

KODE-KODE BUDAYA DALAM FABEL MASYARAKAT ACEH

Yulsafli¹

¹Universitas Serambi Mekkah

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kode budaya dalam masyarakat Aceh. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teknik dokumentasi. Data penelitian ini bersumber dari buku *Kumpulan Fabel Masyarakat Aceh* yang ditulis oleh Budiman Sulaiman. Fabel yang dipilih berjumlah lima judul yang terdapat di Aceh, yaitu (1) *Geser Geser Abang Gajah* (Gayo), dan (2) *Carito Sang Nago Jo Tuanku Tapa* (Jamee), (3) *Asal Mula Monyet* (Simeulue), dan (4) *Kerbau Putih* (Simeulue), dan (5) *Palandok (Si Kancil)*. Berdasarkan pengolahan dan analisis data diperoleh simpulan bahwa dalam dalam kelima fabel yang dianalisis tersebut terdapat bermacam-macam kode budaya, yaitu ikon, simbol, dan indeks. *Ikon* adalah sesuatu benda fisik yang menyerupai apa yang dipresentasikannya, *simbol* adalah sesuatu hal atau keadaan yang memimpin pemahaman si subjek kepada objek, sedangkan *indeks* adalah tanda yang hadir secara asosiatif akibat terdapatnya hubungan ciri acuan yang sifatnya tetap. Kode budaya dalam fabel masyarakat Aceh sangat bermanfaat dalam membentuk karakter anak baik sebagai individu, sebagai warga masyarakat, dan sebagai warga negara yang baik.

Kata Kunci : Kode, Budaya, Fabel

Abstract

This study is entitled "Cultural Code in the Aceh Community Fable". The formulation of the problem in this research is how is the cultural code in the Acehnese fable? To describe the cultural code in the Acehnese fable. The benefit of this research for the researchers themselves is that they can add insight into the literary codes contained in the Acehnese fable and as an input in studying and studying literature, especially fables. Sources of research data are the Acehnese fable, namely (1) Shearing Abang Gajah (Gayo), and (2) Carito Sang Nago Jo Tuanku Tapa (Jamee), (3) Origin of Monkeys (Simeulue), and (4) White Buffalo (Buffalo) (Simeulue), and (5) Palandok (The Mouse Deer). The method used in this research is descriptive method. The data collection technique used in this study is the documentation technique. The data in this study were obtained from the book Collection of Oral Literature by Budiman Sulaiman in the 2000 issue. Based on the data processing and analysis, it was concluded that in the five fables analyzed there were various cultural codes, namely icons, symbols and indexes. An icon is a physical object (two or three dimensions) that resembles what it represents, a symbol is something or a condition that leads the subject's understanding of the object, while an index is a sign that is present sociatively due to the presence of a fixed characteristic reference relationship. Cultural codes in the Acehnese fable are very important, especially in shaping the character of children.

Keywords: cultural, code, fable

* correspondence Address

E-mail: yulsafli@serambimekkah.ac.id

PENDAHULUAN

Fabel sebagai khasanah bangsa Indonesia, dewasa ini tampak mulai tersisihkan oleh cerita-cerita yang berasal dari mancanegara, seperti serial *Upin Ipin*, *Spong Bob*, *Larva*, dan lain-lain. Keadaan demikian merupakan salah satu ancaman jika melihat kemanfaatan sastra lama dalam hal ini fabel sebagai media pendidikan untuk membentuk karakter masyarakat khususnya pada anak-anak. Sementara fabel dari mancanegara belum tentu sesuai dengan latar belakang kebudayaan kita. Selain itu, fabel dan sastra lama lainnya merupakan khazanah bangsa yang pewarisannya atau penyebarluasannya secara oral (lisan), dari generasi ke generasi, sehingga akan rusak dan hilang dari ingatan masyarakat pendukungnya (Khasanah, 2018). Padahal, di dalam fabel terkandung nilai-nilai pendidikan, ajaran moral, kepahlawanan, kesejarahan, adat istiadat, dan sebagai media hiburan (Junaini, 2017).

Pada masa lampau, sebelum budaya luar masuk ke Indonesia khususnya Aceh, para orang tua di Aceh suka menceritakan cerita fabel tersebut kepada anak-anak atau cucu-cucu mereka, terutama pada saat menjelang tidur atau pada saat menemani anak-anak bermain. Cerita-cerita tersebut sangat bermanfaat untuk membentuk karakter anak, sebagaimana yang telah dibahas dalam Juanda (2018).

Pada masa sekarang ini orang tua di Aceh tidak lagi mewarisi cerita-cerita fabel, sehingga mereka tidak lagi menceritakannya kepada anak-anak mereka. Bisa juga sebaliknya, anak-anak aceh tidak tertarik lagi untuk mendengar cerita-cerita fabel masa lampau, karena mereka lebih tertarik dengan cerita-cerita fabel atau fiksi dari manca negara yang disajikan secara elektronik seperti di televisi dan internet. Tidak dapat dipungkiri, penyajian secara elektronik lebih menarik karena dapat dinikmati secara visual, tanpa bersusah payah untuk membaca dan memahaminya. Padahal berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa mendengarkan cerita yang diceritakan secara oral lebih baik daripada menonton cerita fabel yang telah divisualkan. Alasannya, cerita fabel yang diceritakan secara lisan dapat mengembangkan imajinasi anak, yang dapat menstimuli kecerdasan anak. Di samping itu, cerita fabel yang diceritakan secara oral dapat menjalin hubungan emosional yang lebih mendalam dan kuat antara anak dan orang tua. Rasa perhatian dan kasih sayang orang tua tersebut akan membekas sampai si anak dewasa (Harususilo, 2018).

Agar cerita fabel tidak lenyap terkubur zaman, perlu dilakukan langkah-langkah konkret untuk menyelamatkannya. Langkah-langkah tersebut antara lain dengan melakukan penelitian, menulis kembali, dan menerbitkan dalam bentuk buku konvensional dan buku elektronik. Selanjutnya, cerita fabel ini juga perlu diwariskan kepada generasi muda dengan berbagai-bagai cara, sehingga mereka dapat menceritakan kembali kepada anak-anak mereka seperti yang dilakukan oleh orang-orang tua pada zaman dahulu.

