



Universiteit
Leiden
The Netherlands

Binatang sebagai Simbol Kritik dalam Cerpen-cerpen Satiris A.A. Navis

Suryadi, S.; Anoegrajekti, N.

Citation

Suryadi, S. (2024). Binatang sebagai Simbol Kritik dalam Cerpen-cerpen Satiris A.A. Navis. In N. Anoegrajekti (Ed.), *Seratus Tahun A.A. Navis: Kajian Kritik, Pemikiran, dan Visi Budaya* (pp. 353-386). Jakarta: Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah RI & Himpunan Sarjana Kesusastraan Indonesia. Retrieved from <https://hdl.handle.net/1887/4210900>

Version: Publisher's Version

License: [Licensed under Article 25fa Copyright Act/Law \(Amendment Taverne\)](#)

Downloaded from: <https://hdl.handle.net/1887/4210900>

Note: To cite this publication please use the final published version (if applicable).

BINATANG SEBAGAI SIMBOL KRITIK DALAM CERPEN-CERPEN SATIRIS A.A. NAVIS

Suryadi

Leiden University, The Netherlands

s.suryadi@hum.leidenuniv.nl

A. PENDAHULUAN

Bab sumbangan saya ini membahas enam cerita pendek (cerpen) karya A.A. Navis –selanjutnya akan disebut “6CNavis”– yang judul dan/atau naratifnya menampilkan nama binatang. Keenam cerpen tersebut adalah (kursif oleh Suryadi): (1) “Pemburu dan *Serigala*” (selanjutnya: “PS”); (2) “*Kucing* Gubernuran” (selanjutnya: “KG”); (3) “*Kuda* itu bernama Ratna” (Selanjutnya: “KbR”), (4) “Bertanya *Kerbau* pada Pedati” (selanjutnya: BKP”); (5) “Pendekar dan *Ayam*

Jago” (selanjutnya: “PAJ”), dan; (6) “Tanpa Tembok” (selanjutnya: “TT”).

Jika kita dilihat dalam konteks kesusastraan Indonesia modern, dapat dikesan bahwa A.A. Navis adalah cerpenis sekaligus novelis.¹ Namun, namanya menonjol dan lebih dikenal dalam ranah penceritapendekan Indonesia ketimbang dunia pernovelannya, berkat cerpen “Robohnya Surau Kami” (RSK) yang dianggap “kontroversial” dan “provokatif”, karenanya sudah sangat sering diulas dan ditelaah orang (lihat antara lain: Sulastri, 1997; Adilla, 2003; Sulastri 2012), bahkan telah diterjemahkan pula ke dalam bahasa Inggris (Dardjowidjojo, 1983). Sedangkan di dunia puisi, nama A.A. Navis tidak begitu bergaung, meskipun dia pernah menerbitkan dua antologi puisi (Navis, 1975; Navis, 2000).

Penokohan binatang dalam cerita dongeng (*fairy tales*), cerita rakyat (*folktales/folklore*), atau sastra anak (*children literature*) adalah hal yang biasa ditemukan di seluruh dunia (Cai, 1993; Sax, 2014). Namun, dalam banyak naratif cerpen dan novel (sastra modern), pemunculan hewan-hewan tertentu sebagai wira/tokoh (protagonis, antagonis, atau peran-peran yang lain) oleh pengarang relatif jarang ditemukan. Dalam konteks ini, A.A. Navis mungkin salah satu pengecualian. Pengarang berlatar budaya Minangkabau ini adalah salah satu, kalaulah bukan satu-satunya, sastrawan Indonesia modern yang menggunakan hewan-hewan tertentu sebagai wira/tokoh cerita dalam cerpen-cerpennya, seperti dalam 6CNavis yang menjadi fokus perhatian dalam bab ini. Secara sepintas dapat

1 Lebih jauh tentang A.A. Navis dan pandangan para sahabatnya terhadap dirinya, lihat Abrar Yusra (1994). Pembicaraan tentang sejumlah karya Navis dalam perspektif autobiografis dan sosiologis dilakukan oleh Ivan Adilla (2003). Kumpulan cerpen Navis yang lebih lengkap terangkum dalam Ismet Fanany (2005). Sedangkan berbagai pemikiran Navis seputar budaya, sosial, politik, dan agama, khususnya yang terkait dengan Minangkabau, dibukukan oleh A. Alin De dan F. Yan R. Hastati (1999), Mestika Zed (2017), dan dalam karyanya sendiri, *Alam Terkembang Jadi Guru: Adat dan Kebudayaan Minangkabau* (1984).

dikemukakan argumen bahwa penggunaan tokoh binatang dalam teks sastra dimaksudkan sebagai metafora dengan tujuan kritik, dan ini tampaknya bersesuaian dengan ciri karya-karya Navis yang pekat dengan kritik dan satire (sosial, politik, dan agama), bahkan sarkastis, sehingga ia digelari sebagai seorang satiris (Rizal, 1992; Yusra, 1994; Jasmi, 2000; Lontar, 2004).

Secara semiotis penyimbolan tokoh hewan dalam cerita dongeng dan cerita rakyat berbeda dengan teks sastra modern, karena khalayak pembaca yang ditujunya (*target readers*) juga berbeda. Dengan tujuan yang umumnya lebih ke arah didaktik, tokoh-tokoh binatang dalam cerita dongeng dan cerita rakyat secara semiotis masih berada spektrum kosmologis dan budaya lokal/setempat. Keadaannya tentu berbeda apabila ia dimunculkan dalam naratif sastra modern yang tentunya sudah menjangkau spektrum pembaca yang lebih luas di luar batas kosmologi dan sosial dan budaya lokal tertentu. Bab ini menganalisis simbolisme budaya, sosial, politik, dan agama di balik kehadiran sosok-sosok binatang dalam 6CNavis untuk memberi berbagai kemungkinan makna dan tafsiran terhadapnya. Dengan demikian, sesuai dengan teori resepsi sastra (Iser, 1978; Jauss, 1982), saya sebagai pembaca 6CNavis bebas memaknai cerpen-cerpen tersebut sepanjang tidak bersifat manasuka (*arbitrer*).

Pertanyaan kunci yang dikemukakan adalah, “Mengapa penggunaan tokoh hewan, yang lebih biasa dalam *fairy tales/folk tales*, menjadi pilihan bagi A.A. Navis untuk menyampaikan pesan-pesan satiris dan sinis dalam 6CNavis?” Bertolak dari *key question* ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman bahwa setiap pengarang (Indonesia) memiliki *finger print* dan cara yang unik dan khas untuk menyampaikan pesan tertentu kepada pembaca. Pilihan itu dilatarbelakangi oleh endapan pengalaman dunia lokal si pengarang dan lingkungan dan atmosfir sosio-politik semasa. Selain

itu, pemaknaan antropologis dan etnografis dapat dikembangkan dalam analisis terhadap 6CNavis.

B. SEJARAH PENERBITAN 6CNAVIS

Lima dari 6CNavis terhimpun dalam buku kumpulan cerpen A.A. Navis: *Bertanya Kerbau pada Pedati* terbitan PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2001 (lihat ilustrasi) yang dicetak ulang tahun berikutnya (2002). Antologi ini memuat 10 cerpen dan lima dari 6CNavis berturut-turut berada di urutan nomor 3: PS (hlm. 45–56), nomor 5: KG (hlm. 73–82), nomor 6: KbR (hlm. 83–92), nomor 7: BKP (hlm. 95–107), dan nomor 9: PAJ (hlm. 119–128). Sedangkan TT terbit pertama kali dalam antologi *Bianglala* yang diterbitkan oleh N.V. Nusantara di Bukittinggi (memiliki cabang di Jakarta) tahun 1963 (lihat ilustrasi). Cerpen ini muncul lagi dalam antologi yang berjudul sama tetapi diterbitkan oleh penerbit lain: Pustaka karya Grafikatama di Jakarta (1990; lihat ilustrasi).

Selain “Robohnya Surau Kami” (selanjutnya: RSK), cerpen Navis lainnya yang dijadikan judul antologi cerpennya adalah BKP ([Navis, 2001]; lihat ilustrasi). Dilihat dari perspektif resepsi sastra, jatuhnya pilihan penerbit untuk menjadikan BKP sebagai judul sebuah antologi menunjukkan bahwa cerpen ini dianggap menarik, walau mungkin RSK dianggap lebih menarik karena kekontroversialan dan keprovokatifannya.² Pilihan ini mungkin juga

2 RSK pertama kali dijadikan judul antologi cerpen Navis pada tahun 1956, yang kemudian setidaknya dua kali mengalami cetak ulang (1961; 1966). Pada tahun 1986, PT Gramedia Pustaka Utama juga menerbitkan antologi cerpen Navis dengan mengambil judul RSK, namun isinya berbeda dengan yang diterbitkan tahun 1956 oleh N.V. Nusantara di Bukittinggi (Adilla, 2003: 20–21). “Seringnya cetak ulang buku ini”, menurut Ivan Adilla, “menunjukkan bahwa hingga sekarang (2003) antologi ini masih diminati pembaca, padahal jarak waktu penulisannya cukup jauh dengan pembaca saat ini” (Adilla, 2003: 20). Tentang analisis cerpen-cerpen dalam antologi *Robohnya Surau Kami* dari perspektif resepsi sastra dan problem keminangan dalam cerpen RSK, lihat Sulastri (1997; 2012).

dipengaruhi oleh penggunaan ungkapan “Bertanya kerbau pada pedati” yang sudah cukup luas dikenal dalam masyarakat Indonesia, khususnya di Sumatera Barat/Minangkabau (Adilla, 2003: 151). Ungkapan yang dijadikan judul cerpen ini oleh Navis –aslinya dalam bahasa Minangkabau berbunyi *Batanyo kabau ka padati*– menjadi populer karena ungkapan yang senuansa dengannya sudah lama muncul dalam lirik sebuah lagu pop Minang yang sangat disukai banyak orang: “Nasib Kabau Padati”³ (Nasib kerbau [penarik] pedati): “*Batanyolah kabau nan ka padati: Jauah kok lai parantian?*” (Bertanya kerbau kepada pedati: “Apakah masih jauh perhentian?”), demikian keratan lirik lagu tersebut. Dari perspektif intertekstualitas dan resepsi sastra (Junus, 1985:127), dapat diduga bahwa Navis pun mendapat inspirasi dari lirik lagu tersebut sehingga muncul ide untuk memberi judul cerpennya “Bertanya Kerbau pada Pedati”.

