

SIMULAKRA DALAM NOVEL KIDUNG ANJAMPIANI KARYA BRE REDANA (PERSPEKTIF JEAN BAUDRILLARD)

Lutfiana Kmfiandrini

Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
lutfiana.19019@mhs.unesa.ac.id

Anas Ahmadi

Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
anasahmadi@unesa.ac.id

Abstrak

Simulakra telah merambah ke dunia karya sastra dengan peleburan kenyataan dan imajinasi, sehingga membuat karya sastra mempunyai nilai kreatif yang berhubungan dengan kognisi sejarah. Penelitian ini bertujuan memaparkan mengenai hubungan simulakra dengan hiperrealitas, kekuasaan politik, budaya, dan fiksionalisasi cerita dalam novel *Kidung Anjampiani* karya Bre Redana berdasarkan perspektif Jean Baudrillard. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan mimesis untuk membedah novel. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka dengan teknik simak dan catat. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian, yaitu metode hermeneutika untuk menafsirkan keseluruhan kebudayaan. Hasil yang diperoleh dari penelitian novel *Kidung Anjampiani*, yaitu terdapat dua belas hubungan simulasi dan hiperrealitas, yaitu terdapat dua belas hubungan simulasi dan hiperrealitas, yaitu: (1) laba-laba pujangga, (2) pintu naga, (3) bokor emas, (4) cerita Rara Kembangore, (5) cerita Topeng Kencana, (6) pertanda burung prenjak dan burung elang, (7) cerita Raja Watu Gunung, (8) kidung abhiseka, (9) cerita bajak laut Gargantika, (10) kronik chintawarnana, (11) moksa, dan (12) kereta kencana dengan 8 ekor kuda terbang. Empat kekuasaan politik, yakni: (1) persaingan kekuasaan, (2) pernikahan politik, (3) kekurangan pemimpin dan (4) tipu daya. Empat budaya berupa: (1) pakaian dinas, (2) salam hormat, (3) lamaran, dan (4) meminta restu serta terdapat fiksionalisasi cerita yang berkaitan dengan Kerajaan Majapahit.

Kata Kunci: Simulakra, Simulasi, Hiperrealitas, Politik, Budaya, Fiksionalisasi.

Abstract

Simulacra has penetrated the world of literary works with the fusion of reality and imagination, thus making literary works have creative value related to historical cognition. This research aims to explain the relationship of simulacra with hyperreality, political power, culture, and story fictionalization in the novel Kidung Anjampiani by Bre Redana based on Jean Baudrillard's perspective. The type of research used is qualitative research with a mimetic approach to dissecting the novel. The data collection method used in this research is literature study with listening and recording techniques. The data analysis method used in the research is the hermeneutic method to interpret the whole culture. The results obtained from the research of the novel Kidung Anjampiani, namely there are twelve relationships of simulation and hyperreality, namely there are twelve relationships of simulation and hyperreality, namely: (1) the poet's spider, (2) the dragon's door, (3) the golden box, (4) the story of Rara Kembangore, (5) the story of Topeng Kencana, (6) the omen of the prenjak and the eagle, (7) the story of King Watu Gunung, (8) kidung abhiseka, (9) the story of the Gargantika pirates, (10) the chintawarnana chronicle, (11) moksa, and (12) the chariot with 8 flying horses. Four political powers, namely: (1) power competition, (2) political marriage, (3) lack of leaders and (4) deceit. Four cultures in the form of: (1) official clothes, (2) respectful greetings, (3) proposals, and (4) asking for blessings and there are fictionalized stories related to the Majapahit Kingdom.

Keywords: Simulacra, Simulation, Hyperreality, Politics, Culture, Fictionalization.

PENDAHULUAN

Simulakra merupakan ruang berlangsungnya prosedur simulasi (Baudrillard, 1983:54-56). Sastra dapat melampaui hal yang lebih nyata dari mekanisme simulasi dan hiperrealitas. Sastra dapat bebas dari apa yang tampak. Melalui sastra, pemikiran seseorang dan pola kehidupan dalam masyarakat dapat berubah, karena sastra termasuk kebudayaan dalam masyarakat yang sudah ada sejak dahulu. Kebudayaan yang dipercaya masyarakat dianggap kaidah terpercaya dengan adanya sastra. Sastra dapat merefleksikan nilai kehidupan yang ada pada masyarakat. Sesuatu yang biasa saja dapat menjadi luar biasa tanpa disadari. Kenyataan dan khayalan bukanlah sesuatu yang terpisah. Ini menunjukkan bahwa terdapat peleburan antara batasan realitas dengan tiruan yang kabur menjadi satu. Sangat sukar membedakan nyata dengan palsu, sebab adanya kondisi zaman dari sesuatu yang nyata dan imajiner.

Autentik dan dunia kultural segera lenyap (pertukaran simbolik dan berahi) membuat Baudrillard berhasrat untuk menggemari pesona dunia. Tetapi, dunia simulasi merupakan lenyapnya pesona dunia secara telak dan memalukan (Baudrillard, 1983:04). Simulasi pun telah merambah pada dunia wacana kritis, fiktif, karya sastra, media massa, dan komunikasi. Melalui dunia tersebut, kekacauan pesona dapat diselesaikan dengan imajiner. Misalnya dalam karya sastra novel yang terdapat simulasi didalamnya pembaca diajak untuk menyelami apa itu realitas sebenarnya dalam fiktif cerita.

Dalam novel *Kidung Anjampiani* menceritakan Kuda Anjampiani yang merupakan putra dari Arya Rangga Lawe pemimpin Tuban dengan Dewi Martaraga. Sepeninggalan ayahandanya, Anjampiani diajak Kakek Arya Wiraraja pergi ke Lumajang. Di Lumajang Anjampiani berguru pada Mpu Baraga, hingga ia dijuluki pujangga muda. Anjampiani diangkat menjadi anak Patih Nambi, padahal kematian ayahandanya ada kaitannya dengan Patih Nambi. Anjampiani terjebak dalam permasalahan politik yang berantai. Realitas fiksionalisasi cerita-cerita didalamnya mengisi ruang kosong dan rekaan pujangga dengan penggambaran indah yang dilakukan oleh Anjampiani, entah dari waktu yang mana, masa lampau, masa kini, atau masa depan.