Dengan derasnya pengaruh informasi melalui media elektronik seperti televisi dan internet, budaya lokal semakin terdesak. Demikian pula dengan cerita fabel, semakin hari cerita fabel masyarakat Aceh semakin tergerus oleh zaman. Pada akhirnya cerita fabel tersebut akan benar-benar lenyap ditelan oleh zaman, sehingga generasi yang akan datang tidak pernah lagi mengetahi bahwa fabel masyarakat Aceh pernah wujud. Fabel yang terdapat dalam masyarakat Aceh yang merupakan khasanah kekayaan kebudayaan bangsa perlu diselamatkan. Fabel tersebut tidak hanya sebagai barometer kebudayaan budaya, tetapi juga sarana pendidikan untuk membentuk karakter anak, seperti perkembangan kognitif, perkembangan sosial dan emosional, mempererat ikatan anak dan orang tua, mengembangkan daya imajinasi, meningkatkan keterampilan berbahasa, dan meningkatkan minat baca (Harususilo, 2018).

Dengan kondisi demikian, untuk menyelamatkan cerita fabel yang terdapat dalam masyarakat Aceh dan untuk meningkatkan apresiasi generasi muda Aceh, maka penelitian ini sangat berguna dan penting dilakukan. Penelitian ini membahas kode-kode budaya dalam fabel terpilih berikut ini: (1) *Geser Geser Abang Gajah* (Gayo) dan (2) *Carito Sang Nago Jo Tuanku Tapa* (Aneuk Jamee), (3) *Asal Mula Monyet* dan (4) *Kerbau Putih* (Simeulue), serta (5) *Palandok* (Aceh Pesisir).

Kebudayaan adalah bentuk jamak dari kata budi dan daya yang berarti cinta, karsa, dan rasa. Kata budaya berasal dari bahasa Sanskerta *buddhayah* yaitu bentuk jamak dari *buddi* yang berarti budi dan akal. Dalam bahasa Inggris kebudayaan disebut *culture*, dalam bahasa Belanda diistilahkan *cultuur*, dan dalam bahasa Latin disebut *colere*, yang artinya mengolah atau mengerjakan.

Menurut Setiadi (2007:15), "Kebudayaan adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi", sedangkan menurut Soemardjan (2000:12), "Budaya adalah suatu pola hidup menyeluruh". Budaya bersifat kompleks, abstrak, dan luas. Banyak aspek budaya turut menentukan perilaku komunikatif. Unsur-unsur sosial budaya ini tersebar dan meliputi banyak kegiatan sosial manusia.

Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni. Bahasa sebagaimana juga budaya, merupakan bagian tak terpisahkan dari manusia sehingga banyak orang cenderung menganggapnya diwariskan secara genetis.

Kebudayaan pada hakikatnya adalah cermin dari sekumpulan manusia yang ada didalamnya. Indonesia merupakan salah satu negara di dunia yang mempunyai kekayaan nasional berupa keanekaragaman budaya. Sebagai kekayaan nasional yang sangat berharga, kebudayaan haruslah lebih dikembangkan dan dilestarikan. Ditinjau dari segi perspektif sejarahnya sejak masyarakat yang masih tradisional sampai pada zaman yang sudah modern sekarang ini. Wujud tersebut diantaranya sebagai berikut.

- (a)Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks dari ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan dan sebagainya.
- (b)Wujud kebudayaan sebagai kompleks aktifitas kelakuan berpola dari manusia dan masyarakat.
- (c)Wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia (Soemardjan, 2000:5).

Kebudayaan adalah sesuatu yang akan mempengaruhi tingkat pengetahuan yang meliputi sistem ide atau gagasan yang terdapat dalam pikiran manusia dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya pola perilaku, bahasa, peralatan hidup, organisasi sosial, religi, seni, dan lain-lain yang kesemuanya ditujukan untuk membantu manusia dalam melangsungkan kehidupan bermasyarakat.

Kode atau semiotika berasal dari bahasa Yunani kuno *semeion* yang berarti tanda atau *sign* dari bahasa Inggris. Semiotik adalah studi tentang tanda atau kodedan segala yang berhubungan dengan tanda-tanda lain, pengirimannya dan penerimaannya oleh mereka yang menggunakannya. Semiotik merupakan ilmu yang mengkaji hal-hal yang berkaitan dengan komunikasi dan ekspresi (Semi, 2000:65).

Di dalam penelitian sastra, pendekatan semiotik khusus meneliti sastra yang dipandang memiliki sistem sendiri, sedangkan sistem itu berurusan dengan masalah teknik, mekanisme penciptaan, masalah ekspresi, dan komunikasi. Kajian sastra yang harus dikaitkan dengan masalah ekspresi dan manusianya, bahasa, situasi, simbol, gaya dan sebagainya.

Karya sastra merupakan sistem tanda yang mempunyai makna dan mempergunakan medium bahasa. Kode dalam sastra merupakan tanda yang dapat membantu pembaca memahami makna karya sastra. Semiotik adalah studi tentang tanda, kode, dan segala yang berhubungan dengan tanda-tanda lain, pengirimannya, dan penerimaannya oleh mereka yang menggunakannya (Semi, 2000:65).

Beberapa pakar sastra telah mencoba mendefinisikan semiotika yang berkaitan dibidang keilmuannya. Khususnya dalam bidang susastra, A. Teeuw dalam Santoso (2002:18) menyatakan, "Semiotika adalah tanda sebagai tindak komunikasi". Menurut Djojoseuroto (2004:68) "Semiotik adalah ilmu tanda (*sign*) secara sistematis". Semiotik menunjukkan bidang kajian khusus, yaitu sistem yang secara umum dipandang sebagai tanda, seperti puisi, rambu-rambu lalu lintas, dan nyanyian burung.

Karya sastra sebagai tanda, simbol, dan kode ditandai oleh beberapa komponen yang sekaligus membentuk tanda tersebut. Komponen tersebut di antaranya (1) pencipta, (2) karya sastra, (3) pembaca, (4) kenyataan dalam alam semesta, (5) sistem bahasa, (6) konvensi sastra, (7) variasi bentuk karya sastra, dan (8) nilai keindahan. Hubungan masing-masing komponen dijelaskan sebagai berikut.

Ikon merupakan bagian dari ilmu semiotika yang menandai sesuatu hal atau keadaan untuk menerangkan atau memberitahukan objek kepada subjek. Dalam hal

ini ikon selalu menunjukkan pada sesuatu hal yang nyata, misalnya benda, kejadian, tulisan, bahasa, tindakan, peristiwa, dan bentuk-bentuk tanda lainnya. Ikon tersebut dari dulu sampai sekarang tetap saja tidak berubah dan tanpa kreatif apapun. Jadi, tanda adalah arti yang statis, umum, lugas, dan objektif.

