

**PASTICHE DALAM KUMPULAN CERPEN
MEMORABILIA & MELANKOLIA KARYA AGUS NOOR**

**PASTICHE IN A COLLECTION OF SHORT STORIES MEMORABILIA &
MELANKONIA WRITTEN BY AGUS NOOR**

Oleh: avesina wisda burhana, universitas negeri yogyakarta, avesina.burhana@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan idiom *pastiche*, hubungan *pastiche* dengan unsur pembangun cerita, dan fungsi idiom *pastiche* dalam kumpulan cerita pendek *Memorabilia & Melankolia* karya Agus Noor. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan empat cerpen sebagai objek penelitian, di antaranya cerpen “Mawar, Batu, Kaca yang Pecah, Badak-Badak”, “Purnama di atas kota”, ”Hujan”, dan “Dongeng buat Pussy (Atawa: Nightmare Blues)”. Hasil penelitian menunjukan hal-hal sebagai berikut. Pertama, idiom *pastiche* dalam kumpulan cerpen *Memorabilia & Melankolia* didominasi oleh seniman dengan gagasan postmodern. Kedua, tokoh merupakan unsur pembangun cerita yang paling mendapat pengaruh dari kemunculan *pastiche*. Ketiga, fungsi *pastiche* di dalam kumpulan cerpen *Memorabilia & Melankolia*, yaitu sebagai pembebasan tokoh, mengungkap tragedi kemanusiaan dengan mengganti fakta sosial dengan fiksi historis, dan nostalgia terhadap teks maupun nonteks yang berasal dari masa lampau

Kata Kunci: Postmodern, pastiche, cerita pendek, oposisi biner, fiksi historis

Abstract

research is purposes to describe *pastiche* idiom , correlation between *pastiche* with the elements of the story, and the function of *pastiche* idiom in the collection of short stories *Memorabilia & Melankonia* by Agus Noor. The research used descriptive-qualitative approach that based on four short stories as an object, those are "Mawar Batu, Kaca yang Pecah, Badak-Badak" , "Purnama di atas kota" , "Hujan" , and "Dongeng buat Pussy (Atawa : Nightmares Blues)". There are three findings that the researcher found in the research. First, *pastiche* Idiom in the collection of short stories *Memorabilia & Melankonia* is dominated by postmodernist artist. Second, a character is the elements of the story that mostly get influences from *pastiche*. Third, the fuction of *pastiche* in a collection of short story *Memorabilia & Melankonia* are, to release the character, exposed the tragedy of humanity through the way of changing the social fact to historical fiction, and the nostalgia from of the text or non-text in the past.

Keywords : postmodern, pastiche, short story, binary opposition, historical fiction

PENDAHULUAN

Kumpulan cerpen *Memorabilia & Melankolia* merupakan salah satu karya Agus Noor yang diterbitkan pada tahun 2016 oleh penerbit

Gambang. *Memorabilia & Melankolia* merupakan terbitan ulang dari kumpulan cerpen *Memorabilia* yang terlebih dahulu terbit pada tahun 1999, akan tetapi pada buku

terbaruanya penulis sengaja menambah, mengurangi, dan melakukan editing pada beberapa cerpen, sehingga terdapat perbedaan antara kedua kumpulan cerpen tersebut.

“Memorabilia”, seperti yang dikemukakan Bakdi Soemanto (1999) merupakan kata yang berasal dari bahasa Inggris tingkat lanjut yang mempunyai makna hal-hal berharga untuk dikenang. Sedangkan “melankolia” berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016) berarti suasana hati yang ditandai dengan kesedihan dan depresi. Berdasarkan pembacaan sekilas terhadap kumpulan *Memorabilia & Melankolia*, cerpen-cerpennya memiliki kecenderungan mengambil teks maupun nonteks luar cerpen untuk kemudian disandingkan ke dalam cerita. Selain itu, tokoh-tokoh dalam cerpen berasal dari tokoh terpinggirkan yang merupakan korban dari penindasan.

Berdasarkan makna harfiah judul kumpulan dan pembacaan sekilas, kumpulan *Memorabilia & Melankolia* merangkum cerita-cerita dengan nuansa sedih yang berisi hal-hal

berharga. Cerpen-cerpen dalam kumpulan memiliki kecenderungan mengambil teks atau nonteks luaran cerita, salah satunya dibuktikan adanya pengakuan pengarang secara tidak langsung dengan membubuhkan sumber rujukan pada catatan kaki. Kecenderungan gaya kepenulisan demikian dalam wacana postmodern disebut dengan *pastiche*.