Jika kita berpedoman pada kata “lengkap” yang dituliskan Ismet Fanany dalam bukunya (2005), berarti A.A. Navis menghasilkan total 68 cerpen selama hidupnya (1924–2003), dan dari keseluruhan cerpennya memang hanya 6CNavis lah yang mengusung tokoh-tokoh hewan. Satu cerpennya yang lain, “Malam Segumpal di Pulau Musang” terbit pada 1957 (Fanany, 2005: 223–231) tidak dapat dikategorikan ke dalam 6CNavis, karena “musang” dalam judul cerpen ini adalah nama sebuah pulau saja, bukan nama tokoh dalam cerpen tersebut.

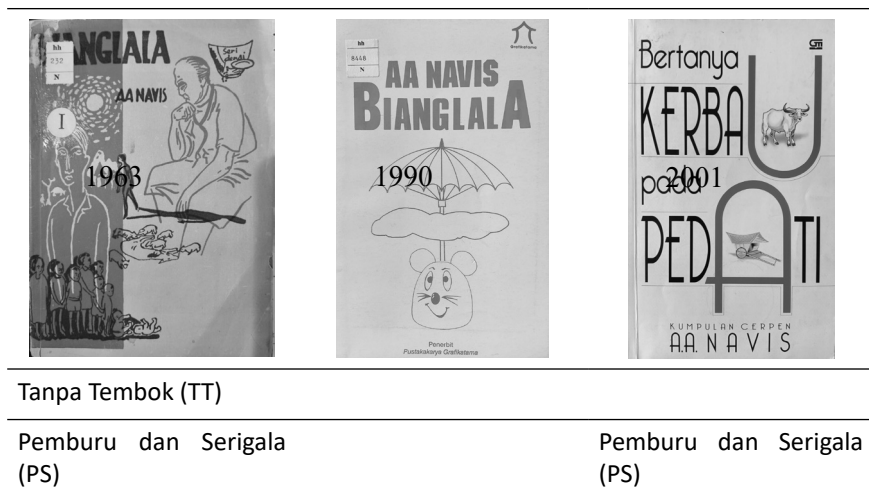
KB dan KBR mengalami perubahan judul dari yang terbit sebelumnya. Semula judulnya hanya “Kucing” dan “Kuda”, yang terbit untuk pertama kalinya dalam antologi *Bianglala: Kumpulan*

3 Lagu ini diciptakan oleh komposer Syahrul Tarun Yusuf (<https://langgam.id/lirik-dan-makna-lagu-nasib-kabau-padati-karya-syahrul-tarun-yusuf/>; diakses 28-05-2024) dan pertama kali dipopulerkan oleh si “kutilang Minang” Elly Kasim, penyanyi pop Minang yang melegenda, pada 1967 (lihat: <https://www.youtube.com/watch?v=1PN0wrpVdGM>; diakses 28-05-2024), yang kemudian dinyanyikan ulang oleh banyak penyanyi pop Minang sesudahnya.

Cerita Pendek (Jakarta: Pustakakarya Grafikatama, 1990). Belakangan, setelah diterbitkan ulang dalam antologi *Bertanya Kerbau pada Pedati* (2001), judulnya berubah menjadi “Kucing Gubernuran” dan “Kuda itu Bernama Ratna”. Tak ada penjelasan dari A.A. Navis tentang perubahan judul ini dalam pengantarnya untuk antologi tersebut (Navis, 2001: vii–ix). Berbagai interpretasi, yang tentu saja tidak *arbitrer*, bisa dikemukakan terkait dengan perubahan judul ini. Namun, ia tentu memerlukan pembicaraan tersendiri.

Bersama TT, PS pertama kali muncul dalam antologi *Bianglala* edisi pertama (1963). Cerpun ini diterbitkan lagi dalam antologi *Bianglala* edisi 1990. Jadi, TT dan PS merupakan cerpen “tertua” di antara 6CNavis. Sedangkan cerpen “termuda” adalah PAJ yang baru muncul dalam antologi *Bertanya Kerbau pada Pedati* (Navis, 2001: 119–128). Dengan demikian, secara kronologis, sejarah penerbitan 6CNavis dapat digambarkan dalam ilustrasi berikut.

Bagan 1. Sebaran Cerpen Bersymbol Binatang



Bertanya Kerbau pada Pedati (BKP)	Bertanya Kerbau pada Pedati (BKP)
Kucing	Kucing Gubernuran (KB)
Kuda	Kuda Itu Bernama Ratna (KbR)
	Pendekar dan Ayam Jago (PAJ)

Catatan: Antologi *Bianglala* (1963) berisi empat cerpen: “Pemburu dan Serigala” (PB), “Dokter dan Maut”, “Tanpa Tembok” (TT), dan “Ibu”. Antologi *Bianglala* (1990) berisi 10 cerpen: 1) “Tanpa Tembok” (TT); 2) “Dokter dan Maut”; 3) “Sebuah Wawancara”; 4) “Sebelum Pertemuan Dimulai”; 5) “Pemburu dan Serigala” (PS); 6) “Angkatan 00”; 7) “Kucing”; 8) “Kuda”; 9) “Bertanya Kerbau pada Pedati” (PKP), dan; 10) “Malin Kundang, Ibunya Durhaka”. Antologi *Bertanya Kerbau pada Pedati* (2001) juga berisi 10 cerpen: 1) “Dokter dan Maut”; 2) “Sebelum Pertemuan Dimulai”; 3) “Pemburu dan Serigala” (PB); 4) “Angkatan 00”; 5) “Kucing Gubernuran” (KG); 6) “Kuda Itu Bernama Ratna” (KbR); 7) “Bertanya Kerbau pada Pedati” (BKP); 8) “Malin Kundang, Ibunya Durhaka”; 9) “Pendekar dan Ayam Jago” (PAJ), dan; 10) “Kaus Kaki”.

1. 6CNavis: Penerjemahan dan Penelitian Terdahulu

BKP dan “Kucing” (sebelum berubah judul menjadi KG), bersama 15 cerpen Navis lainnya, telah diterjemahkan Kevin A Fogg dan Matthew GB Woolgar ke dalam bahasa Inggris menjadi “The Water Buffalo Ask the Cart” dan “The Cats”. Semua cerpen Navis yang diterjemahkan Fogg dan Woolgar ini diterbitkan oleh Yayasan Lontar, Jakarta, tahun 2019 dengan judul *To the Contrary: Stories* (Navis, 2019: 94–105, 106–113). Sejauh penelusuran kepastakaan yang sudah saya lakukan, belum ditemukan terjemahan cerpen-cerpen lain selain BKP dan KG dalam kelompok 6CNavis dalam bahasa-bahasa asing selain bahasa Inggris.

Salah satu resepsi aktif-akademis yang mungkin cukup awal terhadap cerpen-cerpen Navis dilakukan Syamsuddin Udin, dkk. dari IKIP Padang (sekarang UNP) pada pertengahan 1980-an

(Udin, dkk., 1985). Udin dkk. meneliti 31 cerpen Navis, termasuk dua dari 6CNavis, yaitu TT dan PS. Avan Adilla yang membahas 6CNavis dalam pembicaraannya tentang antologi *Bertanya Kerbau pada Pedati* (2001) dan *Bianglala* (1990) dalam bukunya *A.A. Navis: Karya dan Dunianya* (2003). Dalam Bab 7 buku itu (hlm. 135–164) yang diberi judul “Kisah-Kisah Lucu yang Menggigit: *Bertanya Kerbau pada Pedati*”, Adilla membahas semua (10) cerpen yang terkandung dalam antologi ini, termasuk cerpen-cerpen dalam 6CNavis.

Cerpen tertua dalam 6CNavis, TT, berkisah tentang seekor anjing yang sudah begitu lama setia dan menjilat tuannya, Tuan Besar, tetapi kemudian keluar dari rumah tuannya yang sudah begitu lama memelihara dirinya. Ia pergi dari rumah mewah tuannya yang telah memberikannya hidup nyaman selama bertahun-tahun, bukan karena ia diusir, tetapi karena ia ingin merasakan kebebasan di luar sana, dan tuannya yang selama ini mengurungkan dalam rumah besar-mewah yang bertembok tebal itu mengizinkannya pergi. Namun kehidupan bebas di luar sana, yang sudah lama ia idam-idamkan, ternyata tidak seindah yang dibayangkannya. Ia mendapati kehidupan yang keras dan penuh persaingan. Tubuh dan jiwanya yang selama ini hidup dalam keserbaadaan dan dimanjakan tidak kuat menghadapi kehidupan bebas yang penuh intrik itu. Cerita diakhiri dengan dikenalnya si anjing yang bernama Mopi itu oleh seorang penembak anjing gila: bahwa ia adalah (bekas) anjing kesayangan Tuan Besar. Navis menulis dalam kalimat terakhir: “Dan penembak itu mengusap kepala Mopi sebelum menolong temannya yang sudah djatuh pingsan” (Navis dalam *Bianglala*, 1963: 51). Mopi tidak jadi ditembak oleh penembak itu dan tidak mati kena tembak seperti nasib tragis yang menimpa teman gadisnya. Tanpa kata-kata, tampaknya si pengarang hendak mengatakan bahwa Mopi akan

(di)kembali(kan) ke rumah mewah Tuan Besar dan mengabdikan lagi sebagai pelayan dan penjilat yang setia. Ivan Adilla mengatakan bahwa cerpen Navis yang ditulis di masa Orde Lama ini (1950-an) bisa jadi “menggambarkan situasi orang-orang di sekitar penguasa pada masa itu. Akan tetapi, masalah dan sikap yang digambarkan di dalamnya masih banyak terjadi hingga kini”, bahkan “mungkin juga hingga kapan pun, selama ada manusia yang gila hormat, senang menjilat, munafik dan [suka] melanggar aturan” (Adilla, 2003: 161).

TT juga mengisahkan kehidupan orang-orang kaya dan berkuasa yang diasosiasikan dengan peradaban tinggi dan, sebaliknya, kehidupan bebas yang kadang menerapkan “hukum rimba” di luar sana dipandang sebagai peradaban rendah. Hal itu membawa Syamsuddin Udin, dkk. sampai pada penafsiran bahwa tema cerpen ini adalah “manusia yang rendah akan tetap dipandang rendah walaupun dia berusaha meninggikan [derajat] dan badannya.” Cerpen ini mencerminkan amanat pengarang: “bahwa diri kita pada suatu ketika dipandang mulia seperti tuan kita, [t]api bila tuan tidak ada lagi[,] kita akan kembali sebagai asal kita” (Udin, dkk., 1985: 37).

Cerpen PS berkisah tentang seorang pemburu yang sombong dan suka omong besar (membual) di depan banyak orang bahwa dialah pemburu yang terhebat di seantero negeri. Menurut Ivan Adilla, PS merupakan “salah satu cerpen yang banyak diingat pembaca karena kekuatan metaforanya yang menggambarkan situasi politik dan kekuasaan pada masanya [masa Orde Lama].” Navis mengakui bahwa “ide cerpen ini berasal dari kisah yang diungkapkan Kolonel Dahlan Djambek –salah seorang tokoh penting PRRI– tentang keadaan Presiden Soekarno yang dirongrong oleh ‘serigala’ di sekitarnya” (Adilla, 2003: 142). PS adalah satir keras yang menceritakan seorang pemburu [kekuasaan] yang

sangat sombong yang mati dalam keadaan telanjang di depan pintu rumahnya sendiri sehingga tidak dikenali lagi oleh anak-anaknya karena kuda dan semua pakaiannya habis dirobek-robek gerombolan serigala, binatang yang sering dijadikan metafora untuk sifat kejam *cum* penipu—“serigala” yang haus kekuasaan. Cerpen ini adalah sindiran semasa yang sangat mengena kepada seorang penguasa yang kian otoriter yang makin lupa diri dan akhirnya tumbang dalam gerogotan para pengkhianat yang sudah bosan menyanjung dan menjilatnya selama bertahun-tahun. Adilla mengatakan bahwa pesan moral cerpen ini adalah: kehebatan manusia ada batasnya, karena itu kita perlu berendah hati dan menggunakan akal sehat (Adilla, 2003: 142–143). Menurut Syamsuddin Udin, dkk. tema cerpen ini adalah bahwa “segala sesuatu yang kita katakan belum dapat diyakini orang kebenarannya, sebelum dilihat dan diuji [orang].” Sedangkan amanatnya adalah “bahwa tidak ada orang yang ‘paling’ [hebat] di atas dunia ini. Hanya Tuhan yang tidak dapat diungguli” (Udin, dkk., 1985: 40).

Cerpen BKP bercerita tentang si aku pengisah (*narrator*) yang membayangkan dirinya sebagai kerbau penarik pedati. Dalam kepayahan yang teramat sangat, kerbau yang bertubuh besar-kuat tetapi dungu tidak bisa mengelak dan hanya pasrah menerima nasib malangnya, karena setiap hari dia harus menarik pedati yang sarat muatan. Sebagaimana sudah disinggung di muka, pedati adalah moda transportasi yang masih dipakai di Minangkabau sampai akhir 1980-an. Cerpen ini membawa pembaca merenung dan membayangkan diri mereka sendiri seandainya menjadi kerbau yang dipaksa menarik pedati yang penuh muatan, bahkan di jalan mendaki pula. Penderitaannya yang begitu berat sering tidak dirasakan oleh tuannya sendiri, si tukang pedati, yang hanya memikirkan keuntungan dan kesenangan untuk dirinya sendiri saja. Si aku *narrator* membatin, betapa kejamnya manusia (tukang pedati)

yang memperlakukan hewan dengan cara begitu. Menurut Adilla, tidak seperti cerpen-cerpen Navis lainnya, dalam cerpen ini satiris itu “lebih tegas dan keras menyikapi ketidakadilan” (Adilla, 2003: 152). Kerbau penarik pedati adalah metafora dari massa/rakyat yang kuat tetapi bodoh. Bak kerbau penarik pedati yang dicocok hidungnya, mereka tidak kuasa melawan kekuasaan otoriter yang tidak mengenal belas kasihan. Si Aku *narrator* berharap kerbau-kerbau yang sebenarnya kuat itu akan bersatu dan bangkit melawan kesemena-menaan yang telah begitu lama menindas mereka. Pada akhirnya itu terjadi ketika si kerbau menjadi liar, menghancurkan pedati dan membuat muatannya berserakan, sehingga si tukang pedati tak bisa lagi mengendalikannya. Tampaknya Navis sudah sangat muak melihat “ketidakadilan yang ia saksikan sepanjang sejarah hidupnya” (Adilla, 2003: 152).

KG dalam pandangan Adilla adalah “sindiran tajam mengenai korupsi di lembaga-lembaga pemerintahan” (Adilla, 2003: 146). Sarat dengan insinuas, sebagaimana kebanyakan cerpen Navis, cerpen ini berkisah tentang Kantor Gubernur yang dipenuhi dengan kucing-kucing yang membuat tikus-tikus kecut dan tidak leluasa bergerak di gedung pemerintah daerah itu. Satu per satu mereka akhir pergi dan menghilang. Keadaan berubah ketika kebijakan rasionalisasi diterapkan untuk membatasi jumlah kucing di Gubernuran yang dianggap sudah terlalu banyak. Pembatasan itu membuat tikus-tikus berani lagi memasuki Kantor Gubernur, apalagi setelah istri Gubernur dihadahi seekor kucing Parsi yang cantik oleh seorang pengusaha yang telah memabat hutan di sebuah pulau. Sejak mendapat mainan kucing Parsi, cinta sang istri Gubernur pun berubah kepada kucing-kucing lokal yang telah berjasa mengusir tikus-tikus di kantor suaminya. Apalagi kucing-kucing lokal itu sering mengotori dan mengencingi tamu-tamu suaminya, termasuk yang datang dari luar negeri, yang membuat dia malu. Kucing-kucing

itu kemudian dibuang ke hutan (mungkin atas siasat “tikus-tikus” –binatang pengerat yang hidup di gorong-gorong kotor kota yang sering dijadikan metafora untuk koruptor– yang mulai merajalela lagi di Kantor Gubernur). Namun, itulah awal penyebab sakitnya Bapak Gubernur sehingga ia harus dikirim berobat ke luar negeri. Setiap malam dia bermimpi buruk dikejar-kejar oleh kucing-kucing lokal yang sudah terusir itu. Dalam mimpi buruknya, Gubernur “diteror” kucing-kucing yang terbuang itu. Mereka bertanya: “Gubernur, Apa dosa kami makanya kami disingkirkan? Apakah karena kami cuma pribumi? Padahal kami telah berjasa membasmi tikus [di kantor Bapak]” (Navis, 2001: 81). Menurut Adilla, KG “menggambarkan” sekaligus menyindir “betapa peliknya memberantas korupsi [di Indonesia]”, ketika hubungan kolegal, perkawinan dan keluarga, pengaruh pengusaha dalam dan luar negeri, dan tidak jelasnya pembagian wewenang kerja menjadi faktor-faktor determinan. KB merupakan refleksi keprihatinan sekaligus kritik Navis terhadap situasi pemerintahan Indonesia yang dipenuhi oleh praktik-praktik korupsi yang sangat sulit diberantas (Adilla, 2003: 146–8).

KbR mengkritik sikap meremehkan orang tua terhadap guru anaknya. Rajo Sutan, seorang lelaki kaya penggemar kuda, berpengaruh, dan pemilik banyak kuda pacuan, dibuat jengkel oleh guru bahasa Indonesia anaknya. Ia marah karena anaknya, Tuti, disuruh oleh gurunya, Ibu Ratna (istri Sekretaris Daerah (Sekda), menghimpun berbagai ungkapan yang mengandung kata “kuda”. Rajo Sutan tersinggung karena dalam berbagai kata kias yang berhasil dikumpulkan Tuti, terdapat pula perumpamaan “*menembak di atas kuda*”. Ungkapan itu terasa menohoknya karena semasa muda, ketika menjadi perwira pemberontak, dia memang sering mengambil kesempatan dalam kesempitan untuk keuntungan dirinya sendiri –perangai yang dikisahkan oleh permisalan “*menembak di atas kuda*”. Metafora guru sebagai kuda tak pelak muncul dalam

pikiran pembaca cerpen ini. Seperti halnya kuda yang sering diagung-agungkan (makanya banyak patung pahlawan di dunia dibuat sedang menunggang kuda) tetapi sebenarnya dipaksa bekerja keras (mengingatkan kita pada istilah “kuda beban”), guru pun demikian nasibnya. Mereka dipuja sebagai “pahlawan tanpa tanda jasa”, tetapi dalam kenyataan sehari-hari sering tidak dihargai dengan sewajarnya. “Dulu guru adalah profesi yang dihormati dan membanggakan” (Adilla, 2003: 150). Banyak pendidik menjadi anggota kaum pergerakan yang telah berjasa mendirikan negara Republik Indonesia. Namun, kini mereka mengalami nasib malang: gaji mereka dipotong dan mereka sering disalahkan atas rendahnya mutu pendidikan (Adilla, 2003: 150). Kita pun sering mendengar keluhan tentang imbalan finansial yang rendah yang diterima para guru honorer. “Melalui cerpen ini”, demikian Adilla, “pengarang ingin mengingatkan kita tentang nasib guru” yang telah “berperan penting dalam menentukan nasib bangsa”, karena tanpa mereka “bangsa [Indonesia] mungkin tidak akan pernah maju” (Adilla, 2003: 150–1).

PAJ adalah cerpen Navis yang mengambil motif sastra lama, antara lain ditandai dengan peristiwa yang tidak konkret dan latar tempat negeri entah berantah (Adilla, 2003: 157). Tokohnya adalah seorang pendekar yang suka mengadu ayam. Ia memiliki ayam jago yang terkenal, bernama Sanggogani. Juga ada tokoh pangeran/anak raja yang suka pergi ke gelanggang adu ayam dengan membawa taruhan besar. Diceritakan bahwa kemudian si tuan dan ayam jagonya saling bertukar wujud: si tuan yang bernama Pendekar Sungsang berubah menjadi Sanggogani, ayam jagonya sendiri, dan Sanggogani berubah wujud menjadi Pendekar Sungsang. Saat bertukar wujud dan peran itulah Pendekar Sungsang merasakan bagaimana beratnya hidup sebagai seekor ayam aduan yang selama ini dijalani oleh Sanggogani. Saat badan tidak sehat, si tuan akan

terus mengadu ayam jagonya karena ada tantangan dengan imbalan hasil taruhan dan kemasyhuran nama si tuan. Kalau menang di gelanggang, si ayam jago akan dipuji-puji, tetapi kalau kalah akan jadi ejekan, bahkan diabaikan. Apalagi kalau badan semakin tua, si ayam jago akan dilupakan dan tidak lagi dibawa ke gelanggang aduan. Navis mengakhiri cerita ini dengan lucu: Baik Pendekar Sungsang maupun Sanggogani, masing-masing tidak bisa kembali ke wujud/jasad aslinya. Melalui PAJ agaknya Navis memberi pesan: seorang yang begitu berkuasa bisa saja jatuh ke dalam kehinaan seperti seekor ayam jago yang seiring dengan menuanya usia dan menurunnya pamor, akan disisihkan dan dilupakan orang. Ada perbandingan untuk menyindir dalam cerpen ini: Navis “melihat sisi kesamaan antara pendemo dan petinju dengan ayam aduan (Adilla, 2003:157). Seperti halnya ayam jago, mereka juga “diadu” demi uang dan ketenaran.

2. Figur Hewan dan Unsur Fabel dalam 6CNavis

Tokoh-tokoh dalam 6CNavis saling berinteraksi dalam dua pola: 1) interaksi antara sesama mereka sendiri (sesama hewan); 2) interaksi antara hewan dengan manusia. Hubungan antartokoh dalam setiap cerpen disarikan dalam tabel di bawah. Tokoh-tokoh yang disenaraikan hanya yang memiliki hubungan langsung dengan tokoh(-tokoh) utama (*tu*).

Bagan 2. Hubungan Binatang dengan Tokoh Cerpen

Cerpen	Tokoh Hewan	Tokoh Manusia	Hubungan Antartokoh
"Tanpa Tembok" (TT)	anjing bernama Mopi (<i>tu</i>)	Tuan (Tuan Besar), penembak anjing gila ⁴	<ul style="list-style-type: none"> * Mopi, anjing milik Tuan keluar dari rumah untuk mencari kebebasan. * Penembak anjing gila ingin menembak Mopi, tetapi kemudian mengurungkan niatnya karena ia mengenali Mopi sebagai anjing peliharaan Tuan Besar.
Pemburu dan Serigala (PS)	serigala (<i>tu</i>), kuda, rusa	pemburu (ulung) (<i>tu</i>), anak-anak/keluarga pemburu, adik pemburu	<ul style="list-style-type: none"> * Pemburu ulung yang sombong dikejar-kejar gerombolan serigala. * Pemburu ulung sering berburu rusa (dan binatang-binatang lainnya). * Pemburu iri kepada adiknya yang menurut orang kampung lebih pintar darinya, juga dalam soal merebut hati para perempuan. * Kuda pemburu yang tangkas mati diserang gerombolan serigala. * Anak-anak pemburu tidak kenal lagi dengan ayahnya yang pulang dalam keadaan telanjang setelah kudanya dibunuh dan pakaiannya dirobek-robek gerombolan serigala.
Bertanya Kerbau pada Pedati (BKP)	kerbau (<i>tu</i>)	Aku (<i>narrator</i>) dan tukang pedati (<i>tu</i>), istri tukang pedati	<ul style="list-style-type: none"> * Kerbau dipaksa tukang pedati menarik pedati yang sarat muatan. * Aku (<i>narrator</i>) benci melihat para tukang pedati yang tidak merasa kasihan kepada kerbau-kerbau mereka. * Istri tukang pedati ikut dengan suaminya naik pedati, membuat kerbau kian kepayahan menarik pedati.

⁴ Dalam beberapa terbitan TT setelah edisi 1963, tokoh "penembak anjing gila" diubah menjadi "polisi" (lihat misalnya: Fanany, 2015: 306–307; Navis, 1990: 18) –perubahan nama tokoh yang, menurut Sulastri (1997: 105) berfungsi mengeksplisitkan, tetapi menurut hemat saya dapat diberi interpretasi lebih dalam lagi. Ini memerlukan pembicaraan tersendiri.

Cerpen	Tokoh Hewan	Tokoh Manusia	Hubungan Antartokoh
Kucing Gubernuran (KB)	kucing (<i>tu</i>), tikus	Gubernur (<i>tu</i>), istri Gubernur, pengusaha	<ul style="list-style-type: none"> * Gubernur memiliki banyak kucing lokal di kantornya. * Kucing-kucing di Kantor Gubernur memburu tikus-tikus yang ada di kantor ini, sehingga mereka lari dan menghilang. * Istri Gubernur dihadiahi kucing Parsi oleh seorang pengusaha, sehingga dia lupa pada kucing-kucing lokal yang ada di kantor suaminya. * Kucing-kucing di Kantor Gubernur dibuang karena ada kebijakan “rasionalisasi”, sehingga tikus-tikus datang dan merajalela lagi di sana.
Kuda itu Bernama Ratna (KbR)	kuda (<i>tu</i>)	Rajo Sutan(<i>tu</i>), Ibu guru Ratna (istri Sekda), Tuti (anak Rajo Sutan)	<ul style="list-style-type: none"> *Tuti, anak Rajo Sutan yang suka memelihara kuda, disuruh gurunya, Ratna, menghimpun kata kias yang mengandung kata “kuda”. * Rajo Sutan marah kepada Ibu guru Guru Ratna karena dalam tugas Tuti ada kata kias “menembak di atas kuda” yang membuat dia tersinggung. * Dalam mimpi/lamunannya, Rajo Sutan bertemu kuda jelmaan Ibu Guru Ratna dan mereka berdialog.

Cerpen	Tokoh Hewan	Tokoh Manusia	Hubungan Antartokoh
Pendekar dan Ayam Jago (PAJ)	Sanggogani (ayam jago) (<i>tu</i>)	Pendekar Sungsang (<i>tu</i>), Pangeran Indrapura (kemudian menjadi Raja Indrapura)	<ul style="list-style-type: none"> * Sanggogani adalah ayam jago milik Pendekar Sungsang yang sering diadunya di berbagai gelanggang adu ayam dengan taruhan besar. * Pendekar Sungsang dan Sanggogani bertukar wujud dan peran: manusia menjadi ayam dan ayam menjadi manusia. * Pangeran (kemudian menjadi Raja) Indrapura ingin memiliki Sanggogani yang sebenarnya adalah Pendekar Sungsang yang sudah bertukar wujud dan peran menjadi ayam jagonya sendiri. * Pendekar Sungsang dan Sanggogani tidak bisa kembali ke wujud semula. Maka, malanglah nasib Pendekar Sungsang: hidup sebagai seekor ayam selamanya. Sebaliknya, Sanggogani hidup beruntung: menjadi manusia selamanya.

