jawab. Kedua, secara budaya tampaknya masyarakat pada era ini sudah kurang mengenal dan tidak ada ikatan batin dengan wayang. Oleh karena itu, ketika Puntodewo dilahirkan sebagai tokoh jahat, masyarakat sudah tidak mempersoalkan lagi. Bukankah tokoh wayang merupakan karya fiksi, artinya tidak ada kenyataan. Ataupun masyarakat sudah mampu mengembalikan tokoh fiksi itu kepada watak dasar manusia. Pada dasarnya makhluk yang bernama manusia itu dibekali watak baik dan buruk, yang setiap saat akan silih berganti muncul, tentunya bukan persoalan.

Bergesernya pemahaman terhadap tokoh wayang dalam masyarakat Jawa dewasa ini berkaitan erat dengan pemahaman dan penghayatan ekologi budaya yang tampaknya sudah bergeser kepada sosok lain yang lebih nyata, teknologi

misalnya. Bagi masyarakat terutama kaum muda sudah kurang bergairah untuk mempelajari dan menghayati hal-hal yang bersifat spiritual, namun lebih tertarik kepada hal yang rasional dan kasat mata. Di samping itu secara sementara dapat dikatakan, munculnya tokoh-tokoh wayang dengan karakter yang berbeda dari semestinya, masyarakat hendaknya pada kondisi tertentu lebih bersikap realistis, dan selalu berusaha bersikap adil.

Maksud dari pernyataan tersebut adalah, dalam dunia pewayangan tokoh Arjuna dan Puntadewa dikenal sebagai ksatria dan raja yang hebat, kekasih para dewa. Akan tetapi perlu diingat, baik Arjuna maupun Puntadewa pernah melakukan kesalahan hingga berakibat fatal bagi keberlangsungan generasi penerus Pandawa. Kesalahan Arjuna yang menyebabkan “cures”-nya (musnah) penerus Pandawa, disebabkan ketidakcermatan Arjuna menjawab pertanyaan dari Dewa tatkala dia akan mendapat senjata Pasopati. Ketika Dewa menanyakan, untuk apa pasopati itu? Dengan cepat dan tanpa pikir panjang Arjuna menjawab, untuk kemenangan dan keutuhan Pandawa dalam Bharatayuda. Dewa mengulang pertanyaan tersebut sampai tiga kali, sebab menurut dewa jawaban itu kurang lengkap. Namun Arjuna tetap dengan jawaban yang sama. Di sinilah dewa kecewa, ternyata Arjuna kurang cermat, dan tidak berpikir panjang. Oleh karena itu, ketika dewa menjabarkan bahwa jawaban itu merupakan cikal bakal habisnya generasi muda Pandawa. Arjuna baru menyadari dan menyesal. Dewa mendefinisikan, pengertian Pandawa adalah Arjuna berikut keempat saudaranya. Sementara itu, Arjuna berpikiran Pandawa adalah di samping lima bersaudara juga termasuk anak-anaknya.

Dalam dunia pewayangan Dewa dikenal sebagai sosok yang “ngerti sak durunge winarah”, artinya mengetahui maksud dan tujuan seseorang meskipun tidak atau belum diutarakan. Namun Dewa pun memiliki “kode etik”, tidak selayaknya mengungkapkan keinginan dan persoalan makhluk yang dihadapi sebelum yang bersangkutan menyampaikannya. Dengan demikian, ketika Baratayudha berakhir, yang berjaya (masih hidup) hanya Pandawa. Anak-anak Pandawa seperti Gatotkaca, Abimanyu, Antareja meski dikenal memiliki kesaktian yang luar biasa, gugur semuanya.

Adapun kesalahan yang dilakukan Puntadewa, ketika dia berjudi dengan Duryudana (kakak tertua Kurawa). Negara bahkan istri menjadi taruhan, dalam kisah ini Puntodewa kalah. Peristiwa inilah yang membawa bencana bagi saudara-saudaranya termasuk rakyatnya. Memang “masyarakat wayang” dapat mengatakan bahwa kemenangan Duryudana karena berbuat curang. Akan tetapi, dengan menerima tawaran berjudi itu sudah merupakan sebuah kesalahan besar. Raja adalah tokoh panutan, tetapi raja (dalam hal ini Puntadewa) sudah tidak dapat menjadi panutan, karena tidak memikirkan nasib rakyatnya.