Dengan adanya keambiguan tersebut, perspektif Jean Baudrillard digunakan untuk membedah penelitian ini, sebab Baudrillard mengatakan keberadaan simulasi menjalar luas merupakan alasan umum untuk pengurangan perbedaan antara yang nyata dengan imajiner, juga yang benar dengan yang palsu. Baudrillard (1981) mengemukakan simulakrum tidak pernah menggeser posisi dari sesuatu yang nyata, terganti dengan sendirinya dalam sirkuit yang terputus-putus. Mana yang asli, nyata, atau semu tidak lagi dapat dibedakan dalam pandangan simulakra, karena ia hadir atas acuan dirinya sendiri.

Novel *Kidung Anjampiani* dipilih, sebab novel ini meraih penghargaan sastra kategori novel dari Badan Bahasa Kemdikbudristek pada acara Puncak Bulan Bahasa dan Sastra 2022 (Arcana, 2022). Novel ini mendapat penghargaan sebab kognisi yang ada dalam novel benar-benar inspirasi yang masih segar. Novel ini mempunyai kesadaran kreatif yang dapat dicerna dengan fakta yang kabur. Dalam novel memiliki persoalan kompleks dari segi sosial politik kerajaan dan imajinasi kidung yang diciptakan oleh Kuda Anjampiani. Isi yang terkandung dalam novel kuat dalam bentuk-bentuk simulasi, hiperrealitas, kekuasaan politik, dan budaya serta memberikan realitas semu, sehingga apa yang nyata menjadi kabur. Fiksionalisasi cerita-cerita dalam novel, bukanlah terpisah dari cerita induknya melainkan sebagai pengiring menarik yang kebenarannya dipertanyakan.

Penelitian terdahulu yang relevan dilakukan oleh Puspita Pratama Putri (2021) yang membahas mengenai struktur perwatakan, alur, bentuk simulasi, dan hiperrealitas dalam novel *Menyusu Celeng*. Penelitian dari Elisabet Mangera (2021) membahas tentang bentuk simulasi yang dilakukan oleh tokoh dan nilai konsumtif dalam novel *Katak Hendak Jadi Lembu*. Selanjutnya, terdapat pula penelitian yang dilakukan oleh Widya Dhana Kusuma Nararya (2022). Adapun masalah penelitian berupa tanda visual pada iklan *Nestle Bear Brand*. Penelitian Bagus Widyantoro (2022) membahas mengenai konsumerisme dengan label agama di era revolusi industri 4.0. Lalu, penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Iqbal (2022) mengenai hiperrealitas dan ambiguitas dalam iklan shasa pasta gigi siwak di televisi.

Penelitian dengan aspek Simulakra Jean Baudrillard, pada umumnya memuat masyarakat konsumtif, bentuk simulasi hiperrealitas, serta kode dalam iklan. Sumber data yang digunakan dalam penelitian terdahulu berupa novel dan iklan. Sedangkan dalam penelitian ini akan memfokuskan penelitian dari aspek bentuk simulasi, hiperrealitas, kekuasaan politik, dan budaya dalam novel yang menceritakan kehidupan Kuda Anjampiani yang jarang diketahui banyak orang dengan ruang lingkup antropologi sejarah.

Simulakra dapat digunakan dalam cara realitas kepalsuan subjek itu melebur dengan imajinasinya atau rekayasannya. Menunjukkan hilangnya realitas dengan memungkinkan dunia imajinasinya terwujud. Bisa dalam imajinasi sejarah karya sastra novel atau cerpen, analisis wacana, berita, dan konteks-konteks yang berkaitan dengan realitas kepalsuan subjek. Menurut Baudrillard (1981) simulakra dalam artian khusus, yang disebut simulakrum sejati. Sesuatu tidak menduplikasinya sebagai model rujukan, namun menduplikasi diri sendiri.

Simulasi menjadikan hiperrealitas dalam ranahnya, simulasi mengancam perbedaan antara yang benar dan

salah juga nyata dan imajiner (Baudrillard, 1981:03). Imajinasi menjadi milik setiap manusia yang bernapas. Dalam dunia yang sekarang dijalani, memuat simulasi yang membuat kenyataan menjadi kabur. Manusia menjadi sulit membedakan mana yang nyata atau yang benar-benar ada. Realitas yang melebihi kenyataan akan menjadi realitas semu dan melebur dengan imajinasi. Simulasi menciptakan realitas baru yang beranjak nyata dari realitas yang sesungguhnya.

Hiperrealitas merupakan sebuah simulasi yang lebih nyata dari yang nyata dan lebih benar dari kebenaran. Dalam jagat hiperrealitas tidak ada muslihat guna mendapatkan sesuatu dari asalnya, realitas tercipta sendiri dengan adanya simulasi (Baudrillard, 1981:11). Hiperrealitas sepenuhnya terdapat dalam simulasi. Hiperrealitas berhasil menghapus antara yang nyata dan imajiner. Keadaan tidak nyata bukan terletak pada fantasi, alam impian, atau alam baka, melainkan pada sejalan yang sifatnya halusinasi pada kenyataan diri sendiri atau dunia tanpa asal-usul.

Kekuasaan tidak senantiasa mengakui dirinya sebagai kekuasaan. Rahasia para politikus sebenarnya mengetahui bahwa kekuasaan itu tidak ada (Baudrillard, 2015:70). Batas antara teori politik dan budaya menjadi kabur. Kekuasaan yang sesungguhnya merupakan kekuasaan yang memikul makna politik, lumpuh dari diri sendiri, memainkan kematian sendiri, dan tidak pernah menghendaki semuanya secara sadar. Kebenaran tidak pernah dilenyapkan oleh kekuasaan, namun tatanan politik membuat kekuasaan kehilangan tujuan yang sebenarnya. Dalam kaitannya antropologi dengan ilmu sastra, Baudrillard menegaskan sejarah bukanlah sesuatu yang telah selesai, hanya saja sedang berada pada tahap simulasi, seperti tubuh diawetkan. Dalam keadaan berhenti sejenak, semua tetap berjalan seperti biasanya (Baudrillard, 2015:83). Mungkin segala sesuatu yang dianggap benar dan dipercaya sudah tidak ada. Kita dalam posisi tidak dapat memutuskan yang nyata dan tidak nyata. Semua merupakan fiksi, hingga hiperrealitas yang segala sesuatunya dilakukan secara berulang-ulang. Keyakinan mengenai reduplikasi berjalan sebagai simulasi dan hiperrealitas, namun jalannya koma atau berhenti cukup lama.