Ikon adalah tanda yang menggunakan kesamaan, atau ciri-ciri bersama, dengan apa yang dimaksudkannya. Misalnya, kesamaan antara sebuah peta dengan wilayah geografis yang digambarkannya. Tanda *ikon* adalah tanda yang ada sedemikian rupa sebagai kemungkinan tanpa tergantung pada adanya sebuah denotatum, tetapi dapat dikaitkan dengan atas dasar suatu persamaan yang secara potensial dimilikinya. Definisi mengimplikasikan bahwa segala sesuatu merupakan ikon, karena semua yang ada dalam kenyataan dapat dikaitkan dengan suatu yang lain.

Pada dasarnya ikon merupakan tanda yang bisa menggambarkan ciri utama sesuatu meskipun sesuatu yang lazim itu disebut sebagai objek acuan lahir. Hubungan antara tanda dengan objek saat dipresentasikan oleh ikon dan indeks, namun ikon dan indeks tidak memerlukan kesepakatan. Ikon adalah sesuatu benda fisik (dua atau tiga dimensi) yang menyerupai apa yang dipresentasikannya. Misalnya foto harimau, ikonnya adalah harimau.

Ikon ada tiga macam perwujudan, (1) ikon spasial atau topologis, yang ditandai dengan adanya kemiripan antara ruang atau profil dan bentuk teks dengan apa yang diacunya, (2) ikon relasional atau diagramatik dimana terjadi kemiripan antara hubungan dua unsur tekstual dengan hubungan dua unsur acuan dan (3) ikon metafora, disini bukan lagi dilihat adanya kemiripan antara tanda dan acuan, namun antara dua acuan, yang kedua-duanya diacu dengan tanda yang sama, yaitu yang pertama bersifat langsung dan kedua bersifat tidak langsung.

Dengan demikian, dapat disimpulkan ikon adalah tanda yang ada sedemikian rupa sebagai kemungkinan tanpa tergantung pada adanya sebuah gambar atau lukisan, tetapi dapat dikaitkan dengan atas dasar suatu persamaan yang secara potensial dimilikinya.

Secara etimologis, simbol berasal dari bahasa Yunani *sym-ballein* yang berarti melemparkan bersama suatu (benda atau perbuatan) dikaitkan dengan suatu ide (Hartoko, 1986:133). Ada pula yang menyebutkan *symbolos*, yang berarti tanda atau ciri yang memberitahukan sesuatu hal kepada seseorang. Simbol disebut juga penanda dan petanda. Penanda dan petanda tidak merupakan sebab atau akibat dan tidak merupakan gambaran langsung dari petanda tetapi hubungan antara tanda-tanda dan acuannya telah terbentuk secara konvensional. Jadi, sudah ada persetujuan antara pemakai tanda dengan acuannya. Misalnya, bahasa merupakan simbol yang paling lengkap, terbentuk secara konvensional, hubungan kata dengan artinya dan sebagainya.

Simbol (*the symbolic code*) adalah dunia lambang, yaitu dunia personifikasi manusia dalam menghayati arti hidup dan kehidupan. Simbol merupakan aspek pengkodean fiksi yang paling khas dan bersifat struktural (Santoso,2004:34). Pengenalan symbol atau lambang dilakukan melalui kelompok-kelompok bentuk yang teratur, mengulangi bermacam-macam kode dan maksud dalam teks sastra.Puisi kontemporer misalnya yang penuh dengan simbol-simbol.

Kode simbolis dapat dikenali melalui kelompok-kelompok konvensi atau berbagai bentuk yang teratur, mengulangi bermacam-macam kode dan bermacam-macam maksud dalam sebuah teks sastra yang akhirnya menghasilkan sebuah pengertian tentang makna kode tersebut. Dalam puisi-puisi surealisme penuh adanya simbol-simbol juga dalam cerita rekaan seperti *Belunggu, Layar Terkembang, Tinjaulah Dunia Sana, Dua Dunia, dan Burung-Burung Manyar* yang banyak mengandung pengertian sesuatu hal atau keadaan yang memimpin subjek untuk memahami objek yang dihadapi.

Dapat disimpulkan bahwa simbol merupakan sesuatu hal atau keadaan yang memimpin pemahaman si subjek kepada objek. Suatu lambang selalu dikaitkan dengan tanda-tanda yang sudah diberi sifat-sifat kultural, situasional, dan kondisional.Misalnya, warna merah putih pada bendera kita "*Sang Saka Merah putih*" merupakan lambang kebanggaan bangsa Indonesia.Warna merah diberi makna secara situasional, kondisional, dan kultural oleh bangsa Indonesia adalah gagah, dan berani.Demikian pula warna putih, secara situasional, kondisional, dan kultural diberi makna suci, bersih, mulia, luhur, bakti dan penuh kasih sayang.Jadi, lambang adalah tanda yang bermakna dinamis, khusus, subjektif, dan majas.

Istilah indeks berarti bahwa antara tanda dan acuannya ada kedekatan eksistensial.Penanda merupakan akibat dari petanda (hubungan sebab-akibat). Contohnya, mendung merupakan tanda hari akan hujan. Panah menjadi tanda penunjuk jalan, dan asap menandakan adanya api. Dalam sastra, gambaran suasana muram biasanya merupakan indeks bahwa tokoh sedang bersusah hati. Indeks adalah suatu tanda yang mempunyai kaitan kausal dengan apa yang diwakilinya. Misalnya asap merupakan suatu tanda adanya api, dan arah angin menunjukkan suatu tanda cuaca.

Indeks adalah tanda yang dalam hal corak tandanya tergantung dari adanya sebuah denonatum, dalam hal ini, hubungan antara tanda dan denonatum adalah bersebelahan. Kita katakan, tidak ada asap tanpa api. Memang asap dapat dianggap sebagai tanda untuk api dan dalam hal ini merupakan indeks (Semi, 2000:65). Santoso (2003:132) mengatakan, "Indeks adalah tanda yang menunjukkan hubungan kausal (sebab-akibat) antara penanda dan pertandanya, misalnya asap menandai api, alat penanda angin menunjukkan arah angin, dan sebagainya".