Jelas sekali bahwa unsur-unsur naratif fabel atau *folklore* muncul dengan cukup jelas dalam 6CNavis. Unsur fabel yang menonjol dalam cerpen-cerpen (genre sastra modern) tersebut adalah: latar tempat dan waktu yang tidak konkret (Adilla, 2003: 157), sesuatu yang mungkin dapat dianggap sebagai anakronisme (Junus, 1982b); binatang dapat berkomunikasi dengan manusia, selain dengan sesamanya sendiri, dan; perubahan wujud dari satu makhluk ke makhluk lainnya. Demikianlah umpamanya, dalam TT, anjing bernama Mopi dapat berkomunikasi dengan manusia (Tuan Besar), juga tentunya dengan anjing lainnya ketika ia berada di dunia bebas, termasuk seekor anjing muda yang kemudian dekat dengannya, tetapi akhirnya mati ditembak pembunuh anjing gila. Dalam KB, Gubernur dalam mimpinya dapat berkomunikasi

dengan kucing-kucing yang pernah meramaikan kantornya dan berjasa mengusir tikus-tikus dari sana. Dalam KbR, Rajo Sutan dalam lamunannya juga bisa berkomunikasi dengan kuda sebagai perwujudan Ibu Guru Ratna. Baik KB maupun KbR menghadirkan dunia *mimpi* atau *lamunan*, ketika yang nyata dan tidak nyata dikacaukan –sebuah ciri penting naratif fabel. Ini merupakan salah satu cara pengarang untuk menembus batas-batas eksistensi makhluk; dunia mimpi, dunia lamunan, memberi peluang kepada pengarang menghadirkan unsur fabel, yang memungkinkan manusia dan binatang (mahluk lain) bisa berkomunikasi satu sama lain. Ada alasan untuk mengelak jika dianggap tidak logis, hal itu terjadi hanya dalam *mimpi*, *lamunan*, atau *khayalan*. Dalam BKP sebenarnya tidak ada komunikasi langsung antara Aku *narrator* dengan kerbau. Namun, saat kerbau memutuskan untuk berontak, seakan dia mendengar suara dukungan dari si Aku *narrator*, yang memang menginginkan kerbau melakukan pemberontakan terhadap tukang pedati yang sudah berbuat semena-mena dan tanpa rasa belas kasihan kepada kerbaunya.

Dalam KbR dan PAJ ada adegan pertukaran wujud dan/atau peran antara manusia dan binatang, yaitu: ibu guru Ratna yang menjelma menjadi kuda dalam lamunan Rajo Sutan dalam KbR dan Pendekar Sungsang yang bertukar wujud dan peran dengan ayam jagonya, Sanggogani, dalam PAJ. Dari keenam cerpen dalam 6CNavis, PS yang paling lemah unsur fabel atau folklorenya: dalam cerpen ini tokoh-tokoh binatang (kuda, serigala, rusa) dan tokoh manusianya, pemburu, tidak dapat berkomunikasi, meskipun secara fisik mereka saling berdekatan satu sama lain. Kisah manusia menjadi binatang, atau sebaliknya, adalah salah satu unsur fabel dan cerita anak-anak yang sangat menonjol. Dalam 6CNavis tampak bahwa Navis bermain-main dengan unsur-unsur fabel dan *folklore* ini. Bahkan dalam cerpennya yang lain, “Dokter dan Maut”, Navis membuat sang [malaikat] maut dapat berkomunikasi

dengan seorang dokter yang akan dia cabut nyawanya (Navis, 1990: 19–39).

Semua nama binatang yang muncul dalam 6CNavis –*anjing, kucing, kerbau, tikus, kuda, ayam jago, rusa, serigala*– adalah hewan-hewan endemik Indonesia, kecuali yang terakhir: *serigala*. Nama *serigala* (*canis lupus*) berasal dari bahasa Sanskerta *सृगाल* (*śṛgāla*). Ada sekitar 30 subspecies *canis lupus* yang sudah dikenali di seluruh dunia. Tetapi bila mendengar kata *serigala* atau *wolf* dalam bahasa Inggris, orang cenderung mengasosiasikannya dengan wilayah Asia Tengah (termasuk Rusia) dan Kanada. Ungkapan “Serigala berbulu domba” dalam bahasa Indonesia mungkin diserap melalui bacaan-bacaan Barat di zaman kolonial, sebab kedua binatang dalam ungkapan itu –*serigala* dan *domba*– bukanlah fauna endemik Indonesia. Ia tentu berbeda dengan ungkapan “Mulutmu adalah harimaumu”, misalnya, yang terkesan vernakular karena *harimau* memang hidup di alam Indonesia: harimau Sumatera dan dua spesies yang dinyatakan sudah punah, yaitu harimau Jawa dan harimau Bali. Bahkan di Sumatera, harimau terkait erat dengan banyak mitos asal usul keluarga dan keangkeran hutan –ada istilah *Cindaku* atau harimau jadi-jadian dan panggilan *Inyiak Balang*, misalnya– yang tampaknya merupakan residu dari konsep reinkarnasi pra-Islam sebagaimana dapat dikesan dalam karya L.C. Westenenk tentang kedekatan antara harimau dan manusia di kalangan penduduk pulau Sumatera (1927) dan novel Mochtar Lubis: *Harimau! Harimau!* (1975).

3. Modal Kultur Lokal: Minangkabau dengan Filosofi Alam Takambang Jadi Guru

Sejauh ini dugaan dan argumen yang dapat dikemukakan adalah bahwa Navis dalam 6CNavis, secara sadar atau tidak, mengolah kisah dalam pengaruh kognisinya yang sejak kecil diperkaya oleh repertoar-repertoar lisan dalam kebudayaan

Minangkabau. Sememangnyaalah sastra Indonesia modern tidak bebas dari lokalitas (Kuntowijoyo, 1988; Mardianto, 2009). Pembaca tidak begitu sulit mengidentifikasi warna lokal dalam banyak cerpen dan novel Indonesia, melalui berbagai elemen dalam naratifnya, seperti istilah-istilah, nama-nama tokoh/wira, latar geografis, dan peristiwa sejarah yang digambarkan. Navis sendiri membicarakan warna lokal Minangkabau dalam sastra Indonesia modern (1994). Membaca 6CNavis dan banyak karya literer Navis lainnya, kita dapat merasakan relatif pekatnya warna keminangkabauan dalam karya-karya tersebut (lihat antara lain Sulastri, 2012). Akan tetapi warna Minangkabau sudah cukup jelas tampak dalam ranah sastra Indonesia modern sejak akhir zaman kolonial; *“This typical Minangkabau society is reflected in one way or another in many pre-war [Indonesian] novels”*, tulis A. Teeuw (1979: 55). Banjir novel dengan *“Minangkabau setting”* (Teeuw, 1979: 59) sejak 1920–an tampak mencengangkan mengingat kecilnya populasi etnis Minangkabau dibanding beberapa etnik mayoritas di Indonesia.



A.A. Navis (foto), yang lahir di Padang Panjang pada 17 November 1924, mengcap alam, budaya, dan kosmologi Minangkabau sejak kecil. Dalam hidupnya sendiri, ia tidak pernah pergi merantau (dalam waktu yang lama), sebagaimana dilakoni oleh banyak lelaki Minangkabau lainnya (Naim, 1979). Navis sendiri mengakui dalam biografinya yang disusun Yusra (1994) bahwa pengalaman masa kecilnya memengaruhi karakternya di kemudian hari. Sebagai sebuah dugaan, tiga binatang dalam 6CNavis—*kuda, kerbau, dan ayam jago*—mungkin sudah tertanam dalam

kognisi kanak-kanak dan remaja Navis melalui kaba klasik *Cindua Mato* (Abdullah, 1972; Junus, 1984: 19), yang penceritaannya oleh *tukang kaba* pada masa itu bahkan harus dengan membakar kemenyan (Yatim, 2024). Dalam epos Minangkabau ini diceritakan bahwa wira/tokoh Cindua Mato memiliki tiga sahabat/hewan peliharaan yang memilih *tuah* atau kesaktian, yaitu kuda (si) *Gumarang*, kerbau (si) *Binuang*, dan ayam jago (si) *Kinantan* (Madjoindo, 1951). Jadi, ketiga jenis binatang itu sudah cukup primordial dalam repertoar sastra lisan Minangkabau melalui *Kaba Cindua Mato* yang tentunya dicerap oleh anak-anak Minangkabau, termasuk generasi Navis. Sedangkan *anjing* (BM: *anjieng/anjiang*), *kucing* (BM: *kucieng/kuciang*), dan *tikus* (BM: *mancik*) adalah hewan-hewan yang juga sudah cukup biasa dipakai dalam ungkapan-ungkapan metaforis ala Minangkabau. Pamoentjak (1935), misalnya, mencatat sejumlah kata kiasan yang memakai nama ketiga jenis binatang ini, yang dicatatkan dalam tabel di bawah (ejaan disesuaikan).

a. Anjiang (anjing) (Pamoentjak, 1935: 15–16)

Bagan 3. Kata Kias *anjing* dan Maknanya

Kata Kiasan	Makna Kiasan
<i>anjiang paburu</i>	anjing pemburu [kiasan kepada orang yang mau disuruh untuk melakukan apa saja oleh bos/tuannya sesuai kehendak bos/ tuannya]
<i>anak anjiang</i>	makian: anak anjing[, diucapkan bila seseorang marah sekali]
<i>dipaanjung</i>	dimaki dikatakan anjing
<i>badunsanak anjiang</i>	seibu, tetapi berlain ayah
<i>kalakuan bak cando kalakuan anjiang</i>	kelakuan [yang] sangat busuk [dan tercela]
<i>anjiang-anjiang</i>	opas atau pengiring yang berdiri di belakang kereta orang besar atau orang bangsawan [sindiran kepada orang yang bekerja untuk tuannya yang sangat berkuasa, mengikuti mereka kemana pun mereka pergi]

Kata Kiasan	Makna Kiasan
<i>bak anjiang baranak anam</i>	[seseorang yang tubuhnya] sangat kurus
<i>bak anjiang tasapik</i>	anjing yang tersepit [terjepit] mendengking minta dilepaskan; jika sudah dilepaskan, ia menggigit, demikianlah perangai setengah orang, sesudah ditolong, ia berbuat khianat pula kepada orang yang menolong[nya]

b. Kuciang (kucing) (Pamoentjak, 1935: 124–125)