Dengan demikian dunia pewayangan sebenarnya sudah memberikan gambaran, manusia adalah makhluk yang tidak sempurna. Artinya pernah melakukan kesalahan, tidak terkecuali Arjuna, Puntadewa, Bima, Kresna, meskipun mereka dikenal sebagai sosok yang hebat. Adapun yang perlu diluruskan adalah, bila ada orang yang berbuat salah harus ditindak secara adil sesuai dengan kesalahan yang dilakukan. Selama ini yang terekam di masyarakat bila pihak Pandawa berbuat salah selalu dimaklumi dan dianggap wajar, sedangkan kesalahan yang dilakukan Kurawa, cacik maki akan datang silih berganti. Tampaknya yang perlu diubah adalah titik pandang kita terhadap keberpihakan kepada Pandawa. Pada dasarnya moral wayang adalah moral konkret, bahkan moral wayang bersifat kompleks. Ibarat dalam sebuah model, wayang membuka kemungkinan tindakan manusiawi kita, tetapi tidak menawarkan jawaban yang sederhana. Pertanyaan dibiarkan bergema terus. Moral wayang memberi kita pengertian tentang keanekaan hidup manusia, tentang beratnya tanggung jawab akibat sebuah keputusan. Akan tetapi, wayang tidak memberi jawaban bagi persoalan yang kita hadapi. Dalam hal ini para pengaranglah yang menyambut bekeradaan wayang dengan kreasi mereka berupa novel wayang, sesuai dengan hasrat dan interpretasi pengarang tersebut. Dalam hal ini Yudhistira ANM Massardi, YB Mangunwijaya, Yanusa Nugraha, Umar Kayam, Pitoyo Amrih dan lain-lain.

4. SIMPULAN

Karya sastra termasuk novel yang memanfaatkan tokoh wayang merupakan suatu bukti, masyarakat masih ada keterikatan batin dengan tokoh-tokoh wayang tersebut. Di samping itu, masyarakat (baca: pengarang) masih

memiliki pemahaman mengenai lingkungan (ekologi) budaya. Hal ini penting dalam kaitannya dengan konteks budaya yang melingkupinya.

Munculnya tokoh wayang yang berbeda dengan yang sudah merakyat tampaknya bukan merupakan gugatan, tetapi lebih kepada kritik sosial sebagai upaya pengarang mendudukkan sikap dan sifat manusia pada posisi yang lebih proporsional. Artinya, tidak ada orang yang tidak pernah melakukan kesalahan dan kekhilafan. Dengan kata lain, dalam negara hukum tak seorang pun kebal hukum.

Terjadinya pergeseran sikap yang dilakukan pengarang novel wayang terhadap tokoh wayang, merupakan satu bukti bahwa kebudayaan adalah sesuatu yang selalu bergerak sesuai dengan masyarakat dan lingkungannya.

Akhirnya ucapan terima kasih kami tujukan kepada LPPM Uninersitas Sebelas Maret yang telah membiayai penelitian ini pada periode 2017.

DAFTAR PUSTAKA

- Amrih, Pitoyo. 2010. *Pertempuran 2 Pemanah Arjuna-Karna*. Jogjakarta: Diva Press
- Cambell, David. 1988. *Mengembangkan Kreativitas* (Terj. Mangun Harjana). Yogyakarta: Kanisius.
- Cassirer, Ernst. 1987. *Manusia dan Kebudayaan: Sebuah esai tentang manusia*. Jakarta: Gramedia.
- Coser, Lewsi A. 1965. *Mens of Ideas*. New York: The Free Press
- Kayam, Umar. 1986. *Sri Sumarah dan Bawuk*. Jakarta: Pustaka Jaya
- Mangunwijaya, YB. 1981. *Burung-burung Manyar*. Jakarta: Djambatan
- Mulyana, Sri. 1979. *Simboloisme dan Mistikisme dalam Wayang*. Jakarta: Gunung Agung.
- Munandar, Utami. 1985. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas*. Jakarta: Gramedia.
- Nugroho, Yanusa. 2004. *Manyura*. Jakarta: Kompas.
- Vredembregt, J. 1985. *Metode dan Teknik Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia.