

## **SASTRA CYBER SEBAGAI ESTAFET DARI SASTRA LISAN DAN SASTRA TULIS**

**Fitri Merawati**

*Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Universitas Ahmad Dahlan*

*fitri.merawati@pbsi.uad.ac.id*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan sastra cyber sebagai estafet dari sastra lisan dan sastra tulis. Teori yang digunakan adalah Teori wacana yang dikemukakan oleh Michel Foucault. Metode analisis yang digunakan adalah metode ekskavasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sastra cyber merupakan estafet dari sastra lisan dan sastra tulis karena dalam sastra cyber fasilitas bunyi-bunyian yang disajikan oleh teknologi berupa komputer yang berkembang menjadi internet tampaknya lebih digemari oleh masyarakat, khususnya di Indonesia. Sastra cyber juga mengusung peran yang dimiliki sastra lisan, yaitu sastra lisan dan sastra cyber hadir sebagai wacana tanding dari kelas subordinat, sastra lisan dan sastra cyber memiliki peran sebagai sejarah “budaya mentalisme yaitu sebagai gambaran bagi sejarah mentalitet, dan sastra lisan dan sastra cyber berfungsi sebagai bagian dari pengetahuan genealogis.

Kata kunci: sastra cyber, sastra lisan, sastra tulis, wacana, Michel Foucault

### **PENDAHULUAN**

Kemajuan teknologi memberikan dampak yang beragam dalam berbagai bidang. Perkembangan kemampuan teknologi informasi dan komunikasi dengan perkembangan besarnya dan beranekanya kolektifitas serta perkembangan kecanggihan kebudayaan atau peradaban umat memiliki korelasi yang positif (Faruk, 2004: 61). Hal ini juga berdampak pada dunia sastra, khususnya di Indonesia sehinggalah mulai muncul istilah sastra cyber. Seperti halnya kemunculan jenis-jenis sastra sebelumnya, sastra cyber juga mendapatkan berbagai reaksi di masyarakat.

Nanang Suryadi mengatakan bahwa jika selama ini para sastrawan hanya menampilkan karyanya pada buku, majalah, dan koran yang berwujud kertas, maka saat ini ditemukan karya-karya mereka yang tersebar di media internet. Sebuah media maya yang menghubungkan satu komputer dengan berjuta-juta

komputer lainnya.<sup>1</sup> Ahmadun Yosi Herfanda (redaktur koran *Republika*) dalam sebuah artikelnya yang pernah dimuat dalam *Republika* tahun 2001 yang berjudul "Puisi Cyber, Genre atau Tong Sampah" mengatakan bahwa sastra yang dituangkan melalui media cyber cenderung hanyalah sebagai "tong sampah." Dia mengatakan demikian karena menurutnya karya sastra cyber merupakan karya-karya yang tidak tertampung atau ditolak oleh media sastra cetak. Sutarji Calzoum Bachri juga turut memberikan pernyataan yang cukup pedas dengan mengatakan bahwa tai yang dikemas secara menarik akan lebih laku dibandingkan dengan puisi yang dikemas secara asal-asalan. Pernyataan ini dilontarkan berkaitan dengan sampul pada buku antologi sastra cyber yaitu *Graffiti Gratitude* yang dipandang kurang baik sehingga buku itu tidak layak untuk dijual.<sup>2</sup>

Pernyataan lain muncul dari Usman KJ Suharjo bahwa sastra cyber merupakan estafet dari sastra lisan memberikan gambaran bahwa ada hubungan yang erat antara keduanya. Tingkat estafet dari sastra lisan ke sastra cyber juga menunjukkan bahwa keduanya juga memiliki hubungan dengan sastra tulis. Hal ini dapat dilihat bahwa estafet tersebut terjadi, yaitu mulai dari sastra lisan kemudian kepada sastra tulis (pada masa modern mulai dikenal alat-alat tulis dan mesin cetak sehingga terbit buku, majalah, jurnal, koran) dan sampailah pada sastra cyber (perkembangan teknologi). Keunggulan sastra cyber, yaitu dalam beberapa menit karya sudah dapat tersebar ke seluruh penjuru dunia, karya dapat dipajang kapan saja tanpa harus menunggu editor (menurut Medy sastra cyber yang tanpa editor ini adalah demokratis/ *blessing in disguise*).<sup>3</sup>

Oleh karena itu, dari beberapa pernyataan yang dikemukakan oleh tokoh sastra, pernyataan bahwa sastra cyber merupakan estafet dari sastra lisan menjadi menarik untuk di kaji karena selama ini yang dianggap sebagai sastra lisan adalah sastra yang hadir di masa lampau.

---

<sup>1</sup> Nanang Suryadi, 2004, "Impian Sastra di Dunia Cyber" dalam Situmorang, Saut (Ed) *Cyber Graffiti: Polemik Sastra Cyberpunk, Edisi Revisi*, Yogyakarta: Penerbit Jendela, hlm. 9.

<sup>2</sup> Ahmadun Yosi Herfanda, 2004, "Puisi Cyber, Genre atau "Tong Sampah" dalam Situmorang, Saut (Ed) *Cyber Graffiti: Polemik Sastra Cyberpunk, Edisi Revisi*, Yogyakarta: Penerbit Jendela, hlm. 71.

<sup>3</sup> Usman K.J. Suharjo, 2004, "Menggagasa Masa Depan Sastra Cyber" dalam Situmorang, Saut (Ed). *Cyber Graffiti: Polemik Sastra Cyberpunk, Edisi Revisi*. Yogyakarta: Penerbit Jendela, hlm. 61.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan Teori Wacana yang dikemukakan oleh Michel Foucault. Wacana merupakan himpunan wicara yang mengandung penilaian, tidak selamanya di tingkat sadar (ideologi) (Foucault, 2008: 206). Wacana berperan dalam mengontrol, menormalkan, dan mendisiplinkan individu (Eriyanto, 2012: 19). Michel Foucault mendefinisikan wacana sebagai sesuatu yang hadir untuk memproduksi yang lain (gagasan, konsep, atau efek). Foucault juga mengemukakan adanya wacana dominan dan wacana terpinggirkan. Wacana dominan menuntun kepada dua konsekuensi yaitu pertama, wacana dominan memberikan arahan bagaimana suatu objek harus dibaca dan dipahami dan kedua, struktur diskursus yang tercipta atas suatu objek tidaklah berarti kebenaran. Wacana terpinggirkan pertama, karena tidak banyak ragam perspektif dari suatu wacana sehingga dimensi peristiwa tidak lengkap. Kedua, peminggiran wacana menunjukkan praktik ideologi tertentu.

Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode ekskavasi, sebuah metode penelitian yang mengadopsi dari ilmu arkeologi yaitu kegiatan lapangan yang terkontrol untuk mengumpulkan, merekam, mengamati, dan menginterpretasi peninggalan-peninggalan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Amin Wangsitalaja mengemukakan bahwa jika sastra lisan selama ini terkesan menjadi bagian dari ekspresi sastra yang spontan, tanpa pendalaman, tanpa intensitas, dan berorientasi kepada budaya massa (apa yang dibutuhkan para pendengar), maka sastra multimedia membalut kesan rendah itu dengan pencanggihan teknologi komunikasi. Sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari euphoria teknologi informatika, kehadiran sastra multimedia barangkali memang bermula dari sebatas melakukan eksperimentasi teknologi komunikasi dalam bidang sosialisasi sastra, yang karenanya kadar ontologinya bisa jadi masih sebatas sebagai “permainan yang mengasyikkan” yang membuat orang bisa bermain-main dengan karya sastra. Karena itu, ia mungkin belum bisa berbicara tentang “makna di sebalik permainan”. Ia bahkan melakukan dekonstruksi atas

elitisme dan aroganisme sastra tulis yang mengklaim dirinya “penuh makna”. Dengan demikian, sastra multimedia adalah semacam sastra lisan yang canggih dan sekaligus sastra tulis yang ringan: karenanya, telah hadir alternatif baru dalam sosialisasi dan resepsi sastra. Ia ada, mengayakan, dan sekaligus menjadi alternatif dari sosialisasi karya sastra.<sup>4</sup>

Sastra cyber bahkan dipandang oleh Katrin Brandel dalam esainya berjudul “Karya Sastra sebagai Taman Bermain” (2004: 115) sebagai suatu taman bermain di mana setiap orang berhak memilih sendiri permainan yang ingin dimainkannya tanpa takut akan adanya pelarangan. Katrin mengemukakan bahwa sastra seharusnya memang dijadikan sebagai taman bermain yang riuh dipenuhi orang dan menggembirakan. Di sini orang-orang bisa mengekspresikannya dan memberikan tanggapan atau resepsi sesuai dengan apa yang diketahui tanpa perlu mengada-ada atau menganggap semua tampak serius sehingga harus dikotak-kotak berdasarkan pengetahuan yang dimilikinya. Semua memiliki hak yang sama tidak peduli apakah dia senior atau junior, dia pendatang baru atau penghuni lama. Karya sastra tidak seharusnya dipandang sebagai benda di museum yang hanya akan tampak sebagai sebuah monument atau artefak yang sekedar untuk dipandang dan tidak diberdayakan. Ini artinya antara karya tersebut dengan penikmatnya terdapat sebuah jarak sehingga karya tersebut tidak dapat disentuh dan dimanfaatkan. Katrin juga mengungkapkan bahwa karya sastra seharusnya menjadi produk kreatifitas, misalnya dengan memodifikasi antara program hyperlink dengan musik dan gambar sehingga lebih menarik.

Sastra cyber dan sastra tulis oleh sebagian orang mungkin hadir sebagai sesuatu yang bertolak belakang. Hal ini bagi Muhammad Al-Fayyadl tidak perlu dibingungkan jika mengingat esensi dari sastra itu sendiri merupakan bagian dari budaya dan yang berfungsi untuk untuk memanusiakan manusia dan memberdayakan sensibilitas “cita rasa” (*sense of art*) manusiawi. Secara filosofis sastra cyber tidak berbeda dengan sastra lisan, sastra tulis, sastra cetak, dan sastra lainnya karena juga bertujuan mencerdaskan kehidupan budaya masyarakat kita. Sebab sastra berfungsi memperhalus cipta-karsa kita sebagai manusia; dan di

---

<sup>4</sup> Amien Wangsitalaja, 2004, Sastra Multimedia: Alternatif Resepsi Sastra, dalam Situmorang, Saut (Ed). *Cyber Grafitti: Polemik Sastra Cyberpunk, Edisis Revisi*. Yogyakarta: Penerbit Jendela, hlm. 230.

sinilah letak signifikansi mengapa sastra makin relevan menjawab masalah-masalah kemanusiaan zaman modern, tidak peduli apa pun medianya.<sup>5</sup>

Dia berharap supaya kehadiran sastra cyber dengan sastra yang lainnya dapat saling bekerja sama untuk mewujudkan esensi mereka dalam memanusiakan manusia seperti yang dulu pernah dilakukan oleh sastra lisan. Dengan adanya sastra ini, maka diharapkan dapat turut mengarahkan manusia kepada arah yang lebih baik dan bijak dalam bersikap sehingga mereka tidak kehilangan jati diri atau identitas dirinya, khususnya bagi bangsa Indonesia. Hal terkait identitas ini diungkapkan sesuai dengan apa yang pernah dikemukakan oleh Sutan Takdir Alisyahbana jauh-jauh hari karena dengan adanya globalisasi atau westernisasi akan sangat memungkinkan orang-orang di negeri ini akan kehilangan jati dirinya dan asyik dengan budaya Barat yang terbawa masuk ke Indonesia seiring dengan pesatnya laju globalisasi. Seiring dengan perubahan zaman ini memang sangat memungkinkan akan terjadi perubahan dalam kaidah bersastra.

Di kesempatan yang lain Faruk HT dalam pidato pengukuhan guru besarnya yang berjudul “Sastra dalam Masyarakat (Ter-)Multimedia(-kan)” memaparkan dengan panjang lebar tentang sastra multimedia yang di dalamnya juga termasuk sastra cyber berdasarkan apa yang telah disampaikan oleh Marshall Mac Luhan dalam tulisannya yang berjudul “The Medium is the Message” dalam bukunya *In Understanding Media: The Extension of Man* (1964), Walter J. Ong, dalam bukunya yang berjudul *Orality and Literacy: The Technologizing of the Word* (1986) dan juga Mark Poster dalam bukunya *The Mode of Information: Poststructuralism and Social Context* (2004).

Ong memaparkan pengaruh bahasa lisan dan tulisan sebagai alat penyimpan, pengolah, dan penyebar informasi terhadap kebudayaan masyarakat yang menggunakannya. Karena, misalnya, bunyi menguap begitu diucapkan, masyarakat bahasa lisan menghadapi persoalan cara mengingat informasi yang disampaikan oleh bahasa itu. Untuk dapat mengingat pesan, mereka, antara lain, kemudian mengembangkan kebudayaan yang formulaik, ritualistik, menggantungkan kebenaran pada otoritas tertentu, pada “kahanan”, dan suka membuat monumen. Pada zaman Orde Baru terdapat

---

<sup>5</sup> Muhammad Al-Fayyadl, 2004, “Sastra Cyber: Relativisme Budaya Massal dalam Sastra Kita”, dalam Situmorang, Saut (Ed). *Cyber Grafitti: Polemik Sastra Cyberpunk, Edisi Revisi*. Yogyakarta: Penerbit Jendela, hlm. 157.

kebiasaan untuk menggunakan akronim. Kebiasaan ini tampaknya merupakan kelanjutan dari kebudayaan lisan dalam pengertian Ong di atas. Pendek kata, karena ketergantungan pada bunyi, masyarakat lisan terus-menerus mengasah kepekaan anggota-anggotanya terhadap bunyi, terus-menerus melatih indera pendengarannya. Selain itu, masyarakat yang demikian tentu juga melatih terus-menerus anggotanya untuk mengingat sehingga, mungkin saja, ingatan mereka lebih kuat daripada masyarakat yang teknologi informasinya adalah tulisan. Dalam dan dengan tulisan masyarakat tidak terlalu terdorong dan terdesak untuk mengingat karena informasi yang disampaikan oleh tulisan dapat setiap saat diperiksa kembali (*check and recheck*). Seperti halnya Mc Luhan, Ong juga beranggapan bahwa ilmu pengetahuan modern hanya mungkin ada dan berkembang seperti sekarang ini akibat dukungan dari tulisan. Ong menyebut media elektronik yang bersifat multiple sebagai “kelisanan kedua” karena, terlepas dari adanya skenario yang berupa tulisan yang ada di baliknya, ciri-ciri produk dari teknologi elektronik itu sangat mirip dengan teknologi bahasa lisan dan bertentangan dengan teknologi tulisan. Poster, dalam bukunya yang sudah dibicarakan sebelumnya, juga berbicara mengenai perbedaan pengaruh kebudayaan dari bahasa lisan dan bahasa tulis. Selain mengemukakan hal yang sama dengan McLuhan dan Ong, Poster (2004: 6) mengatakan hal berikut.

*“Every age employs forms of symbolic exchange which contain internal and external structures, means, and relations of signification. Stages in the mode of information maybe tentatively designated as follows: face-to-face, orally mediated exchange; written exchanges mediated by print; and electronically mediated exchange. If the first stage is characterized by symbolic correspondences, and the second stage is characterized by the representation of signs, the third stage is characterized by informational simulations. In the first, oral stage, the self is constituted as a position of enunciation through its embeddedness in a totality of face-to-face relations. In the second, print stage, the self is constructed as an agent centered in rational/imaginary autonomy. In the third, electronic stage, the self is decentered, dispersed, and multified in continuous instability.”*<sup>6</sup>