Bagan 4. Kata Kias *kuciang* ‘kucing’ dan Maknanya

Kata Kiasan	Makna Kiasan
<i>kuciang pakak</i>	apitan [alat penangkap/penjebak] tikus
<i>maradeso kuciang, mandi jo ala liyua</i>	kiasan: rupanya (di luar) saja yang bersih[, tetapi di dalam kotor]
<i>kuciang takuik di baluik</i>	kiasan: laki-laki yang takut (malu) kepada perempuan
<i>bak kuciang manjapuik api</i>	jika kucing menjemput api, tentu tiada lekas kembali, karena ia tidur dahulu di situ [ingat: kucing suka tidur di tungku yang hangat]; demikianlah dikiasan kepada orang yang tiada lekas kembali bila disuruh
<i>malakak kuciang di dapua</i>	kiasan: berbuat jahat kepada orang yang berbuat baik atau kepada sanak saudara [sendiri]
<i>bak kuciang lapeh sanjo</i>	tiada lagi bertemu dan tiada dapat dicari, demikianlah dikiasan kepada orang kepada orang yang pergi berjalan-jalan pada malam [hari]

c. Mancik (tikus) (Pamoentjak, 1935: 150)

Bagan 5. Kata Kias *mancik* ‘tikus’ dan Maknanya

Kata Kiasan	Makna Kiasan
<i>paja sagadang mancik nak malawan</i>	anak sebesar tikus (amat kecil) hendak melawan orang yang [bertubuh] besar
<i>bak mancik kalua dari sambang</i>	seperti tikus yang keluar dari tabung berisi air, artinya basah kuyup

Kata Kiasan	Makna Kiasan
<i>mancik sikua panggado saratuih</i>	tikus seekor gada banyak, tentu payah dan mati kena pukul; demikianlah dikiasan: hal satu orang yang berlawanan dengan beberapa orang, tentu payah [kalah]
<i>banci di mancik, rangkiang disunu</i>	karena benci kepada tikus, lumbung [padi] yang [...] dibakar; umpama karena mamak [...] marah kepada kemenakan, dijual sawah ladangnya oleh mamak[nya] itu
<i>malah nan ka jadi mancik, ketek-ketek lah bulek ikuanyo</i>	kiasan: yang akan menjadi orang [jahat, berperangai buruk] ketika masih kecil sudah ada tanda-tandanya

Jadi, 6CNavis mengandung unsur-unsur lokal yang diolah oleh pengarangnya yang diasuh dan dibesarkan dalam budaya Minangkabau. Unsur kiasan dan satir yang kuat dalam keenam cerpen itu merupakan implementasi literer Navis sebagai anak Minangkabau. Dikatakan bahwa dalam masyarakat Minangkabau, orang yang intelek dapat dikesan dari caranya yang memakaikan “kata berumpama, runding berkiasan” dalam menyampaikan sesuatu, bukan dengan cara langsung/denotatif. Sebagaimana dikemukakan Nofiadri (2021), secara ideal metafora merupakan keniscayaan dalam komunikasi memakai register bahasa tinggi dalam masyarakat Minangkabau, seperti dalam bermusyawarah (*barundiang*) dalam memutuskan banyak hal yang ada di tengah masyarakat. Kepekaan dalam melihat dan memaknai fenomena alam adalah salah satu syarat mutlak untuk mencapai taraf kecendekiawanan yang dihormati publik di Minangkabau, sebagaimana telah dielaborasi sendiri oleh Navis dalam bukunya *Alam Terkembang Jadi Guru* (1984).

Jika dirangkum, inti cerita dan kritik metaforis dalam 6CNavis dapat diperoleh dipetakan sebagai berikut.

Bagan 6. Inti Cerita sebagai Kritik Metaforis

Cerpen	Inti Cerita	Kritik Metaforis
<p>“Tanpa Tembok” (TT)</p>	<p>Seekor anjing yang sudah lama mengabdikan kepada tuannya (Tuan Besar) dan hidup enak mendapat kesempatan untuk pergi dan menikmati kehidupan bebas di luar tembok tebal-tinggi rumah tuannya yang mewah. Dari kehidupan berbudaya tinggi di rumah orang kaya dan berkuasa, kini ia merasakan kehidupan berbudaya rendah dan setiap kelompok atau individu anjing dan binatang lainnya saling “terkam” (bersaing) untuk dapat bertahan hidup. Anjing itu tidak biasa hidup dalam “hukum rimba” seperti itu akhirnya (di)kembali(kan) ke rumah tuannya karena ia dikenali oleh seorang petugas penembak anjing gila.</p>	<p>Dalam sebuah sistem kekuasaan, selalu ada orang-orang yang mendukung dan menjilat penguasa. Mereka jadi terbiasa hidup nyaman, walau harus sering menggadaikan idealisme. Namun, sebenarnya lama-lama mereka merasa tidak ada kebebasan di sana, ketika hidup dipenuhi dengan kepura-puraan. Mereka ingin keluar dari sistem yang feodal dan hipokrit itu. Akan tetapi ketika menginjak dunia bebas, mereka sudah tidak kuat lagi. Mereka tidak bisa <i>survive</i> dan akhirnya kembali ke dunia lama mereka.</p>
<p>“Pemburu dan Serigala” (PS)</p>	<p>Seorang pemburu ulung yang sombong, yang mengaku paling hebat, termasuk dalam urusan menaklukkan hati wanita, akhirnya mendapat malu yang sangat menjatuhkan muruahnya: diburu oleh gerombolan serigala. Kudanya yang gagah pun mati diserang kawanannya binatang buas itu. Ia sampai di pintu rumahnya dalam keadaan telanjang, karena pakaiannya juga sudah habis robek dicabik-cabik serigala, sehingga anak-anaknya tidak mengenalnya lagi dan menutup pintu rumah mereka untuknya.</p>	<p>Kesombongan sering menghinggapi diri manusia, apalagi ketika berkuasa. Apa pun bisa dilakukan, termasuk mengarang cerita yang menonjolkan kehebatan diri sendiri. Namun, ketika angin politik berubah, para pengikut yang hipokrit akan berusaha menumbangkan penguasa itu, membuat dirinya jatuh dalam kehinaan, sebagaimana sering terjadi pada diri seorang pemimpin politik yang otoriter ketika berkuasa.</p>

Cerpen	Inti Cerita	Kritik Metaforis
"Bertanya Kerbau pada Pedati" (BKP)	Narator (Aku) memandang dengan mata batinnya: betapa sengsaranya kerbau yang menarik pedati penuh muatan, Ia marah kepada tukang pedati yang tak ada rasa belas kasihan kepada kerbaunya. Walau bertubuh besar dan kuat, kerbau itu tidak bisa melawan karena bodoh. Namun, seolah mendengar suara si Aku narator, akhirnya kerbau itu memberontak, sehingga pedati itu hancur dan muatannya berserakan, sehingga tukang pedati tidak mampu mengendalikannya lagi.	Dalam kehidupan manusia, orang-orang bodoh, walau bertubuh besar dan kuat tetapi tidak mampu bersatu, sering dieksploitasi oleh sesamanya. Kisah perbudakan yang berlangsung lama di masa lampau adalah bukti historis yang nyata. Pada akhirnya, ada yang timbul kesadarannya: orang-orang awam yang bertubuh besar dan kuat itu memberontak, membuat orang-orang yang mabuk kekuasaan lari cerai berai.
"Kucing Gubernur" (KB)	Bapak Gubernur gembira karena banyak kucing di kantornya, sehingga tikus-tikus yang bersarang di kantor itu ketakutan dan menghilang. Namun, datangnya perintah "rasionalisasi" menyebabkan jumlah kucing di Kantor Gubernur harus dikurangi. Mereka dianggap sudah mengganggu para tamu Gubernur. Istri Gubernur juga mulai melupakan kucing-kucing lokal yang sudah berjasa mengusir tikus-tikus dari kantor suaminya setelah ia dihadiahi seekor kucing Parsi oleh seorang pengusaha pembabat hutan. Kucing-kucing lokal di kantor Gubernur itu ternyata sudah dibuang ke hutan. Tikus-tikus datang lagi ke kantor itu. Gubernur jatuh sakit karena diteror kucing-kucing itu dalam mimpinya, sehingga harus dibawa ke luar negeri untuk diobati.	Para koruptor ("tikus-tikus") yang sudah bercokol di lembaga-lembaga pemerintah harus dilawan dengan mendatangkan orang-orang yang jujur ("kucing-kucing"). Akan tetapi upaya membasmi gerombolan koruptor bukanlah hal mudah, karena budaya korupsi sudah sangat akut, yang melibatkan banyak pihak, di dalam dan luar negeri, yang memanfaatkan hubungan keluarga, pertemanan, dan relasi-relasi kekuasaan. Akibat berbagai tekanan, para pemberantas korupsi itu disingkirkan oleh berbagai kekuatan yang saling berkolaborasi untuk tetap melanggengkan korupsi di tubuh pemerintahan negeri.