METODE

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka dengan teknik simak dan catat. Dengan menggunakan teknik tersebut, penelitian dapat menjawab rumusan masalah. Menurut Sudaryatno (dalam Faruk, 2012:24) teknik simak dan catat dapat dijadikan pedoman utama yang terbaik dalam pengumpulan data. Informasi data diperoleh dengan langkah-langkah pengumpulan data sebagai berikut:

membaca cermat narasi dan memahami isi dalam novel *Kidung Anjampiani* karya Bre Redana secara berulang, mencatat poin penting dengan mengidentifikasi rumusan masalah yang ada berdasarkan klasifikasi data, dan menganalisis dan mendeskripsikan data menggunakan perspektif Jean Baudrillard.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian, yaitu metode hermeneutika. Hermeneutika digunakan dalam penafsiran karya sastra secara keseluruhan pada segi kebudayaan masa lalu dan masa kini, sehingga menemukan makna utuh (Endraswara, 2008:42). Hermeneutika berupaya memahami fenomena sastra secara mendalam guna menafsirkan data dalam teks. Berikut langkah-langkah yang dilakukan untuk analisis data: menafsirkan makna yang terkandung dalam novel *Kidung Anjampiani*, menganalisis data penelitian dalam novel menggunakan perspektif Jean Baudrillard, memaparkan argumentasi berdasarkan data yang sesuai dengan identifikasi rumusan masalah, dan menyimpulkan hasil penelitian dan membuat laporan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Simulakra sendiri merupakan media yang menunjukkan keberadaan ada yang tidak ada, suatu hubungan simulasi dan hiperrealitas yang meleburkan kenyataan ada dalam simulakra itu sendiri. Kajian yang akan dipaparkan, meliputi: (1) Simulasi dan Hiperrealitas, (2) Kekuasaan Politik, (3) Budaya, dan (4) Fiksionalisasi Cerita.

Hubungan Simulasi dengan Hiperrealitas

Prosedur simulasi menunjukkan perangkat manusia dalam ruang realitas yang kebenarannya dianggap nyata, padahal sebenarnya semu dan penuh rekayasa. Realitas semu inilah yang menggambarkan ruang antitesis dari representasi, seperti menata ulang perwakilan dalam sebuah wacana (Hidayat, 2012:09-10). Yang dipercaya ada dan tidak ada merupakan hal yang cukup mengaduk pikiran setiap manusia, sebab sebuah wacana dapat mengubah arti yang sesungguhnya.

Laba-Laba Pujangga

Analogi laba-laba pujangga digunakan sebagai hewan yang menangkap kenangan. Banyak tahapan yang dilalui Anjampiani hingga ia mendapat julukan tersebut. Mantra seakan-akan menjadi kuat ketika sebuah lantunan kidung yang dibuat oleh Anjampiani berhasil membuat namanya termashyur. Ia memilih laba-laba untuk menggambarkan dirinya sebab ia dapat menangkap memori dari berbagai masa. Tanda merupakan hal yang berbeda dengan realitas aslinya. Hal tersebut tampak pada data berikut.

“Mungkin karena mantranya, perlahan-lahan aku berubah menjadi laba-laba pujangga” (Redana, 2022:17).

Dari data tersebut menggambarkan seorang murid yang kini dijuluki sebagai pujangga muda dengan hewan laba-laba yang melekat pada sosok pujangga. Laba-laba dianggap hewan pengemis yang hanya mengandalkan jaringnya menampung makanan. Namun, pada kenyataannya laba-laba merupakan hewan yang rajin bekerja, ia memperbaiki apa yang rusak. Laba-laba juga melambangkan kesabaran yang ditunjukkan dari menenun tanpa batas.

Simulasi yang terjadi, yaitu pujangga menangkap kenangan yang sudah terjadi maupun belum terjadi di masa lampau, masa kini, atau masa yang akan datang dalam sebuah kidung. Hal tersebut menghasilkan realitas semu, sebab pujangga bukan meramalkan, namun mengait-ngaitkan apa yang pernah dialaminya dan terjadi di kehidupan masyarakat. Hiperrealitas yang tercipta dari laba-laba pujangga, yaitu rekayasa yang dianggap lebih nyata dari realitas itu sendiri, sehingga menjadi kabur. Anjampiani mendapat sebutan laba-laba pujangga justru karena usahanya berlatih sedikit demi sedikit.

Pintu Naga

Motif naga biasanya dipasang pada pintu yang bertujuan untuk memperoleh keberuntungan. Sama dengan maksud Mpu Baraga mengajari Anjampiani memilih jalan yang baik untuk kedepannya dengan cara yang telah diajarkannya. Caranya melalui menguasai raga, ruang, dan waktu. Jalan yang akan ditempuh harus dipikirkan secara matang terlebih dahulu, supaya tidak menyesal kemudian hari. Hal tersebut tampak pada data berikut.

“Aku mempersilakan keinginanmu mengikuti jalan yang kusediakan: pintu naga” (Redana, 2022:18).

Dari data tersebut menunjukkan pintu naga dalam artian kesiapan mental menghadapi segalanya. Ketenangan dan kemantapan yang didapatkan melalui raga. Seseorang yang siap menjalani kehidupan yang dipilihnya harus mampu menanggung segala risiko yang mungkin terjadi. Simulasinya Anjampiani melakukan latihan-latihan sebagai murid. Ilmu yang diajarkan oleh Mpu Baraga diimplementasikan oleh Anjampiani. Realitas semu yang tercipta adalah adanya maksud dari pilihan dari Anjampiani sendiri melalui pintu naga mana yang akan ia buka.

Bokor Emas

Bokor merupakan tempat cekung yang biasanya terbuat dari logam. Bokor pada zaman dahulu digunakan untuk menyimpan sirih. Namun, yang telah tersebar di masyarakat merupakan kenyataan yang telah melebihi fakta. Cerita yang dipercaya anak-anak adalah ujung dari pelangi adalah bokor yang berisi emas. Hal tersebut tampak pada data berikut. “Seperti cerita bokor emas anak-anak” (Redana, 2022:55). Dari data tersebut menggambarkan cerita bokor yang dipercaya oleh anak-anak. Bokor emas sebagai peninggalan sejarah itu ada, namun cerita bokor emas di ujung pelangi yang dipercaya oleh anak-anak itu tidak ada. Hiperrealitas yang menunjukkan kepercayaan mengenai bokor emas ada merupakan realitas semu.

Cerita Rara Kembangore

Cerita-cerita yang dibuat oleh Anjampiani berkaitan dengan cerita satu dengan cerita lainnya dari masa yang berbeda. Dalam novel dituliskan bahwa hanya pujangga yang paham soal seperti ini, inilah cara memandang dunia dari berbagai sudut pandang. Ada cerita mengenai Rara Kembangore yang dipertunjukkan oleh si kembar Selaaji dan Selabayu. Tidak ada yang tahu mengenai hal buruk yang telah dilakukan oleh saudara kembar itu. Hal tersebut tampak pada data berikut.

“Setiap petang, entah Selaaji atau Selabayu, tergantung bagaimana mereka menentukan giliran, menyelinap ke bilik Rara Kembangore” (Redana, 2022:59).

Dari data tersebut menggambarkan kelakuan yang tidak sewajarnya oleh Selaaji dan Selabayu. Mereka ini dua orang laki-laki yang memacari satu orang perempuan. Si perempuan dan keluarganya tidak mengetahui hal tersebut, yang mereka kira hanya salah satunya yang datang. Realitas semu yang muncul adalah adanya kaitan tokoh dari Selaaji dan Selabayu dengan Raseta dan Rasena anak dari Patih Nambi. Anjampiani mengaitkan dongeng yang dibuatnya dengan orang-orang sekitarnya. Tokoh itu menjadi ada dengan kepercayaan mengenai cerita tersebut. Pada masyarakat nama Selaaji dan Selabayu seperti nama baru, namun dalam novel ini menciptakan hal baru yang dapat mengolah pikiran manusia. Kebenaran yang nyata tampak buram dan cerita seperti ini bisa saja memang terjadi.

Cerita Topeng Kencana

Dalam novel sering diceritakan tokoh-tokoh kembar seperti Selaaji dan Selabayu, Raseta dan Rasena, Layang Seta dan Layang Kemitir, lalu ada kakak beradik Kelana Sumandika dan Kelana Somarata. Sumandika dan Somarata memiliki tampang yang berbeda, namun

merupakan pemimpin yang bijak. Mereka menjalankan pemerintahan Wengker dengan damai dan dicintai oleh rakyatnya. Cerita ini baru ditemukan melalui novel, Anjampiani mencampur aduk kenyataan dengan imajinasi yang menjadi kabur. Hal tersebut tampak pada data berikut.

“Selalu mengenakan topeng emas, Kelana Sumandika bergelar Prabu Topeng Kencana” (Redana, 2022:62).

Dari data tersebut menunjukkan Kelana Sumandika yang bergelar Topeng Prabu Kencana. Gelar tersebut didapatkan ketika wajahnya rusak akibat melawan Patih Singarudra. Patih Singarudra dapat berubah menjadi singa, namun ia berubah menjadi manusia berkepala singa akibat kibasan cambuk dari Kelana Somarata. Cerita dari Wengker yang dibuat oleh Anjampiani ini mengingatkan pada cerita Reog Ponorogo yang mengisahkan Kelana Suwandana yang akan melamar putri Kerajaan Kediri, namun ditengah perjalanannya ia dicegah oleh Singa Barong. Akhir cerita tersebut singa dan burung merak menyatu menjadi Reog Ponorogo. Kemasan cerita merupakan realitas semu dari bahasa dan aksara yang diolah. Perlu adanya kontemplasi untuk memahami wacana.

Cerita Raja Watu Gunung

Cerita yang dibuat oleh Anjampiani seperti menggabungkan berbagai cerita dari waktu yang berbeda. Raja Watu Gunung memiliki cerita yang menyerupai Sangkuriang. Ia memiliki bekas luka semasa kecil akibat pukulan ibunya dan mengembara hingga akhirnya bertemu Dewi Shinta. Namun, dalam cerita ini Raja Watu Gunung dan Dewi Shinta telah menikah dan mempunyai anak. Raja Watu Gunung pun juga memiliki istri lain selain Dewi Shinta. Hal tersebut tampak pada data berikut.

“Mendengar penuturan Raja Watu Gunung, Dewi Shinta sadar bahwa dia telah kawin dengan putranya” (Redana, 2022:102).

Dari data tersebut sama dengan cerita Tangkuban Perahu yang mengisahkan Sangkuriang dan Dayang Sumbi. Tokoh Raja Watu Gunung dan Dewi Shinta kebenarannya menjadi realitas semu yang berbaur dengan kenyataan atau keyakinan masyarakat. Unsur simulasi yang menghasilkan hiperrealitas sebagai tokoh dalam cerita baru membuat suatu keyakinan bahwa pernikahan dengan darah daging sendiri menjadi hal yang bisa saja terjadi oleh siapapun, sebab adanya pergantian pasangan dan wilayah pada masa itu. Tokoh dan cerita mengambil

perannya masing-masing, sehingga menguatkan akan keberadaan cerita tersebut.

Kidung Abhiseka

Cerita selanjutnya menceritakan anak gembala usia 12 tahun yang dapat menghilang dengan bantuan beringin putih. Ia dapat memakan makanan di istana, mengintip perempuan, dan menyusup dalam pelukan selir. Namun, pada akhirnya kelakuan Jabang Karawa diketahui dengan jebakan yang telah dilakukan oleh raja. Hal tersebut tampak pada data berikut. “Pada masa ini Anjampiani mencipta kidung “Abhiseka”, menceritakan selir raja dari Champa” (Redana, 2022:111). Dari data tersebut menggambarkan masa Anjampiani menciptakan kidung. Jabang Karawa merupakan keyakinan reduplikasi tokoh yang dibuat. Hiperrealitas dari cerita-cerita Anjampiani memiliki pesan yang sama. Tokoh, waktu, dan cerita dikaitkan dengan cerita lain.

Pertanda Burung Prenjak dan Burung Elang

Pergerakan burung prenjak dan burung elang menjadi suatu kepercayaan Ibunda Martaraga. Masyarakat Jawa percaya mengenai kicauan burung prenjak yang menandakan akan kedatangan tamu. Lalu, pertanda burung elang yang diyakini pengembaraan untuk mendapat keberhasilan. Dikisahkan Ibunda Martaraga mempunyai mata batin atau perasa. Hal tersebut tampak pada kutipan berikut.

“Seharian burung prenjak berbunyi. Ada juga elang terbang sendirian, dan itu kamu” (Redana, 2022:66).

Dari data tersebut menunjukkan tamu yang datang ke Tuban adalah Anjampiani. Ia datang sendiri untuk bilang kepada ibundanya bahwa ia akan mempersunting seorang istri. Ibunda Martaraga yang perasa sudah mengetahui maksud dan tujuan kedatangan anaknya tersebut tanpa diberitahu. Ternyata pengembaraan Anjampiani telah sampai pada titik pernikahan. Simulasi kepercayaan mengenai pertanda burung menjadi suatu kenyataan. Burung memang bisa saja berkicau atau lewat seperti kodratnya, namun adanya kaitan dengan kepercayaan tersebut hanyalah hiperrealitas yang berbaur dengan keadaan yang ada.