Pernyataan panjang yang disampaikan oleh Faruk berdasarkan pada pernyataan dari Marshall Mac Luhan, Walter J. Ong, dan Mark Poster memberikan gambaran betapa sastra multimedia, termasuk sastra cyber di dalamnya secara estetika belum menunjukkan kekhasan yang begitu berarti dibandingkan dengan sastra yang lainnya. Sastra cyber masih tampak sebagai karya sastra yang hanya sebatas menjadikan internet sebagai wadah saja. Bahkan dari perspektif Ong dapat dilihat bahwa sastra cyber adalah sastra yang

---

<sup>6</sup> Faruk, 2011. *Sastra dalam Masyarakat (Ter-)Multimedia(-kan)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. hlm. 45-47.

merupakan hasil estafet dari budaya lisan karena dalam sastra cyber fasilitas bunyi-bunyian yang disajikan oleh teknologi berupa komputer yang berkembang menjadi internet tampaknya lebih digemari oleh masyarakat di Indonesia khususnya. Oleh karena itu, keberadaan sastra cyber ini memang tampak sebagai bentuk lain dari sastra lisan. Teknologi berperan sebagai alat bantu untuk lebih mempermudah bagi keberlangsungan hidup budaya lisan di tengah-tengah masyarakat dengan tetap berpegang pada budaya lisan yang telah ada sebelumnya. Hal ini terjadi dengan memanfaatkan fasilitas atau kemudahan-kemudahan yang disajikan oleh teknologi tersebut, seperti kemudahan yang diberikan oleh komputer. Ini terkesan bahwa keberadaan budaya lisan lebih dinantikan daripada budaya tulis, begitu juga keberadaan sastra lisan tampaknya lebih digemari dibandingkan sastra tulis meskipun telah beberapa dekade masyarakat Indonesia akrab dengan adanya sastra tulis yaitu terutama sejak Pemerintah kolonial membentuk Balai Pustaka dan Pujangga Baru sebagai alat kontrol kesusastraan.

Fase-fase yang selama ini berlangsung yaitu bermula dari budaya lisan (sastra lisan) kemudian memasuki budaya tulis (sastra tulis) dan sekarang budaya multimedia (sastra cyber) maka istilah yang diberikan Ong untuk masa sekarang sebagai masa “kelisanan kedua”, yaitu masa di mana budaya tulis dijunjung tinggi sebagai tonggak modernitas namun di situ juga sekaligus kerinduan terhadap budaya lisan tidak dapat dielakkan sehingga setiap celah terkecil pun menjadi kesempatan untuk melepas rindu terhadap budaya lisan bukanlah pernyataan yang sembarangan. Bahkan tidak hanya sesekali, saat ini setiap hari orang bisa kembali menikmati budaya lisan meskipun skenario awalnya berupa tulisan.

Bahkan Bangsa Indonesia menurut Ong juga merupakan masyarakat yang “tembak langsung” yaitu dari budaya lisan langsung ke budaya multimedia meskipun pernyataan tersebut sebenarnya juga masih dapat dipertanyakan lagi, yaitu apakah sebenarnya selama ini kehadiran sastra tulis di Indonesia memang benar-benar telah diterima dengan baik atau hanya sekedar dipaksakan oleh badan bentukan koloni dengan kebijakan-kebijakan yang cenderung menguntungkan pihak koloni sehingga mau tidak mau masyarakat harus patuh. Hal ini mengingatkan bahwa pada masa kolonial hanya pribumi yang berasal dari golongan tertentu yaitu golongan bangsawan saja yang boleh sekolah, ini berarti bahwa sebagian

besar masyarakat Indonesia yang bukan dari golongan bangsawan maka mereka tidak dapat mengenyam bangku sekolah sehingga mereka pun tidak mengerti tulis-menulis maupun membaca dan budaya lisanlah yang dipegangnya karena proses pembelajaran tulis-menulis mayoritas disampaikan melalui sekolah itu.

Dujja dalam tulisan Nasbahri Cauto yang berjudul “Seni Modern dan Tradisional di Indonesia: Kontinuitas dan Diskontinuitas dalam Perkembangan Seni” memaparkan tentang peran dari budaya lisan atau tradisi lisan.