Indeks merupakan tanda yang hadir secara sosiatif akibat terdapatnya hubungan ciri acuan yang sifatnya tetap. Kata rokok, misalnya, memiliki indeks *asap*.

Hubungan indeks antara rokok dengan asap terjadi karena terdapatnya hubungan ciri yang bersifat tetap antara rokok dan asap. Kata-kata yang memiliki hubungan indeks masing-masing memiliki ciri utama secara individual. Ciri tersebut antara satu dengan yang lain berbeda dan tidak dapat saling menggantikan. Ciri utama pada rokok, misalnya berbeda dengan ciri asap.

Berdasarkan uraian di atas, maka analisis kode budaya yang harus dilakukan adalah melihat semua struktur sebagai tanda. Penganalisis harus selalu bertanya apakah tokoh, latar, alur, dan pengaluran, dan penceritaan didalamnya merupakan sebuah tanda atau bukan. Setelah melihat unsur-unsur itu sebagai tanda, yang dideskripsikan berdasarkan konteksnya, kemudian dilakukan klasifikasi berdasarkan deskripsi tadi dan ditafsirkan maknanya. Ketika kita melihat tanda-tanda tersebut, adakalanya tanda-tanda tersebut berkaitan dengan teks-teks yang lain.

Fabel, diambil dari bahasa Latin *fibula* yang berarti jenis cerita pendek atau dongeng rakyat yang bermanfaat (berisi ajaran moral), terutama yang berasal dari kehidupan binatang atau hewan-hewan yang bertindak sebagai pelaku dan berbicara seperti manusia. Menurut Semi (2000:982), "Fabel adalah cerita yang menggunakan hewan sebagai tokoh utamanya, misalkan, cerita kancil atau cerita Tantri di Indonesia."

Banyak sastrawan dan penulis dunia yang juga memanfaatkan bentuk fabel dalam karangannya. Salah seorang pengarang fabel yang terkenal adalah Michael de La Fontaine dari Perancis. Penyair Sufi Fariuddin Attar dari Persia juga menuliskan karyanya yang termashur yakni *Musyawarah Burung* dalam bentuk fabel. Biasa pada sebuah fabel tersirat moral atau makna yang lebih mendalam.

Fabel yang umumnya berupa cerita rakyat dengan pesan-pesan moral di dalamnya, konon dianggap oleh sejarawan Yunani Herodotus sebagai hasil temuan seorang budak Yuani yang bernama Aesop pada abad ke-6 SM. Fabel-fabel kuno ini kini dikenal sebagai *Fabel Aesop*. Akan tetapi, ada pula yang memberikan definisi lain terkait istilah fabel. Fabel, dalam khazanah Sastra Indonesia seringkali, diartikan sebagai cerita tentang binatang. Cerita fabel yang populer misalnya *Kisah si Kancil* dan sebagainya.

Menurut Santoso (2002:121), "Cerita tentang binatang yang dianggap seperti manusia (personifikasi). Biasanya dalam fabel ceritanya mengandung unsur pendidikan bagi anak-anak dan petuah mengenai hal baik dan buruk." Menurut Danandjaja (2008:87), "Fabel adalah cerita tentang binatang, yaitu cerita yang ditokohi binatang peliharaan dan binatang liar, seperti biantang menyusui, burung, binatang melata, ikan, dan serangga. Binatang-binatang jenis ini dapat berbicara dan berakal seperti manusia".

Binatang yang sering ada dalam fabel biasanya hidup berbicara dan bersifat bagaikan manusia. Lain halnya dengan Indonesia, binatang yang sering dijadikan cerita adalah pelanduk (kancil) dengan nama asli sang kancil atau seekor kera yang

semua binatang tersebut mempunyai sifat yang cerdas, licik, dan jenaka. Lawan binatang cerdas itu ada pula tokoh-tokoh binatang pandir yang selalu menjadi bulan-bulanan tipu muslihat binatang cerdas itu.

Fabel sebagai salah satu bentuk sastra imajinatif diungkapkan secara lisan atau tulisan mengandung makna dari apa yang tersurat. Biasanya yang menjadi pelakunya binatang atau kadang-kadang manusia dan binatang. Tujuan cerita binatang ini untuk menyajikan ajaran moral. Sifat manusia tertentu diwujudkan dalam binatang tertentu. Tokoh binatang kancil pada fabel di Indonesia sama dengan tokoh rubah dalam fabel Eropa yang menggambarkan keunggulan pikiran atas keunggulan fisik. Jadi, setiap kebudayaan memiliki pilihan binatang sendiri untuk melukiskan jenis watak manusia tertentu (Semi, 2000:242).

METODE PENELITIAN

Sesuai dengan tujuan penelitian sebagaimana telah diuraikan di atas, metode yang sesuai dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Menurut Arikunto (1998:23), "Metode deskriptif kualitatif adalah suatu metode yang menggambarkan, menjelaskan, serta menginterpretasikan hal-hal yang sedang berkembang saat ini tentang pokok permasalahan yang diteliti." Dengan demikian, dalam pelaksanaan penelitian ini, penulis mengumpulkan data, mengolah, menganalisis data, mendeskripsikannya dan terakhir menarik simpulan.

Sumber data penelitian ini adalah lima fabel masyarakat Aceh yakni (1) *Geser-Geser Abang Gajah* (Gayo), dan (2) *Carito Sang Nago Jo Tuanku Tapa* (Jamee), (3) *Asal Mula Monyet* (Simeulue), (4) *Kerbau Putih* (Simeulue), dan *Palandok* (Aceh Pesisir). Semua data penelitian ini diperoleh dari buku *Kumpulan Sastra Lisan karya Budiman Sulaiman* tahun terbitan 2000.

Teknik pengumpulan data digunakan dalam penelitian ini adalah teknik dokumentasi. Menurut Arikunto (1998:135), "Metode dokumentasi adalah suatu metode yang mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda, novel, naskah-naskah dan lain sebagainya".

Dalam metode dokumentasi yang diamati bukan benda hidup, tetapi benda mati. Dokumen dalam hal ini adalah lima fabel masyarakat Aceh, yakni *Geser-Geser Abang Gajah* (Gayo), *Carito Sang Nago Jo Tuanku Tapa* (Aneuk Jamee), *Asal Mula Monyet* (Simeulue), *Kerbau Putih* (Simeulue), dan *Palandok* (Aceh Pesisir), yang terdapat dalam buku *Kumpulan Sastra Lisan karya Budiman Sulaiman*.