Seperti yang Fuller (2011) kemukakan, keberadaan karya sastra *pastiche* sangat bergantung pada kebudayaan masa lalu juga karya-karya baik itu teks maupun bukan yang telah ada sebelumnya. Hal tersebut sangat bertentangan dengan karya sastra modernisme yang berusaha mencari pembaharuan—berusaha membangun landasan atau kriteria dari dan untuk dirinya sendiri, yang ada pada dirinya sendiri—sedangkan dalam *pastiche* justru meminjam dari karya, idiom, dan kebudayaan lain.

Melalui pembacaan sekilas terhadap kumpulan cerpen *Memorabilia & Melankolia*, dapat ditemukan asumsi awal jika kumpulan cerpen tersebut menggunakan beberapa gaya dari

sastra postmodern. *Pertama*, tema-tema cerpen yang keluar dari realitas dan dibuat seakan lebih nyata daripada realitas. *Kedua*, adanya idiom *pastiche* yang unik dalam kumpulan cerpen. *Ketiga*, struktur narasi yang unik, dalam cerpen bisa dilihat dari teknik penulisan cerita, salah satu contohnya seperti perpindahan sudut pandang dengan tokoh menjadi pencerita dalam cerita. *Keempat*, adanya kecenderungan pembauran terhadap teks-teks di luar cerpen yang berupa hipogram atau acuan yang menjadi dasar.

Seperti Yasraf Amir Piliang (2003:187) kemukakan, ada beberapa prinsip atau idiom-idiom penting dalam estetika postmodern, di antaranya *pastiche*, parodi, *kitsch*, *camp*, dan skizofrenia. Banyak perdebatan mengenai konsep-konsep estetika dan idiom-idiom postmodern yang berkaitan dengan kebudayaan di sekitarnya, untuk itu peneliti sebisa mungkin untuk fokus pada satu permasalahan. Dalam penelitian ini akan digunakan pembahasan mengenai *pastiche* dalam praktik sastra postmodern. Alasan dipilih

pastiche dalam penelitian ini, dikarenakan adanya dominasi idiom *pastiche* dalam kumpulan *Memorabilia & Melankolia* dibanding idiom-idiom postmodern lainnya.

Terdapat delapan cerita pendek yang mempunyai unsur *pastiche*, dari total 18 cerita pendek dalam buku *Memorabilia & Melankolia*. Akan tetapi dari delapan cerita pendek tersebut, hanya dipilih empat cerita pendek sebagai objek penelitian, yakni "Mawar, Batu, Kaca yang Pecah, Badak-Badak", "Pemburu", "Dongeng buat Pussy (Atawa: Nightmare Blues)", dan "Purnama di atas kota". Pemilihan keempat cerpen tersebut berdasarkan pertimbangan keefektifan agar penelitian fokus dan terperinci.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui idiom *pastiche* di dalam cerpen, hubungan idiom *pastiche* dengan unsur-unsur pembangun cerpen, dan fungsi idiom *pastiche* di dalam cerpen

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif kualitatif dan merupakan

jenis penelitian pustaka. Sumber data dalam penelitian ini adalah kumpulan cerpen *Memorabilia & Melankolia* karya Agus Noor. Fokus kajian penelitian ini adalah mengenai *pastiche* dalam kumpulan cerpen yang akan dikaji dengan pendekatan postmodern. Kumpulan cerpen *Memorabilia & Melankolia* terdiri dari 18 cerita pendek, akan tetapi dalam penelitian ini hanya akan dibahas empat cerita pendek, dikarenakan empat cerita pendek tersebut diasumsikan memiliki unsur *pastiche* yang dominan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik membaca dan mencatat. Sedangkan teknik analisis data dalam penelitian menggunakan teknik deskripsi kualitatif yang diperoleh dari pencatatan data, yang kemudian diidentifikasi dan diklasifikasi sesuai kategori yang ditentukan. Keabsahan data diperoleh melalui validitas (refrensial dan *expert judgement*) dan reliabilitas (intrater dan interater).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian mengenai *pastiche* dalam kumpulan cerpen *Memorabilia & Melankolia* karya Agus Noor disajikan dalam tiga kelompok permasalahan yang disesuaikan dengan tujuan penelitian. Ketiga kelompok permasalahan tersebut meliputi: (1) *pastiche* dalam kumpulan cerpen *Memorabilia & Melankolia*, (2) hubungan *pastiche* dan unsur pembangun cerpen yang terdapat dalam kumpulan cerpen *Memorabilia & Melankolia*, dan (3) fungsi idiom *pastiche* dalam kumpulan cerpen *Memorabilia & Melankolia*.

Berdasarkan hasil penelitian, idiom *pastiche* dalam kumpulan cerpen *Memorabilia & Melankolia* dapat dilihat berdasarkan wujud *pastiche* dan transformasi *pastiche* dalam cerpen. *Pastiche* dikategorikan berdasarkan jenis-jenis teks maupun nonteks, sedangkan transformasi adalah perubahan wujud teks/nonteks menjadi *pastiche* dalam cerpen.

Kemunculan *pastiche* dalam cerpen kemudian dapat diteliti hubungannya dengan unsur-unsur pembangun cerpen. Unsur pembangun cerpen yang

berkaitannya dengan kemunculan *pastiche* digolongkan menjadi lima, di antaranya alur, latar, tokoh, gaya bahasa, dan sudut pandang.

Pembahasan

Terdapat 24 idiom *pastiche* yang ditemukan dalam kumpulan cerpen *Memorabilia & Melankolia*, yang kemudian dikategorisasikan menjadi tujuh wujud, di antaranya teks sastra, komik, lukisan, kitab suci, cerita lisan, lagu, dan dongeng. Wujud *pastiche* yang mendominasi dalam kumpulan cerpen adalah teks sastra yang berupa sajak, naskah drama, dan cerita pendek.

Puisi merupakan wujud *pastiche* yang paling banyak muncul dalam kumpulan cerpen. Di bawah ini merupakan kutipan puisi berjudul “Permaisuri” karya Subagio Sastrowardoyo yang muncul dalam cerpen “Mawar, Batu, Kaca yang Pecah, Badak-Badak...”.

“Aku ingin tetap cantik bahkan dalam mati.” suaramu mengingatkanku pada lenguh sapi di malam hari, membuatku jadi ingin mengenal riwayatmu kembali, ketika sebuah perahu datang dari sebuah koloni, membawa sutra, keramik, batu giok dan candu, mencari matahari yang tak kunjung bisa

mengubah putih kulitmu (Noor, 2016: 22).

Kalimat yang digaris bawahi pada kutipan di atas merupakan *pastiche* yang muncul melalui cakap langsung tokoh perempuan, *pastiche* muncul sebagai respons dan jawaban dari tokoh aku yang bertanya perihal penampilannya.

Sumber informasi *pastiche* di atas berasal dari seniman yang telah ada, yang dapat diketahui pada catatan kaki yang dibubuhkan penulis dalam cerpennya. Untuk mengetahui sumber *pastiche* dalam teks, perlu diketahui berbagai elemen dalam teks tersebut. Berbagai elemen teks atau karya seni menurut Linda Hutcheon (via Piliang, 2003: 224-225) dirumuskan menjadi dua jalur garis, yaitu: garis horizontal (berupa dialog pengarang dan pembaca potensialnya), dan garis vertikal (berupa dialog antara teks itu sendiri dan teks-teks lainnya atau intertekstual).

Garis vertikal adalah kategorisasi yang digunakan untuk menganalisa idiom-idiom *pastiche* yang terdapat dalam cerpen. Dialog antar teks dalam karya sastra mengharuskan pengarang mempunyai berbagai

sumber informasi. Hutcheon mengklasifikasikan sumber informasi menjadi lima jenis, yakni material dari kebudayaan masa lalu, material dari idiom dan gaya masa lalu, material dari seniman tertentu, material dari kebudayaan sehari-hari, dan material dari kehidupan individu dan sosial.

Unsur pembangun cerpen pada dasarnya dibedakan menjadi tiga bagian, yaitu fakta cerita, sarana cerita, dan tema. Fakta cerita meliputi plot, tokoh, dan latar. Sedangkan sarana cerita meliputi judul, sudut pandang, gaya, dan nada (Sayuti: 2000). Pada penelitian ini dipilih lima dari unsur pembangun cerita yang mempunyai kaitan erat dengan *pastiche* yaitu plot (alur), tokoh, latar, sudut pandang, dan gaya bahasa. Melalui kutipan cerpen di bawah ini akan dipaparkan keterkaitan *pastiche* dengan unsur pembangun dalam cerpen.