Cerita Perompak Gargantika

Telah bersandar kapal Perompak Gargantika di Pelabuhan Tuban. Kapalnya besar tampak usang seperti kapal hantu di tengah luasnya samudra. Kehidupan bajak laut yang mengerikan menjadikan manusia itu tampak seram dan badannya bau amis. Pimpinannya identik dengan badan besar, tangan dan kaki besi yang ujungnya runcing, serta salah satu mata yang diberi penutup. Bukan

untuk bergaya saja, namun yang dikenakan oleh bajak laut pasti ada fungsinya karena mereka hanya peduli dengan kekuatan bukan *fashion*. Hal tersebut tampak pada data berikut.

“Mata kanan ditutup penutup dari bahan kulit berbentuk bulat hitam, entah apa yang terjadi dengan matanya. Tangan kiri diganti tangan besi, bentuknya melengkung seperti pengait berujung runcing” (Redana, 2022:94).

Dari data tersebut menunjukkan sosok pemimpin perompak yang dipercaya oleh masyarakat. Cerita-cerita tersebar dan menjadi sebuah realitas yang melampaui fakta. Bajak laut sudah ada sejak zaman kuno. Simulasi yang terjadi adalah adanya menutup mata, tangan atau kaki besi yang melekat pada diri bajak laut. Kita percaya bahwa hanya bajak laut yang menggunakan atribut seperti itu merupakan hiperrealitas. Kenyataannya, bajak laut menggunakan tangan atau kaki besi dikarenakan hidup melawan bahaya yang ada di laut dan untuk keberlangsungan hidupnya. Sedangkan, menutup satu matanya tersebut merupakan sebuah cara beradaptasi bajak laut dengan kondisi gelap yang ada di lautan.

Bajak laut sering melakukan peperangan dan merampas harta. Mereka sangat kuat, hingga mengusir Gargantika dari Tuban menjadi sebuah persyaratan dari lamaran. Terjadi peperangan antara perompak dengan Patih Ngambang, namun Patih Ngambang kalah dan digantung secara terbalik di tiang kapal. Melihat hal ini, Arya Umbara berniat membantu dan langsung menyerang Gargantika. Arya Umbara memenangkan pertarungan, namun Patih Ngambang yang dibantu oleh Arya Umbara malah berbohong kepada Adipati Tejawarna bahwa dialah yang berhasil membuat Gargantika pergi dari Tuban. Arya Umbara datang menunjukkan bukti berupa penutup mata dan lengan besi milik Gargantika, namun Patih Ngambang menuding Arya Umbara dan terjadilah perkelahian. Hal tersebut tampak pada data berikut.

“Arya Umbara menghunus keris pusaka bernama Cahya Mahardhika” (Redana, 2022:97).

Dari data tersebut menunjukkan kebohongan Patih Ngambang yang berakhir tragis. Arya Umbara menusuk dan merobek-robek mulut Patih Ngambang. Hal tersebut dilakukan Arya Umbara untuk menghentikan napas mahluk pendosa, sehingga racun yang ada di mulutnya tidak menyebar kemana-mana. Kisah ini sama dengan Mahapati yang dihunus oleh Jayanagara. Jayanagara yang selama ini dibohongi oleh Mahapati merasa tidak terima. Ia merasa bodoh karena percaya dengan semua hasutan Mahapati yang pandai menyebar racun kebohongan,

sehingga banyak pembesar kerajaan yang meninggal. Tanpa menunggu peradilan Raja Jayanagara sendiri yang langsung menusuk dan merobek-robek mulut Mahapati.

Kronik Chintawarnana

Kronik merupakan catatan peristiwa yang urutan terjadinya disusun berdasarkan waktu. Kronik chintawarnana dibuat oleh Anjampiani ketika melakukan perjalanan melihat ibu kota baru. Anjampiani menggambarkan kompleks Majapahit, mulai letak petinggi kerajaan, pasar, gunung, kolam segaran, hingga candi-candi disana. Hal tersebut tampak pada data berikut.

“Dari perjalanan ini nantinya dia mewariskan kronik berjudul Chintawarnana –dokumen penting yang belum diketahui banyak orang” (Redana, 2022:120).

Dari data tersebut menunjukkan adanya dokumen penting yang berasal dari perjalanan melihat ibu kota baru. Dokumen ini biasanya berbahasa Tiongkok. Namun, hiperrealitas yang dihasilkan dalam novel adalah dokumen ini buatan Anjampiani sendiri yang berisikan keadaan Majapahit yang memiliki bata merah dibangun menghadap ke utara. Hal tersebut merupakan realitas semu, sebab dalam novel Majapahit menghadap ke timur. Anjampiani menulis hal tersebut supaya pembaca serat lebih aktif dalam menerima informasi. Kebenaran dapat digali dengan mengolah pikiran.

Moksa

Moksa merupakan kebebasan atas keterikatan seseorang dengan duniawi. Lepas semua termasuk ikatan dan kekuasaan. Dalam novel moksa dilakukan oleh Arya Wiraraja di Alas Purwa yang terkenal anker. Kekuasaan di Lumajang diserahkan secara penuh ke Majapahit. Lalu, ia menghilang dengan cara bertapa ketika merasakan hidupnya akan segera berakhir. Hal tersebut tampak pada data berikut.

“Tubuh cahaya atau tubuh pelangi adalah pencapaian spiritual tertinggi seseorang” (Redana, 2022:132).

Dari data tersebut menggambarkan keadaan seseorang yang telah hilang dari dunia dan tubuhnya menjadi cahaya pada hari ketujuh. Hanya tersisa kuku dan rambut pada hari kedelapan. Ada beberapa jenis moksa berdasarkan tujuan tokoh. Hal tersebut menghasilkan hiperrealitas bahwa tidak ada kebenaran yang tersembunyi, manusia dapat hilang tanpa jejak. Kepercayaan lepas dari dunia dilakukan dengan simulasi, yaitu bertapa.

Kereta Kencana dengan Kuda Terbang

Kereta kencana dengan kuda terbang biasanya ada dalam negeri dongeng. Seperti pada dunia *Disneyland* simulasi menampilkan realitas buatan yang bersifat semu. Dalam novel kereta kencana dengan kuda terbang ditunggangi oleh Arya Langga Lawe. Arya Langga Lawe merupakan tokoh tersohor di Tuban yang meninggal karena pertempuran dengan Kerajaan Majapahit. Hal tersebut tampak pada data berikut.