Setelah data hasil penelitian diperoleh, selanjutnya diolah dan dianalisis dengan menggunakan teknik kualitatif untuk dapat memberikan penjelasan secara jelas dalam bentuk deskripsi tentang kode budaya dalam fabel masyarakat Aceh. Adapun langkah pengolahan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (a) Mendeskripsikan data penelitian.
- (b) Mengklasifikasikan atau mengelompokkan data penelitian.
- (c) Mengolah data dan membuat masing-masing sub-masalah yang diajukan.
- (d) Menarik simpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terkumpul sebanyak lima judul fabel yang akan dianalisis dan dideskripsikan kode budayanya. Keempat cerita fabel masyarakat Aceh tersebut adalah *Geser-Geser Abang Gajah* (Gayo), *Carito Sang Nago Jo Tuanku Tapa* (Jamee), *Asal Mula Monyet* (Simeulue), dan *Kerbau Putih* (Simeulue), dan *Palandok* (Aceh Pesisir).

Dalam fabel *Geser-Geser Abang Gajah*, terdapat kode budayanya yaitu sebagai berikut:

Ikon merupakan sesuatu benda fisik (dua atau tiga dimensi) yang menyerupai apa yang dipresentasikannya. Dalam hal ini, ikon selalu menunjukkan pada sesuatu hal yang nyata. Dalam fabel *Geser-Geser Abang Gajah*, ikon digambarkan pada saat dua ekor hewan gajah dan kancil yang sedang berbincang-bincang sambil tertawa terbahak-bahak. Walaupun terlihat perbandingannya, yaitu gajah lebih besar dari kancil tetapi mereka bersahabat. Sudah merupakan kodrat Tuhan seandainya gajah mengerti akan kebesaran tubuh dan kekuatannya, tidak ada yang mampu menahan kemauannya di dunia ini. Perhatikan kutipan berikut.

Dua ekor hewan, gajah dan kancil, berbincang-bincang sambil tertawa terbahak-bahak. Mereka bercanda ria. Kadang-kadang sang kancil bersandar pada gajah yang besar, walaupun tidak seberapa besarnya kancil dibandingkan dengan gajah. Perbandingan ini seumpamanya bila dibandingkan seratus ekor kancil baru akan sama dengan satu ekor badan gajah tersebut. Bila gajah menabrak sang kancil, kancil akan terbang melewati bukit.

Indeks dalam fabel *Geser-Geser Abang Gajah* tergambar saat siput menjawab panggilan kancil dari dalam air di saat perlombaan.

Dalam perlombaan kancil harus memanggil siput setiap seratus meter. Siput harus menjawab panggilan kancil walaupun ia tidak nampak dan berada dalam air. Dengan demikian, juri dapat mengetahui siapa yang berada di depan dan siapa pula yang tertinggal di belakang (Sulaiman, 2003:31).

Indeks lain juga terlihat pada saat perbandingan sudah dimulai, kancil memanggil siput. Betapa terkejutnya kancil karena siput sudah berada didekatnya dan menjawab setiap panggilan kancil.

Kancil sangat terkejut saat mendengar suara siput beberapa meter didepannya. Ia berlari lagi. Beberapa waktu kemudian ia memanggil lagi siput. Namun, siput yang berada seratus meter didepan kancil menyahut panggilan itu.

Kancil berlari lagi. Selang seratus meter kancil memanggil lagi dan serentak dijawab oleh semua siput yang ada didepan kancil.

Kode budaya dalam fabel *Carito Sang Nago Jo Tuanku Tapa* adalah sebagai berikut.

Pada dasarnya ikon merupakan tanda yang bisa menggambarkan ciri utama sesuatu meskipun sesuatu yang lazim itu disebut sebagai objek acuan lahir. Jadi, ikon dalam fabel *Carito Sang Nago Jo Tuanku Tapa* adalah saat gadis tumbuh dewasa, tapi ia tidak bersisik seperti ayah-ibunya (naga), ia dapat berdiri dan berjalan seperti layaknya manusia.

Akhirnya terjadilah apa yang mesti terjadi. Bumi menganga dengan gulungan ombak yang mengangkara karena keberangan naga jantan dalam mencari puteri bungsu. Bencana alam itu membuat perahu yang ditumpangi puteri bungsu bersama kedua orang tuanya oleng-oleng, tercampak ke udara, dan puteri bungsu terpelanting ke laut. Ia diselamatkan oleh naga jantan dan segera kembali kepangkuan naga betina. .

Simbol adalah tanda yang bermakna dinamis, khusus, subjektif, majas. Jadi, dalam fabel *Carito Sang Nago Jo Tuanku Tapa* simbol dapat diperlihatkan pada saat gadis itu (Puteri Bungsu) melangkah dan menginjak daun-daun kering yang jatuh dari dahannya, ia bertanya pada daun tapi daun itu tidak menjawab, ia ingin tahu ia anak siapa. Hal tersebut tergambar berikut ini.

Ketika ia melangkah dan menginjak daun-daun kering yang jatuh dari dahannya, ia bertanya pada daun yang hendak menyatu dengan bumi. Tapi daun itu menjawab, "Saya sendiri tidak tahu mengapa berubah warna dari hijau ke kuning dan berubah lagi menjadi coklat. Lengan saya pun mulai rapuh sehingga terlepas dari dahan. Anginlah yang menyentak saya dari dahan. Karena itu, sebaiknya kau bertanya saja pada angin".

Simbol lainnya dalam fabel *Carito Sang Naga Jo Tuanku Tapa* terlihat pada waktu Puteri Bungsu bertemu seorang ibu yang sedang mencari anaknya yang hilang. Puteri Bungsu juga mencari jawaban siapa orang tuanya. Hal ini tergambar lewat kutipan berikut, "Perempuan itu sama halnya dengan si gadis. Ia tengah mencari. Keduanya sama-sama mencari, tetapi berbeda halnya. Si gadis mencari jawaban siapa orang tuanya, sedangkan si perempuan sedang mencari anaknya yang hilang ketika terjadi badai yang mencampakkan puteri bungsunya ke tengah lautan dan dibawa ombak entah kemana."