“Kenapa kamu masih sempat memilih warna sepatu, kasihku? Juga memoleskan gincu ke bibirmu?” gurauan ini, mungkin tak terlalu lucu, tetapi entah kenapa aku menganggapnya sedikit perlu.

“Aku ingin tetap cantik bahkan dalam mati”¹
(Noor,2016: 22)

Gurauan tokoh aku pada kutipan cakap langsung di atas dijawab dengan gaya bahasa yang ketus oleh tokoh perempuan, yang merupakan *pastiche* dari sajak Subagiyo Sastrowardoyo. Deskripsi latar oleh tokoh aku sudah dipersiapkan sebelum kemunculan *pastiche*, sehingga memungkinkan percakapan seperti pada kutipan di atas. Kemudian asal-usul tokoh perempuan dijelaskan melalui cakap batin tokoh aku seperti dalam kutipan berikut.

“Aku ingin tetap cantik bahkan dalam mati,”¹ suaramu mengingatkanku pada lenguh sapi di malam hari, membuatku jadi ingin mengenal riwayatmu kembali, ketika sebuah perahu datang dari sebuah koloni, membawa sutra, keramik, batu giok dan candu, mencari matahari yang tak kunjung bisa mengubah warna putih kulitmu. Telah lama sekali semua itu terjadi. Tapi aku masih saja selalu merasa bersalah tak pernah mau mengerti, tak pernah mampu memahami, hingga kamu selalu saja asing, dengan mata sipit dan rambut poni. (Noor, 2016: 22-23)

Gaya bahasa tokoh perempuan mengingatkan tokoh aku mengenai riwayatnya, diketahui tokoh perempuan merupakan etnis Cina, melalui beberapa penanda seperti sutra, keramik, giok, candu, warna kulit putih, mata sipit, dan rambut poni. Jadi, kemunculan *pastiche* saling memberi pengaruh terhadap unsur pembangun dalam cerpen antara lain; latar, tokoh, dan gaya bahasa. Penggunaan *pastiche* kutipan sajak “Permaisuri” karya Subagio Sastrowardhoyo dikarenakan antara cerpen dan sajak memiliki kesamaan dan kepaduan jika dijadikan satu. *Pastiche* kemudian memunculkan deskripsi asal-usul dari tokoh perempuan.

Pada sajak “Permaisuri” diceritakan seorang permaisuri yang mengorbankan diri dengan cara membakar diri ke dalam api kremasi jenazah raja. Meskipun seluruh dayang-dayang istana menangis dan membujuk agar permaisuri tidak melakukannya, akan tetapi permaisuri beranggapan jika tiada keindahan selain keindahan kesetiaan seorang istri kepada suaminya.

Tradisi demikian dalam masyarakat India kuno disebut dengan *Sati*, yang memiliki makna kesetiaan seorang istri kepada suaminya. *Sati* dalam praktiknya yaitu ketika suami meninggal maka seorang istri harus masuk ke dalam api pembakaran jenazah suaminya. Kesetiaan, keikhlasan, dan kepasrahan adalah kesamaan yang dimiliki tokoh perempuan dalam cerpen dan permaisuri dalam sajak Subagio Sastrowardoyo.

Tokoh perempuan yang diketahui beretnis Tioghoa ketika kerusuhan Mei 1998 berlangsung masih tetap mencintai kekasihnya yang seorang pribumi. *Pastiche* yang dimunculkan tokoh perempuan merupakan sebuah ironi, dikarenakan dirinya tahu jika tidak akan selamat dari kerusuhan, sehingga dia masih sempat berdandan untuk bertemu kekasihnya. Hal serupa dilakukan permaisuri dalam sajak Subagio Sastrowardoyo, yang sengaja memotong kuku, menghiasi rambut dengan bunga melati, dan mengenakan kain kesayangannya sebelum masuk ke dalam api

pembakaran suaminya. Hakikat penyerahan jiwa dan keikhlasan adalah kesamaan yang dimiliki oleh tokoh perempuan dalam cerpen dan permaisuri dalam sajak.