“Kereta kencana ayahanda bersinar menyilaukan mata, melesat menghilang di angkasa yang tengah berhias pelangi” (Redana, 2022:133).

Dari data tersebut menunjukkan kereta kencana dari Arya Rangga Lawe terbang ke angkasa. Kereta tersebut memiliki delapan ekor kuda terbang. Faktanya kuda terbang merupakan cerita fiksi, namun hal tersebut telah tersebar dalam cerita-cerita anak bahwa kuda terbang itu memang ada. Kuda menjadi lambang dari Kabupaten Tuban yang bermakna keikhlasan mengabdikan, luhur, dan cemerlang. Hiperrealitas menghasilkan realitas semu, yaitu kuda yang dapat terbang di angkasa milik Arya Rangga Lawe. Meskipun ia telah gugur, namun selalu dikenang sebagai pemimpin yang berani.

Kekuasaan Politik

Kekuasaan tidak dapat dipegang dan dimaknai kebenarannya. Terdapat tantangan memegang dan melawan kekuasaan yang terjadi akibat persaingan. Persaingan penerus kekuasaan dari keturunan Singasari dan Kediri menjadi hal yang dikhawatirkan oleh Patih Nambi. Persaingan terjadi karena banyaknya pertimbangan pewaris trah Majapahit. Keturunan Singasari dan Kediri sama-sama memiliki peran penting dalam membalas budi. Hal tersebut tampak pada data berikut.

“Persaingan Singasari dan Kediri belum selesai dan janaan-janaan tidak akan pernah selesai” (Redana, 2022:34).

Dari data tersebut menggambarkan prediksi persaingan kekuasaan yang terjadi di kerajaan tidak akan pernah selesai. Melihat Jayanagara yang tidak dapat mengetahui kemana arah tujuan sebuah kerajaan, ia hanya menghabiskan waktunya demi kesenangan pribadi. Sedangkan, Tribhuwana Tungadewi seorang putri yang keberadaannya masih disisihkan. Persaingan antar trah masih menjadi perdebatan, namun Jayanagara adalah satu-satunya putra laki-laki yang dianggap berhak.

Pernikahan Anjampiani seakan terlihat seperti pernikahan politik yang terjalin untuk perdamaian konflik

antara Arya Rangga Lawe dan Nambi atau dua pemerintahan Majapahit dan Tuban. Rangga Lawe menentang Nambi sebagai patih merupakan buntut perlawanan Rangga Lawe terhadap Majapahit, sehingga Rangga Lawe harus *pralaya*. Namun, putra Rangga Lawe malah menikah dengan putri Nambi. Hal tersebut tampak pada data berikut. “Nasib membawamu kepada perkawinan politik” (Redana, 2022:69). Dari data tersebut menunjukkan pernikahan politik yang dibawa berdasarkan nasib. Kuda Anjampiani dan Dewi Sekartaji sama-sama saling mencintai. Mereka hanya pasangan yang tidak mempertimbangkan status politik, namun memang hal itulah yang terjadi.

Pemimpin yang pandai dapat memajukan kesejahteraan rakyatnya. Namun, pemimpin yang bodoh akan mengalami penurunan. Jayanagara atau Kala Gemet merupakan keturunan seorang selir yang kepemimpinannya diragukan oleh banyak orang. Ia sering sakit-sakitan, tidak pernah membaca sejarah, dan tidak pernah belajar dari pendahulunya, sehingga ia sering dibohongi oleh Mahapati. Pemimpin yang dikendalikan oleh bawahannya. Hal tersebut tampak pada data berikut.

“Jawabannya mudah: penguasa yang bodoh mudah dikelabui bawahan” (Redana, 2022:78).

“Pemimpin yang tidak membaca sastra membuat kekuasaan bau busuk” (Redana, 2022:85).

Dari data tersebut menunjukkan kekuasaan politik hanya menguasai tanpa mengetahui tujuan kekuasaan yang sebenarnya. Pemimpin yang tidak pandai membaca situasi dan tidak mengetahui keadaan lapangan akan mudah tertipu. Pemimpin akan hancur apabila tidak melihat kebenaran dari berbagai sudut pandang. Raja Jayanagara seakan kekuasaannya diambil kendali oleh Mahapati. Ia hanya percaya oleh satu orang tanpa mengetahui bagaimana sifat asli Mahapati yang ingin menguasai kerajaan.

Tipu muslihat membawa kehancuran bagi pemerintahan dan hubungan yang telah terjalin sejak lama. Pengabdian dan ketulusan menjadi sirna dalam sekejap akibat manipulasi. Mahapati merupakan orang yang tidak berkata jujur. Ia memutar fakta yang ada untuk memancing amarah raja, sehingga orang-orang yang ingin disingkirkannya dapat serangan dari pasukan prajurit atas perintah raja. Hal tersebut tampak pada data berikut.

“Sebaliknya, kepada raja, Mahapati menyampaikan bahwa tampaknya Lembu Sora tidak puas dengan keputusan raja” (Redana, 2022:82-83).

“Tidak dinyana, pesan Mahapati adalah jebakan terhadap Patih Nambi” (Redana, 2022:89).

Dari data tersebut dapat digambarkan manipulasi dalam ranah politik yang merugikan pihak lain. Hal tersebut digunakan sebagai alasan untuk menumpas seseorang dalam urusan pribadi. Raja pun seharusnya mampu menelaah yang benar dan yang salah. Inilah pentingnya sastra dalam ranah politik, yang terdahulu harus diketahui, sebagaimana hasutan yang tidak mendasar tidak perlu dipercaya semudah itu. Seorang pemimpin seharusnya lebih mempunyai pendirian sendiri yang kuat.

Budaya

Baudrillard memfokuskan diri menganalisis ranah budaya dengan menunjukkan adanya ketidaksinambungan budaya dalam realitas masyarakat (Hidayat, 2012:09). Budaya dan tradisi yang ada dalam masyarakat saat ini memperlihatkan kesenjangan yang terus-menerus dipengaruhi oleh perubahan zaman. Tidak lagi merujuk pada representasi, namun percampuran dari kekacauan budaya. Salah satu budaya dalam novel *Kidung Anjampiani* ditunjukkan oleh penampilan Patih Nambi dengan baju dan perlengkapan kerajaan. Patih di sebuah kerajaan biasanya menggunakan pakaian tertentu ketika sedang menjalankan tugasnya, namun berbeda lagi ketika sedang tidak bertugas. Hal tersebut tampak pada data berikut.

“Patih Nambi muncul dengan busana patih kerajaan, baju hitam, kain diikat di pinggang menutupi sebagian celana yang juga bewarna hitam berhias benang emas” (Redana, 2022:21).