Dalam fabel *Carito Sang Naga Jo Tuanku Tapa* tergambar *indeks* dari usaha gadis tersebut yang tepat mencari jati dirinya. Ia menyeberangi laut, gunung-gunung, bebatuan, dan hutan liar. Tapi ia tidak menemukan jawaban. Akhirnya, ia tiba disebuah pantai yang indah dan mengundang sejuta rasa kedamaian dalam hati gadis itu. Misalnya, "Pesona pantai yang berpasir halus mengundang tawanan rasa. Belaian lembutnya angin yang sejuk ditambah dengan alunan musik yang berdesir

ditingkah dengan bunyi ombak dan buih yang putih kebiru-biruan berkejar-kejaran dari laut menuju ke pantai, berebutan mencium daratan.”

Kode budaya dalam fabel *Asal Mula Monyet* adalah sebagai berikut.

Tanda tidak pernah berubah dan tanpa kreasi apapun, artinya memancarkan banyak makna atau kaya akan makna. Salah satu tanda tersebut terlihat pada fabel *Asal Mula Monyet*, yaitu sebuah keluarga yang miskin memelihara anak-anaknya dengan penuh kasih sayang. Tapi anak-anaknya itu tidak pernah menaruh rasa hormat kepada orang tuanya. Bila saatnya makan mereka selalu rebut dan memperebutkan apa yang diberikan orang tua mereka. Perhatikan kutipan berikut, “Dengan takdir Allah terjadilah sebuah kejadian yang ajaib langsung berubah bentuk manusia menjadi seekor binatang yang bisa merangkak. Lompat melompat itulah kerja mereka. Dengan izin Allah, manusia menjadi monyet.”

Simbol lainnya dalam fabel *Asal Mula Monyet* isyaratnya adalah mereka selalu berkelahi dalam hal makan. Mereka selalu berebut makanan, yang akhirnya mereka merebutkan centong sambil pukul memukul. Hal ini tergambar lewat kutipan ini, “Karena makanan sedikit mereka mulai mengambil centong nasi yang dibuat dari tempurung, mereka terus berkelahi, baik laki-laki maupun yang perempuan rebut tak menentu sambil pukul memukul dengan centong nasi.”

Indeks merupakan tanda yang hadir secara sosiatif akibat terdapatnya hubungan ciri acuan yang sifatnya tetap. Ciri dalam indeks tidak dapat ditukarkan dengan yang lain dan tidak dapat saling menggantikan.

Dalam fabel *Asal Mula Monyet* tergambar *indeks* dari kejadian Allah mengutuk mereka menjadi monyet karena tidak pernah patuh kepada orang tua yang sudah bekerja keras untuk mereka. Kedua orang tua mereka akhirnya mengusir mereka untuk mencari rezeki sendiri dan dapat merasakan bagaimana susah mencari nafkah untuk hidup. Perhatikan kutipan berikut, “Dari situlah kejadiannya, sehingga mereka pergi dari rumah, mereka sudah disumpah oleh orang tua mereka, pergilah mencari rezeki kalian masing-masing sebanyak yang didatangkan oleh Allah, sebab itu semua akibat akhlak kalian. Itulah sebab musabab seekor monyet.”

Kode budaya dalam fabel *Kerbau Putih* sebagai berikut.

Pada dasarnya *ikon* merupakan tanda yang bisa menggambarkan ciri utama sesuatu meskipun sesuatu yang lazim itu disebut sebagai objek acuan lahir. Jadi, *ikon* dalam fabel *Kerbau Putih* adalah saat tujuh pemuda mengetuk pintu rumah kerbau yang memiliki tujuh anak gadis yang cantik. Tanda ketukan pintunya sama dengan ketukan pintu yang dilakukan ibunya, sehingga anak tertua membukakan pintu tersebut. Perhatikan kutipan berikut, “Entah mengapa di suatu hari datang tujuh pemuda menjemput gadis tersebut. Mereka mengetuk pintu. Bagaimana cara ibu mereka mengetuk pintu begitulah cara pemuda itu mengetuk pintu rumahnya. lalu datang seorang adiknya yang bungsu. Dia berkata, “Jangan dibuka pintu itu kakak

sayang!Yang datang itu bukan ibu kita".Jawab kakaknya,"Yah ketukannya itu seperti ketukan ibu kita".Katanya."

Simbol adalah tanda yang bermakna dinamis, khusus, subjektif, dan majas. Jadi, dalam fabel *Kerbau Putih* simbol dapat diperlihatkan pada saat si bungsu menguburkan ibunya yang sudah mati di depan pekarangan rumahnya. Si bungsu adalah anak yang berbakti, ia tidak malu kepada suaminya untuk mengakui ibunya adalah kerbau. Karenanya, ia mendapatkan hasil dari kebajikannya kepada ibunya, yaitu sebatang pohon penuh dengan buah-buahan yang lezat. Hal itu tergambar pada kutipan berikut, "Apakah dia katakan pada suaminya.Katanya amanah ibu kita tadi kalau saya tidak ada lagi, katanya kuburkan saya dipekarangan rumah kalian.Akhirnya, dia dikubur dipekarangan itu.Lebih kurang seminggu tumbuh sebatang pohon yang indah.Segala makanan, buah-buahan yang ada didunia ada dipohon itu.Ada ayunan disitu, di pohon tersebut."

Simbol berikutnya dalam fabel *Kerbau Putih* diperlihatkan pada saat ketujuh gadis tersebut dibawa pergi ketujuh laki-laki yang mengetuk pintu rumah mereka.Setiap perjalanan yang mereka lalui si Bungsu merobek kain ibunya disepanjang jalan yang mereka lalui, agar ibu mereka menemui anak-anaknya.Hal tersebut tergambar kutipan berikut, "Akhirnya dibuka pintu itu oleh kakaknya yang tertua.Setelah dibuka yang terlihat laki-laki.Diambil anak itu ketujuh-tujuhnya.Seorang anak yang bungsu mengambil sehelai kain ibunya.Kemana mereka berjalan, dirobek."

Indeks merupakan tanda yang hadir secara sosiatif akibat terdapatnya hubungan ciri acuan yang sifatnya tetap. Ciri dalam *indeks* tidak dapat ditukarkan dengan yang lain dan tidak dapat saling menggantikan.

Indeks yang tergambar lewat fabel *Kerbau Putih* adalah ketamakan kakak-kakak si Bungsu.Mereka tidak pernah mengakui ibunya kerbau.Malah ketika ibunya datang kerumah anaknya yang tertua sampai keenam mereka memukul ibunya dan mengusir ibunya itu. Akhir, dari sifat mereka yang buruk adalah mereka tidak mendapatkan apa-apa seperti adiknya si Bungsu mereka juga meninggal didepan kuburan ibunya. Perhatikan kutipan berikut, "Akhirnya, setelah mereka lelah berlari kesana kemari mereka meninggal dekat kuburan ibunya yang hidup hanya anak yang bungsu."