Dujja menjabarkan peran dan posisi tradisi lisan mencakup tiga hal, pertama, resistensi hegemoni budaya. Tradisi lisan dianggap sebagai wacana tanding yang lahir dari kelas tersub-ordinat. Sistem hegemonik dalam politik kebudayaan yang melahirkan klaim-klaim kebenaran, membuat kelompok yang merasa termarginalkan seakan-akan berhak melakukan tindakan preventif sebagai manifestasi pernyataan diri ‘ada’ (bersifat eksistensial). Kebersamaan atau solidaritas ini sendiri dimodali oleh politik identitas. Kedua, perannya sebagai sejarah “budaya mentalisme”. Bukan hanya sebagai wacana tanding, tradisi lisan juga berfungsi sebagai gambaran bagi sejarah mentalitet. Sebuah politik kehidupan. Sesuatu yang begitu saja; banal atau sangat sehari-hari. Sifat alamiah-natural jelas merupakan bagian dari turbulensi kehidupan, bagian dari sistem kosmologi itu sendiri dan dengan demikian bersifat esensial. Fenomena ini dapat diamati misalkan melalui upacara penghormatan terhadap Dewi Sri yang selalu dilakukan sebelum masa tanam atau masa panen. Ketiga, bagian dari pengetahuan genealogis. Fenomena ini menunjuk bahwasanya tradisi lisan maupun naskah dapat menjadi petunjuk sistem kekerabatan dalam kaidah trah (sistem kekerabatan berdasar darah-turunan) dari suatu wangsa, maupun dalam kaidah geopolitik. Termasuk di dalamnya adalah legenda, mitos hingga sistem persandian atau simbologi.<sup>7</sup>

Tampaknya peran yang dimiliki oleh budaya lisan ada juga yang dimiliki oleh budaya multimedia. Misalnya saja yaitu kehadiran sastra cyber yang juga mengusung peran pertama yang dimiliki sastra lisan. Sastra lisan hadir sebagai wacana tanding dari kelas subordinat, begitu juga sastra cyber. Sastra cyber hadir sebagai wacana tanding dari kelas subordinat. Dalam hal ini berarti bahwa dengan adanya sastra cyber maka telah memberikan wacana tanding bagi sastra yang selama ini cenderung dianggap sebagai sastra tinggi atau sastra bermutu. Sistem hegemonik yang ada di dunia sastra yaitu bahwa karya sastra tertentu yang berhak menyandang gelar sebagai sastra bermutu inilah yang didobrak oleh

---

<sup>7</sup> Nasbahri Cauto, “Seni Modern dan Tradisional di Indonesia: Kontinuitas dan Diskontinuitas dalam Perkembangan Seni”, (<http://visualheritageblog.blogspot.com/2013/01/seni-modern-dan-tradisi-di-indonesia.html>, accessed 17 April 2014)



kehadiran sastra cyber yang cenderung mengusung pluralitas. Pluralitas ini dapat dilihat pada tahap produksi, distribusi dan konsumsi. Pada tahap produksi, sastra cyber bisa diproduksi oleh siapa saja. Semua orang dengan latar belakang apa pun misalnya guru, mahasiswa, karyawan, dan lain-lain boleh menulis sastra cyber tanpa khawatir akan dicibir atau dieksekusi karyanya oleh redaktur koran. Mereka lebih leluasa menuangkan gagasan-gagasannya tentang apa saja yang ingin disampaikan. Selaian itu dalam proses distribusi, siapa saja berhak mensosialisasikan karya sastra cyber. Penulis pun bahkan dapat berperan sebagai pendistribusi.