Idiom *pastiche* dalam penelitian dapat dikategorisasikan berdasarkan cara kemunculan *pastiche* dalam cerpen dan sumber informasi *pastiche*. Penggunaan sudut pandang dalam cerpen memengaruhi cara kemunculan *pastiche*, dalam penelitian terdapat dua subjek pencerita yaitu narator dan tokoh. Ketika tokoh sebagai subjek pencerita *pastiche* muncul melalui lakuan tokoh, di antaranya solilokui, cakap batin, cakap langsung, dan komentar tokoh.

Ketika sudut pandang cerita menggunakan orang ketiga serba tahu, *pastiche* muncul melalui narator, yang kemudian dideskripsikan sebagai lakuan tokoh dan cakap langsung tokoh. Hal tersebut terdapat pada kutipan berikut.

Apakah ia terlalu berlebihan, hingga ia mesti dilenyapkan. Apakah ada yang salah dari orang yang mencintai hujan. Ia hanya

belajar pada hujan. Karena baginya *tak ada yang lebih tabah dari hujan yang selalu merahasiakan rintik rindunya pada pohon dengan bunga bermekaran. Tak ada yang lebih bijak melebihi hujan ketika menghapus jejak-jejak kakinya yang ragu-ragu di sepanjang jalan. Tak ada yang lebih arif selain hujan saat membiarkan yang tak terucap diserap akar pepohonan* (Noor, 2016: 148).

Kemunculan *pastiche* ditandai dengan komentar narator terhadap tokoh utama. Narator menerka-nerka kesalahan apa yang telah dilakukan tokoh utama sehingga dia mesti dilenyapkan. Hal tersebut yang menyebabkan munculnya *pastiche* modifikasi puisi “Hujan Bulan Juni”. Kesederhanaan dan kebaikan tokoh utama dianalogikan narator seperti hujan dalam sajak Sapardi, yang merupakan pembelaan narator untuk menyakinkan jika tokoh utama adalah orang yang tidak bersalah.

Pemilihan sumber informasi *pastiche* dalam cerpen bukan tanpa suatu sebab yang tidak jelas. Pengalaman seni, pembacaan penulis terhadap teks luaran maupun nonteks, dan ideologi penulis sangat

memengaruhi wujud *pastiche* yang dimunculkan dalam cerpen.

Berkaitan terhadap motif memilih *pastiche* tertentu dalam cerpen, tidak memungkinkan adanya suatu unsur politik sastra atau keberpihakan Agus Noor terhadap seniman-seniman tersebut, dikarenakan postmodern menolak pada pengelompokan dan tidak mengacu pada suatu ideologi politik tertentu. Karya yang dipilih menjadi *pastiche* dalam cerpen merupakan karya-karya yang mengusung semangat dan spirit postmodern, meskipun pada beberapa karya bukan merupakan teks postmodern jika ditinjau secara tekstual. Selain itu, pengalaman seni Agus Noor juga berpengaruh terhadap kemunculan *pastiche* dalam cerpen-cerpennya.

Idiom-idiom *pastiche* dalam penelitian saling terkait dengan unsur pembangun dalam cerita, di antaranya alur, latar, tokoh, gaya bahasa, dan sudut pandang. Tokoh merupakan unsur pembangun cerita yang paling erat hubungannya dengan *pastiche*. *Pastiche* yang dimunculkan tokoh atau ditujukan terhadap tokoh dapat menentukan

jalinan cerita. Kemunculan *pastiche* juga memberi pengaruh terhadap pandangan dan lakuan tokoh.

Selain itu kemunculan *pastiche* memberikan efek beruntun terhadap unsur-unsur pembangun cerita. Sebagai contoh, ketika *pastiche* dimunculkan tokoh, kemudian berpengaruh pada suasana dan latar cerita. Contoh lain, ketika *pastiche* muncul melalui tokoh untuk mengenang masa lalunya, maka alur menjadi mundur. Pada beberapa kemunculan *pastiche* lainnya hal tersebut menimbulkan pergantian sudut pandang. Jadi, hubungan *pastiche* dengan unsur-unsur pembangun cerita saling berkaitan dan memberi pengaruh antar unsurnya.