Cerpen	Inti Cerita	Kritik Metaforis
<p>“Kuda itu Bernama Ratna” (KbR)</p>	<p>Seorang pemilik banyak kuda pacuan dan pencinta olah raga berkuda jengkel kepada guru bahasa Indonesia anaknya. Anak perempuannya mengumpulkan kata-kata kiasan yang mengandung kata “kuda”, termasuk kata ungkapan “menembak di atas kuda”. Ia marah karena kiasan itu seakan menyindir kelakuannya pada zaman perang: suka memanfaatkan kesempatan dalam kesempitan. Tetapi banyak ungkapan negatif lainnya yang memakai kata “kuda” yang dikumpulkan anaknya atas suruhan gurunya membuat sang ayah marah. Ia ingin memberi pelajaran kepada guru anaknya itu, tetapi ia takut karena guru itu adalah istri seorang Sekretaris Daerah (Sekda). Dalam mimpinya, lelaki pemilik kuda pacuan berdialog dengan guru anaknya yang menjelma menjadi kuda. Guru itu berkata bahwa dulu guru diagung-agungkan dan disanjung seperti kuda, tetapi dieksploitasi dan tidak dihargai sepantasnya, padahal mereka telah berjasa mencerdaskan bangsa.</p>	<p>Guru adalah salah satu saka guru pembangunan bangsa. Sejak awal kemerdekaan peran guru sangat vital, mengingatkan orang pada kata-kata Kaisar Jepang setelah negerinya dijatuhi bom atom oleh AS dan sekutunya. Pemimpin Jepang itu bertanya: “Berapa orang guru yang masih hidup?” Namun, dalam kenyataannya guru sering tidak dihargai sebagaimana mestinya. Ia hanya sering dipuji, disebut sebagai pahlawan tanpa tanda jasa, tetapi banyak di antara mereka yang hidup berkekurangan secara ekonomi. Guru ibarat kuda: sering dipuji-puji, tetapi diri mereka dieksploitasi untuk memuaskan hati tuannya. Kiranya sudah masanya sebuah bangsa menghentikan kebiasaan memperkuda guru; mereka harus dihargai, karena tanpa guru, sebuah bangsa tidak akan bisa maju.</p>

Cerpen	Inti Cerita	Kritik Metaforis
<p>“Pendekar dan Ayam Jago” (PAJ)</p>	<p>Seorang pendekar yang terkenal di arena sabung ayam di seantero negeri punya ayam jago yang hebat. Tak henti-hentinya si jago diadu oleh tuannya dengan ayam lain, saat sehat maupun ketika ia sakit. Si jago memprotes dan minta dia bertukar wujud dan peran dengan tuannya, supaya tuannya juga dapat merasakan betapa beratnya hidupnya sebagai ayam aduan. Maka, bertukar wujud dan peranlah mereka. Si jago menjadi tuannya; si pendekar menjadi ayam jagonya. Ia pun diadu di gelanggang oleh ayam jagonya sendiri yang kini berwujud manusia. Seorang pangeran menyukai kokoknya yang bertingkat-tingkat, tetapi hatinya sakit karena kini ia jadi ayam aduan. Malang, si tuan yang sudah menjadi ayam jagonya tidak bisa lagi berubah wujud menjadi manusia. Begitu juga sebaliknya. Si pangeran yang kini sudah jadi raja ingin memiliki ayam jago yang dihargai mahal. Oleh karena itu itu membawa pasukan dari istana untuk merampasnya. Tetapi ternyata si jago yang sebenarnya adalah manusia (si pendekar) itu sudah tua, sudah tak kuat lagi bertarung di gelanggang. Ia dilecehkan, tetapi tak ada mantra untuk mengubahnya menjadi manusia lagi.</p>	<p>Adalah sifat sebagian manusia yang suka mengeksploitasi sesamanya atau makhluk lain untuk memuaskan hawa nafsunya. Mereka tega melakukan hal yang paling tidak manusiawi pun: menyuruh orang-orang yang mereka kuasai bekerja tanpa henti, dalam keadaan sehat atau sakit. Orang-orang seperti itu tidak akan pernah sadar sebelum mereka merasakan sendiri penderitaan apabila mereka tidak lagi berkuasa, ketika tidak ada pilihan lain selain menerima nasib menjadi orang yang diperintah, ibarat seekor ayam aduan. Sayang sekali, kesadaran seperti itu sering terlambat datangnya. Ketika semua jalan untuk membebaskan diri sudah tertutup, baru kemudian timbul penyesalan diri, baru sadar betapa sombongnya diri saat kekuasaan ada di tangan, yang digunakan hanya untuk memuaskan nafsu duniawi tanpa menaruh rasa kasihan kepada bawahan yang menumpang hidupnya dengan mereka. Sebuah ungkapan mengatakan: pikir dahulu pendapatan, sesal kemudian tiada berguna.</p>

Pada masyarakat Indonesia, bahkan Asia secara umum, orang sering melihat karya sastra dalam hubungannya dengan realitas. Sastra tidak dipandang sebagai dunia tersendiri, tetapi perpanjangan dari dunia realitas. Oleh karena itulah, misalnya, orang selalu mencoba menghubungkan *Hikayat Hang Tuah* dengan realitas sejarah (Junus, 1982a: 130). Dalam melihat dan menilai karya-karya Navis pun tampak adanya kecenderungan seperti itu.⁵ Menurut Adilla (2015), lingkungan sosial dan pendidikan serta peristiwa dan situasi sosial adalah bagian dari habitus yang menjadi dorongan bagi Navis dalam menulis karya sastra. Faruk H.T. yang meneliti konsep estetika novel-novel pengarang Minangkabau menunjukkan bahwa pengarang Minangkabau tidak hanya mengungkapkan kehidupan masyarakat asalnya, tetapi juga masyarakat suku-suku bangsa lainnya. Meskipun demikian, “penggunaan ungkapan tradisional Minangkabau selalu muncul, baik melalui penceritaan maupun percakapan tokoh-tokoh ceritanya” (1988). Dalam kasus Navis, kesan keminangkabauan itu bahkan sudah dapat dikesan dari judul beberapa cerpennya.

Dalam 6CNavis yang dibahas dalam bab ini memerlukan pembacaan secara semiotis. Ini sesuai dengan ungkapan Minangkabau, “*Bacolah nan tasirek di baliak nan tasurek!*” (Bacalah yang tersirat di balik yang tersurat!). Melalui 6CNavis, Navis telah memanfaatkan kekayaan kias-kias atau metafora-

5 Meskipun kita sering mendengar klaim bahwa sastra adalah sebuah fenomena universal, namun ada unsur-unsur lain dalam peradaban tertentu yang mengondisikan pengarang dan dunia sastra sehingga hakikatnya bisa berbeda antara satu peradaban dengan peradaban lainnya. Hakikat sastra dalam peradaban Barat bisa saja berbeda dengan hakikat sastra dalam peradaban Melayu, misalnya. Oleh karena itu, A. Teeuw menawarkan bahwa “study of Malindo [Malaysia-Indonesia] literature should develop, on the one hand in dialectic interaction between the study of individual texts and the creation of an adequate theoretical framework- and, on the other, in a dynamic interaction with literary theory and the study of literature elsewhere, both western and “oriental”, it should profit from results and achievements elsewhere, *but it also has an important contribution of its own to make to the development of a truly general and universal literary theory*” (Teeuw, 1980: 10–11; kursif oleh Suryadi). Ini mengingatkan kita pada kritik Will Derks (2001) yang mengatakan bahwa perspektif teoritis yang hanya bertolak dari teori-teori sastra yang dirumuskan ilmuwan Barat akan gagal memahami fenomena dan hakikat sastra Melayu-Indonesia –suara kritis yang juga bergaung dalam beberapa karya Amin Sweney (lihat misalnya, Sweeney, 1987). Derks menggarisbawahi, kecenderungan ini harus diubah secara fundamental.

metafora Minangkabau untuk disajikan kepada pembaca supra-Minangkabau melalui genre cerpen dalam sastra Indonesia modern. Jadi, seluruh binatang dan manusia yang menjadi wira utama dalam keenam cerpen itu adalah figur-figur konotatif. Dengan demikian, 6CNavis hanya dapat dipahami siratan maknanya jika pembaca juga memahami konteks historis cerpen-cerpen tersebut. Namun, dalam perspektif resepsi sastra, sebuah karya selalu dapat diberi makna kekinian. Ini relevan pula untuk 6CNavis mengingat setelah hampir 80 tahun merdeka, kehidupan politik Indonesia, khususnya yang terkait dengan budaya korupsi, kolusi, dan nepotisme, belum berubah secara signifikan.

C. SIMPULAN

A.A. Navis adalah salah satu dari sedikit pengarang sastra Indonesia modern yang menggunakan tokoh-tokoh binatang dalam beberapa karya cerpennya. Enam cerpen Navis (6CNavis) yang menampilkan tokoh binatang –“Tanpa Tembok”, “Pemburu Serigala”, “Bertanya Kerbau pada Pedati”, “Kucing Gubernur”, “Kuda Itu Bernama Ratna”, dan “Pendekar dan Ayam Jago”– mengandung unsur-unsur fabel dan *folklore*. Sebagaimana dikatakan Erwin Leibfried (1967; 1978), salah satu ciri penting fabel adalah tokoh-tokohnya yang berupa binatang. Pilihan untuk meramu unsur-unsur fabel dengan unsur-unsur sastra modern ini merupakan sebuah strategi literer bagi seorang pengarang satiris yang selalu kritis terhadap situasi sosial politik dan budaya di sekitarnya. Motif-motif fabel dan *folklore* memberi keleluasaan bagi Navis untuk menampilkan metafora untuk mengkritik pihak-pihak, individu-individu, atau rezim politik. Sama halnya dengan nama pena (*pseudonym*) yang sering muncul di kalangan jurnalis *cum* pengarang pribumi di zaman kolonial yang represif, metafora menjadi pilihan pengarang yang kritis ketika kehidupan sastra berada di bawah tekanan politik, saat “iklim kondusif bagi kebebasan berkarya dan

[...] kebebasan menyatakan pendapat” –meminjam kata-kata Navis sendiri (2001: ix)– tidak diberi ruang oleh negara. Namun, dalam kasus Navis, pekatnya metafora dalam banyak karya-karya literernya, seperti yang dapat dikesan pada 6CNavis, juga dimungkinkan oleh modal kultural dan pengalaman kognitifnya yang dibesarkan dalam lingkungan budaya Minangkabau yang –meminjam judul artikel Umar Junus (1982b)– harus “tahu jo ampek” (sangat paham dalam penggunaan register bahasa yang tepat dalam berkomunikasi dengan pihak/individu tertentu).