Indeks yang lain juga tampak pada saat ibunya mendatangi anak-anaknya. Saat mendengar suara ibunya (Oak, oak, oak, oak) mereka mengusirnya.Anak tertua dengan alu penumbuk padi hingga berdarah, begitu juga anak yang kedua, ketiga, sampai anak yang keenam menyiram ibunya dengan air panas.Ibunya kesakitan dan langsung pergi mencari anaknya yang Bungsu dengan sekujur tubuh penuh luka.

Kode Budaya dalam Fabel *Palandok* adalah sebagai berikut.

Ikon adalah tanda yang menunjukkan adanya hubungan yang bersifat alamiah penanda dan petandanya. Hubungan itu adalah hubungan persamaan, gambar kuda sebagai (penanda) yang menandai kuda (petanda). Begitu juga dalam fabel *Palandok (Si Kancil)*, ikonnya diperlihatkan saat monyet yang sudah masuk kedalam lesung. Kancil menarik ekor monyet yang sedang duduk diatas lesung. Monyet kesakitan dan berlari kesana kemari untuk melepaskan tarikan ekornya. Namun hal tersebut sia-sia dilakukan karena menarik begitu kuatnya. Perhatikanlah kutipan berikut, “Ada seekor monyet yang sedang duduk diatas lesung tersebut. Ekornya dimasukkan ke dalam lesung itu. Dimasukkan kebawah. Sudah lama duduk monyet disitu, dipegang ekor monyet oleh si kancil, kemudian larilah Lesung bersama monyet dan si Kancil. Lari berputar-putar sambil minta tolong. Si Kancil juga meminta tolong sambil menarik ekor monyet.”

Ikon berikutnya yang terdapat dalam fabel *Palandok (Si Kancil)* adalah saat kancil mengajari monyet yang sedang loncat dari satu pohon ke pohon lainnya. Monyet tersebut juga kena tipuan kancil. Akhirnya, monyet tersebut tersangkut di pohon berduri. Hal ini dapat digambarkan pada kutipan berikut, “Kalau begitu, saya lari dulu. Setelah saya panggil nanti, kamu melompat naik terus! Kancil lari, lari, lari, lari, kira tidak bisa dikejar lagi. Lalu dipanggil, huuu.... katanya. Monyet pun melompat terus ke ujung pelepah rotan itu (pelepah yang berduri). Lalu tersangkutlah pantatnya. Robek-robek kulitnya. Ya, namanya *lawiran*, kan berduri. Tersangkutlah monyet berbulan-bulan lamanya.”

Simbol yang terdapat dalam fabel *Palandak (Si Kancil)* adalah saat Si Kancil menipu monyet lainnya yang sedang pukul lalat nasi ketan. Kancil berkata kepada monyet kalau makan sama dia ada. Monyet tersebut mengangguk dan memakan apa yang diberikan kancil. Namun tidak diduga yang dimakan monyet adalah kotoran kerbau.

Simbol lainnya dalam fabel *Palandak (Si Kancil)* adalah kandang ayam. Di mana kancil dikurung raja dalam kandang ayam tersebut karena telah mencuri hasil ladang raja. Kancil dikurung dua hari dua malam. Akhirnya dia ditolong oleh anjing yang kebetulan lewat dekat kandang ayam tempat ia dikurung. Perhatikan kutipan berikut, “Kancil dikurung sudah dua hari dua malam di kandang ayam, lewat seekor anjing. Lalu dipanggil, hai kak anjing apa kerjamu disitu? Anjing lalu menjawab, saya sedang cari makan. Kamu mau dengar bunyi-bunyi semua ada disini. Cuma buka pintu ini dulu, nanti akan ku perdengarkan bunyi-bunyi itu. Oh bisa jawab anjing.”

Indeks yang tergambar dalam fabel *Palandak (Si Kancil)* adalah saat si siput lomba lari dengan kancil. Di setiap tikungan kancil memanggil siput lalu siput menjawab. Kancil mengira siput berlari sangat kencang karena setiap dipanggil selalu menjawab. Padahal yang menjawab itu adalah teman siput. Hal ini tergambar lewat kutipan berikut, “Mereka lari, lari, lari lari. Kan siput itu banyak? Sampai di

satu tikungan sungai dia memanggil. Siput menjawab. Siput kan banyak, ada yang dihulu, disana yang menjawab. Dipanggil, dipanggil, dipanggil dan dijawab sudah lebih jauh dihulu.”

Selain dari kode-kode budaya yang telah dijelaskan diatas, dalam kelima fabel masyarakat Aceh tersebut terdapat juga kode aksian. *Kode aksian* adalah sesuatu yang mengandung prinsip bahwa perbuatan-perbuatan yang dituangkan dengan asa harus disusun secara linier.

Dalam fabel *Geser-Geser Abang Gajah* (Gayo), kode aksiannya adalah dua ekor hewan gajah dan kancil pertama berteman tapi akhirnya menjadi musuh hanya karena mempertahankan harga diri. Kemudian fabel *Carito Sang Nago Jo Tuanku Tapa* (Jamee) *kode aksiannya* bermula dari dua ekor naga (betina dan jantan) yang mendapatkan seorang bayi, dibesarkan menjadi seorang gadis cantik, tapi sayang si gadis akhirnya kembali kepada kedua orang tuanya karena ia tahu kalau ia bukan anak naga tapi anak manusia.

Selanjutnya, fabel *Asal Mula Monyet* (Simeulue) yang *kode aksiannya* tergambar lewat anak-anak yang tidak pernah menaruh rasa hormat kepada kedua orang tuanya. Mereka selalu memperebutkan makanan sehingga kedua orang tua mereka mengutuk mereka menjadi monyet, begitu juga dengan fabel *Kerbau Putih* (Simeulue) yang *kode aksiannya* hampir sama dengan *Asal Mula Monyet*, yaitu durhaka kepada orang tua, tapi bedanya dalam fable *Kerbau Putih* anak bungsunya sangat baik dan memperoleh hikmah dari kebajikannya itu, sementara *kode aksian* dalam fabel *Palandok* (*Si Kancil*) adalah memiliki banyak akal itu baik tapi akal yang cerdas tersebut harus dipergunakan untuk kebaikan.