Tokoh dalam cerpen memiliki ruang gerak bebas tanpa batasan. Oposisi biner, seperti hidup dan mati tokoh menjadi satu dan samar. Hakikat dasar manusia tentang penyerahan jiwa dan keikhlasan juga disuarakan melalui *pastiche* yang dimunculkan tokoh dalam cerpen. Selain itu kaum atau etnis yang terdiskriminasi muncul sebagai tokoh

dalam cerpen guna diperjuangkan haknya.

Pastiche yang diambil dari teks maupun nonteks berupa tragedi kemanusiaan yang kemudian menampilkan fakta sejarah sebagai fiksi historis. Fakta sosial kemudian membaaur dengan fiksi dalam cerpen. Seperti pada cerpen “Mawar, Batu, Kaca yang Pecah, Badak-Badak”, “Purnama di atas kota”, dan “Dongeng buat Pussy (Atawa: Nightmare Blues)” yang secara tersirat menceritakan peristiwa Kerusuhan Mei 1998, dan melalui cerpen ”Hujan” mengingat kembali pelanggaran HAM yang dilakukan oleh Petrus (Penembak Misterius).

Pastiche yang dimunculkan dalam cerpen disesuaikan dengan gagasan dalam cerita, kemunculan tersebut disebut dengan nostalgia. Teks maupun nonteks yang berasal dari masa lampau dihadirkan kembali dengan penyesuaian atau tanpa penyesuaian dalam cerpen. Hal tersebut secara sepintas terlihat sebagai permainan, akan tetapi seorang penulis dalam mengambil *pastiche* mempunyai sebab khusus diantaranya kesesuaian dengan tema,

persamaan ideologi penulis, dan sarana artistik. Sebagai contoh dalam cerpen terdapat *pastiche* cerpen Franz Kafka, hal tersebut dikarenakan pada cerpen-cerpen Kafka juga mengangkat gagasan postmodern yang serupa dengan cerpen Agus Noor.

SIMPULAN

Pertama, Idiom *pastiche* yang muncul dalam cerpen didominasi oleh seniman yang menggunakan gagasan postmodern melalui karyanya. Pengalaman seni dan ideologi penulis juga memberikan pengaruh terhadap ragam *pastiche* yang muncul. Kemunculan *pastiche* tidak memungkinkan adanya suatu unsur politik sastra atau keberpihakan penulis terhadap seniman tertentu, dikarenakan postmodern menolak pengelompokan, dan postmodern tidak mengacu pada suatu ideologi politik tertentu.

Kedua, Tokoh merupakan unsur pembangun cerita yang paling mendapat pengaruh dari kemunculan *pastiche* dalam cerpen. Kemunculan *pastiche* dapat membentuk pandangan dunia dan lakuan tokoh,

selain itu *pastiche* juga menjadi penentu jalinan cerita, dikarenakan *pastiche* memberi efek saling berkaitan (sebab-akibat) terhadap unsur-unsur pembangun cerita lainnya seperti alur, latar, gaya bahasa, dan sudut pandang.

Ketiga, Secara garis besar kemunculan *pastiche* dalam cerpen memiliki tiga fungsi yaitu: (1) untuk melakukan pembebasan tokoh agar memiliki ruang gerak bebas tanpa batasan, dibuktikan adanya pembauran terhadap oposisi biner, (2) untuk mengungkap tragedi kemanusiaan dengan menampilkan fakta sejarah yang digantikan menjadi fiksi historis di dalam cerpen, (3) untuk nostalgia terhadap teks maupun nonteks yang berasal dari masa lampau yang disandingkan dengan gagasan baru dalam cerpen.

DAFTAR PUSTAKA

- Djoko Damono, Sapardi. 2003. *Hujan Bulan Juni*. Jakarta: Grasindo.
- Fuller, Andy. 2011. *Sastra dan Politik : Membaca Karya-karya Seno Gumira Ajidarma*. Yogyakarta: Insist.
- Noor, Agus. 2016. *Memorabilia & Melankolia*. Yogyakarta: Gambang.

- Piliang, Yasraf Amir. 2003. *Hipersemiotika: Tafsir Kultural Studies Atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sayuti, Suminto A.. 2000. *Berkenalan dengan Prosa Fiksi*. Yogyakarta: Gama Media.
- Soemanto, Bakdi. *Perhaps Only Those Horrible Thing Would Be Of Memorabilia*. <http://agusnoorfiles.wordpress.com>. Diunduh pada tanggal 2 Februari 2016.