Dari data tersebut, menggambarkan budaya berpakaian dalam istana. Sebagai seorang patih, Patih Nambi mengenakan baju beserta pelengkapannya, meskipun tidak sedang bertugas. Kebudayaan bersifat mengikat sesuai dengan keberadaan tempat. Entah baju seperti apa yang benar-benar disukai oleh Patih Nambi, namun budaya tidak dapat terlepas. Baju dan perlengkapan yang digunakan oleh Patih Nambi tersebut merupakan sebuah citra dengan kebebasannya, tetap mempertahankan atau mengubahnya. Pakaian merupakan realitas peradaban yang selalu berubah-ubah, menempatkan diri sesuai dengan fungsi, dan sebagai identitas seseorang.

Menghormati yang lebih *sepuh* dengan mengangkat sembah merupakan budaya. Mengangkat sembah yang dilakukan layaknya rakyat dalam novel dilakukan oleh Anjampiani melambangkan ketaatan yang dilakukan untuk menghormati kedudukan atau ilmu seseorang. Seseorang yang lebih muda atau jabatan rendah akan lekat dengan memulai hormat terlebih dahulu sesuai dengan

status orang yang sedang berinteraksi. Hal tersebut tampak pada data berikut.

“Anjampiani mengangkat sembah sebagaimana layaknya diangkat rakyat kepada pejabat tinggi kerajaan” (Redana, 2022:21).

Dari data tersebut menggambarkan penghormatan yang dilakukan Anjampiani terhadap Patih Nambi ketika pertama kali bertemu. Ia menghormati atas dasar jabatan seorang patih. Namun, Patih Nambi langsung memeluk Kuda Anjampiani dengan bangganya, sebab telah menanti kedatangan pujangga tersebut sudah sejak lama. Bukan lagi balasan rasa hormat yang diperoleh Anjampiani, melainkan kasih sayang seorang ayahanda yang mengangkatnya menjadi anak.

Sebelum melakukan pernikahan, sudah menjadi tradisi untuk dilakukannya pertemuan keluarga. Hal ini bertujuan supaya keluarga dapat saling mengenal dan segera menentukan hari pernikahan. Dalam novel lamaran dilakukan dengan membawa berbagai barang berharga sebagai hadiah bagi mempelai perempuan. Hal tersebut tampak pada data berikut.

“Mereka membawa barang sebagai hadiah berupa perhiasan emas, kain sutra, dan kotak-kotak berukir bikinan seniman Bali” (Redana, 2022:75).

Dari data tersebut menggambarkan seserahan yang diberikan oleh iring-iringan keluarga Anjampiani ketika sampai di Tarik. Hadiah lamaran sejak dulu memang menjadi sebuah keharusan. Selain barang yang dapat digunakan sehari-hari, biasanya dalam seserahan lamaran juga ada makanan tradisional dan daun sirih atau suruh ayu. Sebuah kebiasaan barang seserahan lamaran berjumlah ganjil dan semakin berubah pula jenis barang yang diberikan oleh calon pengantin laki-laki dari zaman ke zaman.

Pernikahan memiliki berbagai tahapan untuk menuju sah. Seserahan berupa perhiasan dan sutra saja masih kurang, hal yang sangat penting adalah memohon restu kepada orang tua. Tidak ada alasan untuk tidak meminta restu, banyak cara yang dapat dilakukan dengan cara berusaha. Kuda Anjampiani dan Dewi Sekartaji masih dapat meminta restu dengan melakukan upacara pemanggilan roh ibunda Dewi Sekartaji. Hal tersebut tampak pada data berikut.

“Upacara paling sakral dalam perkawinan mereka adalah permohonan restu dari ibunda Dewi Sekartaji yang telah tiada” (Redana, 2022:75).

Dari data tersebut menunjukkan bahwa budaya meminta restu kepada orang tua merupakan hal yang wajib dilakukan ketika anak akan melakukan sesuatu, supaya kehendak yang akan dilakukan tersebut dapat berjalan dengan lancar. Kuda Anjampiani dan Dewi Sekartaji pun meminta restu pada acara pernikahannya, walaupun ibunda Dewi Sekartaji sudah tiada. Dengan bantuan pendeta yang dipercaya dapat mendatangkan roh ibunda Dewi Sekartaji dan selesainya permohonan restu, roh dikembalikan dalam keabadian. Permohonan restu menjadi sakral karena bersifat khidmat dan sungguh-sungguh.

Fiksionalisasi Cerita dalam Novel

Fiksionalisasi cerita yang ada dalam novel merupakan imajinasi yang dileburkan bersama dengan kognisi yang telah digali berkali-kali di kehidupan nyata. Tokoh, tempat, dan percampuran cerita dongeng dikemas sangat bagus dalam novel. Adanya hal ini guna nuansa fakta dapat diterima dengan dihayati secara nuansa empatik. Hasil dari fakta-fakta dan fiksionalisasi membuat kesadaran kreatif dalam cerita menjadi kebenaran baru.

Cerita yang ada dalam masyarakat dengan novel mempunyai peleburan yang signifikan. Awal pemerintahan Raja Wijaya atau Kertarajasa Jayawardhana disebutkan dalam novel pada September 1295, sedangkan menurut Kitab Pararaton, Kitab Negarakertagama, dan Kidung Harsawijaya kenaikan takhta tidaklah terjadi pada tahun tersebut. Kenaikan takhta mempunyai beberapa versi, yaitu pada tahun 1293 dalam Kidung Harsawijaya serta tahun 1294 dalam Kitab Pararaton dan Kitab Negarakertagama.

Petalah yang membentuk wilayah (Baudrillard, 1981:32). Peta wilayah yang digambarkan dalam novel menjadi fakta yang dikemas secara fiksionalisasi. Peta tersebut merupakan peta Jawa Timur dengan daerah tertentu saja yang disebutkan dalam novel, seperti daerah Trowulan letak Kerajaan Majapahit, Tuban, Tarik, dan lain-lain. Bekas tempat maupun kerajaan yang membentang pada peta merupakan realitas sesungguhnya, meskipun peta yang ada dalam novel dan masa yang diceritakan dalam novel memiliki bentuk yang berbeda.

Dongeng-dongeng yang dibuat dalam novel juga merupakan percampuran dari cerita berbagai zaman. Misalnya, cerita Raja Watu Gunung yang menikah dengan ibunya sendiri. Hal tersebut tampak pada data berikut. “Mendengar penuturan Raja Watu Gunung, Dewi Shinta sadar bahwa dia telah kawin dengan putranya” (Redana, 2022:102). Dari data tersebut dapat diketahui bahwa cerita ini sama dengan legenda Tangkuban Perahu yang mengisahkan Sangkuriang menikahi Dayang Sumbi atau ibunya sendiri.