SIMPULAN DAN SARAN

Melalui penelitian kode budaya dalam fabel masyarakat Aceh telah berhasil dikumpulkan data dan informasi. Data penelitian ini diolah, diklarifikasikan, dan dianalisis kode budayanya sehingga dapat ditarik kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan. Data penelitian tentang kode budaya dalam fabel masyarakat Aceh yang telah dikumpulkan itu melalui empat buah cerita fabel, yaitu *Geser-Geser Abang Gajah* (Gayo), *Carito Sang Nago Jo Tuanku Tapa* (Jamee), *Asal Mula Monyet* (Simeulue), *Kerbau Putih* (Simeulue), dan *Palandak* (Aceh Pesisir).

Hasil analisis yang diperoleh tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam kelima fabel yang dianalisis tersebut terdapat bermacam-macam kode budaya, yaitu ikon, simbol, dan indeks. *Ikon* adalah sesuatu benda fisik (dua atau tiga dimensi) yang menyerupai apa yang dipresentasikannya, sedangkan *simbol* adalah sesuatu hal atau keadaan yang memimpin pemahaman si subjek kepada objek. Sementara *indeks* adalah tanda yang hadir secara sosiatif akibat terdapatnya hubungan ciri acuan yang sifatnya tetap.

Selain dari kode budaya diatas, dalam kelima fabel masyarakat Aceh yang telah dianalisis terdapat juga kode budaya lainnya, yaitu adanya aksian. *Kode aksian* adalah sesuatu yang mengandung prinsip bahwa perbuatan-perbuatan yang dituangkan dengan bahasa harus disusun secara linier. *Kode aksian* tersebut tersebar dalam kelima fabel masyarakat Aceh tersebut sehingga cerita fabelnya hidup.

Berdasarkan atas simpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, maka penulis memberikan beberapa saran, yaitu sebagai berikut.

1. Kepada pihak terkait hendaknya banyak membukukan cerita fabel khususnya fabel masyarakat Aceh, karena hal ini sangat penting sejalan dengan perkembangan zaman yaitu berkurangnya orang-orang yang mengetahui cerita fabel, jika hal ini dibiarkan terus, maka tidak dapat disangkal pada suatu saat fabel masyarakat Aceh akan punah dan hilang.
2. Bagi penulis yang berminat untuk melakukan suatu penulisan terhadap cerita fabel, penelitian yang penulis buat ini dapat dijadikan suatu sumber awal untuk melakukan penelitian berikutnya.
3. Semoga masyarakat Aceh dapat mempertahankan cerita fabel daerah untuk masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (1998). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Ateew. (1983). *Membaca dan Menilai Sastra*. Jakarta: Gramedia.
- Barthes, R. (2012). *Elemen-Elemen Semiologi*. Yogyakarta: IRCiSod.
- Djojoseuroto, K. (2004). *Intisari Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Danandjaja, J. (2008). *Folklor Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng dan lain-lain*. Jakarta: Grafiti.
- Eco, U. (1979). *A Theory of Semiotics*. Blomington: Indiana University Press.
- Harususilo, Y. E. (2018). *Enam Manfaat Mendogeng untuk Anak*. <http://edukasi.kompas.com/read/2018/06/17/21492131>.
- Hoed, B. H. (2001). *Semiotik dan Dinamika Sosial Budaya*. Jakarta: Kamunitas Bambu.
- Hartoko, D., & Rahmanto, B. (1986). *Pemandu di Dunia Sastra*. Yogyakarta: Karnius.
- Holbrook, M. B. E., & Hirschman, C. (1993). *The Semiotics of Consumption: Interpreting Symbolic Consumer Behavior in popular Culture and Works of Art*. New York: Mouton de Gruyter.
- Juanda. (2018). *Eksplorasi Nilai Fabel Sebagai Sarana Alternatif Edukasi Siswa*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, Volume 18, Nomor 2, Oktober 2018.
- Junani, E., Emi, A. & Amril, C. (2017). *Analisis Nilai Pendidikan Karakter dalam Cerita Rakyat Seluma*. *Jurnal Korpus*, Volume I, Nomor I, Agustus 2017.
- Khasanah. (2018). *Digitalisasi Buku Dongeng Anak: Strategi Mempertahankan Warisan Budaya Sastra Lisan di Era Disrupsi*. Repositori. Kemendikbud.go.id.
- Natawidjaja, S. (1990). *Apresiasi Sastra dan Budaya*. Jakarta: Intermedia.
- Pradopo, R. D. (1987). *Pengkajian Puisi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Ratna, N. K. (2007). *Sastra dan Cultur Studies: Representasi Fiksi dan Fakta*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sobur, A. (2009). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Poerwadarminta. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sikana, M. (2008). *Teori Sastra Kontemporer*. Jakarta: Pustaka Karya.
- Santoso, P. (2002). *Ancangan Semiotika dan Pengkajian Susastra*. Bandung: Angkasa.

- Santoso, P. (2006). *Ilmu Semiotika*. Bandung: Angkasa.
- Setiadi, E. (2007). *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar (ISBD)*. Bandung: Kencana Prenada Media Group.
- Soemardi, H. (2004). *Pelestarian Kebudayaan*. Jakarta: Gunung Agung.
- Soemardjan. (2000). *Hubungan Kebudayaan dengan Sastra*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Semi, M.A. (2000). *Anatomi Sastra*. Jakarta: Angkasa Raya.
- Sulaiman, B. (2000). *Struktur Sastra Lisan*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Sriyono,. Siswanto,. & Lestari. (2015). Kode-Kode Budaya dalam Sastra Lisan Biak Papua. *Atavisme Jurnal Ilmiah Kajian Sastra*. Vol 18, No 1 (2015).
- Wellek,. Rene,. & Austin, W. (1990). *Teori Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia.
- Waluyo, J. H. (1999). *Teori dan Apresiasi Puisi*. Jakarta: Erlangga.
- Yulsafli,B. & Ismawirna, A. G. (2018). Kode Sastra dalam Sastra Lisan Aceh Hikayat Jugi Tapa. *Jurnal Humaniora*, Vol.2, No. 2, Oktober 2018 : 118-129
<http://jurnal.abulyatama.ac.id/humaniora>.
- (2000). *Kod Sastra dalam Puisi-Puisi Terpilih WS Rendra* (Tesis). Penang (MY): Universiti Sains Malaysia.