Karya-karya Navis dicirikan dengan penyelesaian yang bersifat kemanusiaan atau keagamaan atas persoalan-persoalan hidup. Dengan demikian ia bisa tampil dalam dua muka, sebagaimana tampak pada penyelesaian kasus *incest* dalam cerpen “Datangnya dan Perginya” dan novel *Kemarau* yang penerbitan antara keduanya berjarak sekitar 10 tahun (Junus, 1972). Akan tetapi, dalam 6CNavis pertimbangan-pertimbangan kemanusiaan terasa lebih kuat dari pertimbangan-pertimbangan keagamaan. Ada dikotomi “orang besar” versus “orang kecil”, mereka yang berkuasa di satu pihak dan mereka yang tidak berdaya di lain pihak. Dan pilihannya untuk mengembangkan naratif literer yang metaforis dengan memakai tokoh-tokoh binatang dan manusia dalam keenam cerpen itu disebabkan oleh keberpihakannya secara kemanusiaan kepada pihak yang disebutkan terakhir–sebuah pembelaan dan keberpihakan yang berbahaya jika dinyatakan dengan terus terang, walau dalam ranah sastra, di hadapan kekuasaan yang cenderung otoriter dan setiap saat dapat mengancam siapa saja, termasuk para pengarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, T. (1970). Some Notes on the *Kaba Tjindua Mato*: An Example of Minangkabau Traditional Literature. *Indonesia*, 9 (April): 1–22.

- Adilla, I. (2003). *A.A. Navis: Karya dan Dunianya*. Jakarta: PT Grasindo.
- Adilla, I. (2015). *A.A. Navis dalam Arena Sastra Indonesia*. Disertasi Ph.D. Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Cai, M. (1993). Folks, Friends and Foes: Relationships between Humans and Animals in Some Eastern and Western Folktales. *Children's Literature in Education*, 24(2): 73–83.
- Dardjowidjojo, S. (Penerjemah). (1983). *In the "Surau": Seven Islamic Short Stories from Indonesia*. Manoa: University of Hawaii at Manoa, Center for Asian and Pacific Studies, Southeast Asian Studies.
- De, A.A., dan Hastati, F.Y.R. (eds.). (1999). *A.A. Navis, yang Berjalan Sepanjang Jalan: Kumpulan Karangan Pilihan*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Derks, W. (2001). A Literary Mycelium: Some Prolegomena for A Project on Indonesian Literature in Malay. *Journal of South and Southeast Asian Studies*, 32(3): 137–164.
- Fanany, I. (ed.). (2005). *Antologi Lengkap Cerpen A.A. Navis*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.
- Faruk, H.T. (1988). Konflik Konsep Estetika Novel-Novel Pengarang Minangkabau. Makalah Kongres Bahasa Indonesia V, Jakarta, 28 Oktober–2 November.
- Iser, W. (1978). *The Act of Reading: A Theory of Aesthetic Response*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Jasmi, K. (2000). A.A. Navis 76 Tahun, Satiris yang Tak Pernah Lelah. *Republika*, 20 November.
- Jauss, H.R. (1982). *Toward an Aesthetic of Reception*. (Penerjemah: T. Bahti). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Junus, U. (1972). A.A. Navis dalam Dua Muka. *Horison: Madjalah Sastra*, No. 6, Tahun VII: 164–165.
- Junus, U. (1982a). Anakronisme dan Karya Sastera. *Dewan Bahasa: Jurnal Pembinaan dan Pengembangan Bahasa*, 26(2): 129–145.

- Junus, U. (1982b). Indak Tau jo Ampek: Interpretasi Formal dan Struktural. *Dewan Bahasa: Jurnal Pembinaan dan Pengembangan Bahasa*, 26(7): 423–447.
- Junus, U. 1984. *Kaba dan Sistem Sosial Minangkabau: Suatu Problema Sosiologi Sastra*. Jakarta: PN Balai Pustaka.
- Junus, U. (1985). *Resepsi Sastra: Sebuah Pengantar*. Jakarta: PT Gramedia.
- Kuntowijoyo. (1988). Sensibilitas Lokal dan Sastra Nasional: Yogyakarta dalam Sastra Indonesia. [Makalah Temu Budaya Daerah Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, 28–30 Juli].
- Leibfried, E. (1967). *Fabel*. Stuttgart: J.B. Metzlersche Verlagsbuchhandlung.
- Leibfried, E. (1978). *Texte zur Theorie der Fabel*. Stuttgart: J.B. Metzlersche Verlagsbuchhandlung.
- Lontar. (2004). A.A. Navis: Satiris dan Suara Kritis dari Daerah. Dalam: [John McGlynn (ed.), *On the Record: Indonesian Literary Figures, Vol. 1*. Jakarta: The Lontar Foundation (VCD & DVD)].
- Lubis, M. (1975). *Harimau! Harimau!*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Madjoindo, A.D. (1951). *Tjindur Mata*. Djakarta: Balai Poestaka.
- Mardianto, H. (2009). *Beberapa Karya Sastra Indonesia Berlatar Lokal Jawa Tahun 1970–1980-an*. Yogyakarta: Balai Bahasa Yogyakarta.
- Naim, M. (1979). *Merantau: Pola Migrasi Suku Minangkabau* (Penerjemah: Rustam St. R. Tinggi dan Ansari). Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Navis, A.A. (1956). *Robohnja Surau Kami: Delapan Tjerita Pendek Pilihan*. Bukittinggi–Djakarta: N.V. Nusantara.
- Navis, A.A. (1963). *Bianglala*. Bukittinggi–Djakarta: N.V. Nusantara.
- Navis, A.A. (1975). *Dermaga dengan Empat Sekoci: Kumpulan Puisi*. Kayutanam: INS.

- Navis, A.A. (1984). *Alam Terkembang Jadi Guru: Adat dan Kebudayaan Minangkabau*. Jakarta: Grafiti Pers.
- Navis, A.A. (1990). *Bianglala: Kumpulan Cerita Pendek*. Jakarta: Pustakakarya Grafikatama.
- Navis, A.A. (1994). Warna Lokal Alam Pikiran Minangkabau dalam Sastra Indonesia. *Horison: Majalah Sastra*, 28(1): 9–15.
- Navis, A.A. (2000). *Dermaga Lima Sekoci*. Padang: Yayasan Citra Budaya.
- Navis, A.A. (2001). *Bertanya Kerbau pada Pedati: Kumpulan Cerpen A.A. Navis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Navis, A.A. (2002). *Robohnya Surau Kami*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Navis, A.A. (2019). *To the Contrary: Stories*. (Trans.: Kevin W Fogg and Matthew W Woolgar). Jakarta: The Lontar Foundation.
- Nofiadri, N. (2021). *Rundiang, Minangkabau Ritual Speech: Metaphor, Meaning, and Cultural Congnition*. Disertasi Ph.D. Deakin University, Melbourne.
- Pamoentjak, St., dan Thaib, M. (1935). *Kamoes Bahasa Minangkabau–Bahasa Melajoe-Riau*. Batavia: Balai Poestaka.
- Rizal, R. (1992). A.A. Navis Melahirkan Cerpen-Cerpen Sarkastis. *Suara Pembaruan*, 8 Oktober.
- Sax, B. (2014). Animal in Folklore. Dalam: Linda Kalof (ed.). *The Oxford Handbook of Animal Studies*, hlm. 456–472. Oxford: Oxford University Press.
- Sulastri. (1997). Kumpulan Cerpen *Robohnya Surau Kami* Karya: A.A. Navis: Analisis Resepsi Sastra. Thesis Master Program Pasca Sarjana Universitas Gadjah Mada.
- Sulastri. (2012). Problematika Keminangan dalam Cerpen “Robohnya Surau Kami” Navis: Tinjauan Semiotika Budaya. Disertasi Ph.D. Universitas Padjadjaran, Bandung.

- Sweeney, A. (1987). *A Full Hearing: Orality and Literacy in the Malay World*. Berkeley, California: University of California Press.
- Teeuw, A. (1979). *Modern Indonesian Literature I*. The Hague: Martinus Nijhoff.
- Teeuw, A. (1980). Modern Literary Theories and the Study of Traditional Southeast Asian Literatures. Makalah International Conference “The Role of Universities in Developing Nations”, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi, 18–22 November.
- Udin, S., Karim, I.N., Yamin, M., Jamil, N.A., dan Rasyad, H. (1985). *Memahami Cerpen-Cerpen A.A. Navis*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Westenenk, L.C. (1927). *Waar Mensch en Tijger Buren Zijn*. Den Haag: Leopold.
- Yatim, R. (2024). *Cindue Mato: Cerita Lisan Zaman Silam Minangkabau*. Kuala Lumpur: Yayasan Budi.
- Yusra, A. (1994). *Otobiografi A.A. Navis: Satiris & Suara Kritis dari Daerah*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Zed, M. (2017). *Pemikiran Minangkabau: Catatan Budaya A.A. Navis*. Bandung: Angkasa.
- Zon, F. (2017). *Orkes Gumarang: Kisah Sjaiful Nawas*. Jakarta: Fadly Zon Library.