Peran kedua yaitu jika sastra lisan memiliki peran sebagai sejarah “budaya mentalisme yaitu sebagai gambaran bagi sejarah mentalitet. Sebuah politik kehidupan. Sesuatu yang begitu saja; banal atau sangat sehari-hari. Sifat alamiah-natural jelas merupakan bagian dari turbulensi kehidupan, maka sastra cyber pun memiliki peran demikian juga meskipun dalam lingkup yang berbeda. Jika sastra lisan kemudian memunculkan adanya bentuk ritual tertentu sebagai bentuk penghormatan kepada alam, maka sastra cyber pun membentuk ritual tertentu

Peran sastra lisan yang ketiga yaitu sebagai bagian dari pengetahuan genealogis yaitu bahwa tradisi lisan maupun naskah dapat menjadi petunjuk sistem kekerabatan dalam kaidah trah (sistem kekerabatan berdasar darah-turunan) dari suatu wangsa, maupun dalam kaidah geopolitik. Termasuk di dalamnya adalah legenda, mitos hingga sistem persandian atau simbologi, maka sastra cyber pun mempunyai fungsi sebagai bagian dari pengetahuan genealogis juga. Sastra cyber hadir untuk menunjukkan bahwa suatu peristiwa hadir dengan permulaan seperti dengan adanya sistem hypertexts dan hyperlink dan kode-kode tertentu untuk dapat mengakses karya sastra yang dimiliki dalam budaya multimedia. Hal ini menunjukkan bahwa sistem persandian dan simbologi berlaku juga dalam budaya multimedia.

## **KESIMPULAN**

Sastra cyber hadir membawa misi yang juga diusung oleh sastra lisan maupun sastra tulis. Ketiganya adalah bagian yang saling berkesinambungan dan tidak dapat dipisahkan begitu saja. Jika di awal kemunculan sastra cyber menuai

kritik namun pada perkembangannya kini sastra cyber justru menjadi alternatif bagi perkembangan sastra.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadun Yosi Herfanda. 2004. "Puisi Cyber, Genre atau "Tong Sampah" dalam Situmorang, Saut (Ed) *Cyber Grafitti: Polemik Sastra Cyberpunk, Edisis Revisi*. Yogyakarta: Penerbit Jendela.
- Amien Wangsitalaja. 2004. Sastra Multimedia: Alternatif Resepsi Sastra, dalam Situmorang, Saut (Ed). *Cyber Grafitti: Polemik Sastra Cyberpunk, Edisis Revisi*. Yogyakarta: Penerbit Jendela.
- Brandel, Katrin. 2004. "Karya Sastra sebagai Taman Bermain" dalam Situmorang, Saut (Ed). *Cyber Grafitti: Polemik Sastra Cyberpunk, Edisis Revisi*. Yogyakarta: Penerbit Jendela.
- Eriyanto. 2012. *Analisis Wacana Pengantar Analisis Teks Media*. Yogyakarta: LkiS.
- Faruk. 2004. Sastra Cyber: Penjelajahan Awal terhadap Sastra di Internet."dalam Situmorang, Saut (Ed). 2004. *Cyber Grafitti: Polemik Sastra Cyberpunk, Edisis Revisi*. Yogyakarta: Penerbit Jendela.
- \_\_\_\_\_. 2011. *Sastra dalam Masyarakat (Ter-)Multimedia(-kan)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Foucault, Michel . 2008. Kritik Wacana Bahasa (terj. Inyik Ridwan Muzir). Yogyakarta; IRCiSoD.
- Muhammad Al-Fayyadl. 2004. "Sastra Cyber: Relativisme Budaya Massal dalam Sastra Kita", dalam Situmorang, Saut (Ed). *Cyber Grafitti: Polemik Sastra Cyberpunk, Edisis Revisi*. Yogyakarta: Penerbit Jendela.
- Nanang Suryadi. 2004. "Impian Sastra di Dunia Cyber" dalam Situmorang, Saut (Ed) *Cyber Grafitti: Polemik Sastra Cyberpunk, Edisis Revisi*. Yogyakarta: Penerbit Jendela.
- Nasbahri Cauto. "Seni Modern dan Tradisional di Indonesia: Kontinuitas dan Diskontinuitas dalam Perkembangan Seni" <http://visualheritageblog.blogspot.com/2013/01/seni-modern-dan-tradisi-di-indonesia.html>, accessed 17 April 2014.
- Usman K.J. Suharja. 2004. "Menggagasa Masa Depan Sastra Cyber" dalam Situmorang, Saut (Ed). *Cyber Grafitti: Polemik Sastra Cyberpunk, Edisis Revisi*. Yogyakarta: Penerbit Jendela.