SIMPULAN

Dari penelitian yang telah dilakukan pada novel *Kidung Anjampiani* karya Bre Redana, yaitu terdapat dua belas hubungan simulasi dan hiperrealitas, yaitu: (1) laba-laba pujangga, (2) pintu naga, (3) bokor emas, (4) cerita Rara Kembangore, (5) cerita Topeng Kencana, (6) pertanda burung prenjak dan burung elang, (7) cerita Raja Watu Gunung, (8) kidung abhiseka, (9) cerita bajak laut Gargantika, (10) kronik chintawarnana, (11) moksa, dan (12) kereta kencana dengan 8 ekor kuda terbang. Empat kekuasaan politik, yakni: (1) persaingan kekuasaan, (2) pernikahan politik, (3) kekurangan pemimpin dan (4) tipu daya. Empat budaya berupa: (1) pakaian dinas, (2) salam hormat, (3) lamaran, dan (4) meminta restu serta terdapat fiksionalisasi cerita yang berkaitan dengan Kerajaan Majapahit. Bre Redana yang telah mengajak pembaca menelaah setiap kata, sehingga informasi yang ada tidak ditelan secara mentah oleh para pembaca. Dalam novel ini terdapat kognisi mengenai sejarah, yaitu Kerajaan Majapahit dari masa lalu dan masa yang akan datang. Dunia ilusi membawa kebenaran-kebenaran baru atau kebenaran yang malah semakin terpendam. Kekuatan aksara dan bahasa menggugah kesadaran hingga menghasilkan perubahan. Sejarah itu hidup, namun bukan tempat pertarungan antara benar dan salah.

Penelitian mengenai Simulakra dalam Novel *Kidung Anjampiani* karya Bre Redana diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya dan menjadi warna baru dalam dunia karya sastra. Imajinasi yang dibalut dengan karya sastra dapat menciptakan fakta yang bernuansa kreatif. Kontribusi yang telah dilakukan selama penelitian di beberapa situs sejarah bertujuan menguatkan penelitian ini. Penelitian selanjutnya dapat memantapkan bukti kenyataan dan sesuatu yang dianggap ada dengan menggali berbagai sumber primer dan sekunder, sehingga antropologi dan sastra senantiasa dapat dipelajari dengan lebih baik lagi.

DAFTAR RUJUKAN

- Arcana, Putu Fajar. “Bre Redana, Paket Lengkap Ilmu Menulis”. *Kompas.id*. Terbit November, 05 2022. <https://www.kompas.id/baca/tokoh/2022/11/04/br-e-redana-paket-lengkap-ilmu-menulis>
- Aziz, M. Imam. 2016. *Galaksi Simulacra: Esai-Esai Jean Baudrillard*. Yogyakarta: LKiS.
- Baudrillard, Jean. 1981. *Simulacra and Simulation*. University of Michigan Press. Diterjemahkan oleh Shela Farya Glaser.
- Baudrillard, Jean. 2015. *Lupakan Postmodernisme: Kritik atas Pemikiran Foucault & Auto-kritik Baudrillard*. Yogyakarta: Kreasi Wacana. Diterjemahkan oleh Jimmy Firdaus.

- Baudrillard, Jean. 2021. *The Agony of Power: Dominasi, Hegemoni, Teror*. Yogyakarta: Basabasi. Diterjemahkan oleh Sushela M. Nur.
- Endraswara, Suwardi. 2008. *Metodologi Penelitian Sastra: Epistemologi, Model, Teori, dan Aplikasi*. Yogyakarta: MedPress.
- Endraswara, Suwardi. 2016. *Metodologi Penelitian Postmodernisme Sastra*. Yogyakarta: Center for Academic Publishing Service.
- Hidayat, Medhy Aginta. 2012. *Menggugat Modernisme: Mengenal Rentang Pemikiran Postmodernisme Jean Baudrillard*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Iqbal, Muhammad. 2022. Iklan Shasa Pasta Gigi Siwak “Waktunya Berhijrah” dalam Perspektif Jean Baudrillard. Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, Skripsi diterbitkan. Diunduh dari <https://idr.uin-antasari.ac.id/20844/>
- Jenks, Chris. 2013. *Culture (Konsep Budaya)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Diterjemahkan oleh Arie Setyaningrum.
- Lubis, Akhyar Yusuf. 2014. *Postmodernisme: Teori dan Metode*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Maksum, Ali. 2019. *Pengantar Filsafat dari Masa Klasik Hingga Postmodernisme*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Mangera dkk. 2021. Bentuk Simulasi dan Nilai Konsumtif dalam Novel Katak Hendak Jadi Lembu Karya Nur Sutan Iskandar. *Sawerigading*, 27 (01), 31 – 43.
- Nararya, Widya Dhana Kusuma dan Rangga Cahyo Mukti Laksana. 2022. Kajian Semiotik Jean Baudrillard dalam Iklan Televisi Nestle Bear Brand. *Askara*, 01 (01), 29 – 34.
- O'Donnell, Kevin. 2009. *Postmodernisme*. Yogyakarta: Kanisius. Diterjemahkan oleh Jan Riberu.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2010. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2011. *Antropologi Sastra: Peranan Unsur-Unsur Kebudayaan dalam Proses Kreatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Redana, Bre. 2022. *Kidung Anjampiani*. Yogyakarta: Pojok Cerpen dan Tanda Baca.
- Ritzer, George. 2010. *Teori Sosial Postmodern*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Sarup, Madan. 2008. *Panduan Pengantar untuk Memahami Postrukturalisme & Postmodernisme*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Saumantri, Theguh dan Abdu Zikrillah. 2020. Teori Simulacra Jean Baudrillard dalam Dunia Komunikasi Media Massa. *Orasi*, 11 (02). 247 – 260.
- Trisakti dkk. 2019. *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa*. Surabaya: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya.
- Widyantoro, Bagus. 2022. Konsumerisme Berlabel Agama pada Era Revolusi Industri 4.0 di Indonesia Perspektif Teori Simulacra dan Hyperreality Jean Baudrillard. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Skripsi diterbitkan. Diunduh dari <https://digilib.uinsa.ac.id/56858/>
- Wijayati, Hasna dan Indriyana Rachmawati. 2019. *Postmodernisme: Sebuah Pemikiran Filsuf Abad 20*. Yogyakarta: Sociality.