MADURA POPULER: SUARA ANAK MUDA PULAU KAMBING

Ardhie Raditya

Departemen Sosiologi, FISH, Universitas Negeri Surabaya, dan Sekolah Kritis Younesa [V]

E-mail: ardhieraditya@unesa.ac.id

Abstract – The islanders who are geographically separated from the mainland island of Madura have long been absent from the attention of popular culture. They tend to be considered alienated people and left behind from the high culture of the Madurese people. In fact, the popular culture brought and spread by the popular class of Madurese is a clue to their openness to the outside world or the development of the times. Madura's popular class consists of young people, either individuals or collectives, who are passionate about a variety of popular cultural products and practices. This research will be concentrated on the popular class in Kambing Island, Sampang regency, Madura. The research methods used collaborate between cultural studies and case study. The main data sources come from informal conversations, the experience of walking around the location, and participant observations with Kambing island youngsters. Based on field work analysis shows the pleasure of goat island young people towards popular culture refers to fandom or idolization culture, mobile phone use, and fashion style. The popular culture of the young people of Kambing Island is formed because of the political power of friendship and the rhythmic world of their everyday life.

Keywords: Popular Culture, Popular Class of Madurese, Kambing Island Youngsters

I. PENDAHULUAN

Budaya populer di Madura masih terkesan aneh, janggal, dan misterius untuk dibicarakan. Ia sama anehnya dengan Masalembo (*poloh masalèmbhu*) di ujung timur Madura yang dekade 1980-an melumat secara misterius tujuh kapal yang melintas, termasuk menenggelamkan kapal Van Der Wijk pada pertengahan September 1937 (Liberty, 15-31 Mei, 1985). Mendalami riset budaya populer di Madura ibarat mencari jarum di tumpukan jerami. Karya-karya peneliti asing yang ingin ‘menghisap habis’ studi-studi Madura, seperti De Jonge (1989a, 1989b, dan 1995), Bouvier (2002), Niehof (1985), dan lainnya memang berhasil mempublikasikan studi Madura, tetapi dari aspek tradisi orang Madura dengan memposisikan generasi tuanya sebagai subjek utama yang bersuara. De Jonge (2011) pernah menulis kelompok anak muda di kepulauan Madura Timur (Sumenep) yang merantau ke pulau Bali. Di sana, anak-anak muda kepulauan Madura (*rèng poloh*) ini berdagang atau sebagai pekerja kasar di pusat pariwisata, karena pulau mereka masih tertinggal dari daerah tetangganya. Dia kemungkinan besar lupa bahwa kehidupan anak muda Madura mengalami akselerasi kemodernan karena bersikap terbuka terhadap budaya populer daripada generasi tuanya yang bermental fanatik pada tradisi.

Hoggart (1958: 54) berkata bahwa keseharian kelas pekerja anak muda berbeda dari kelas pekerja generasi terdahulunya karena rasa keberadaan dan perbedaan budaya antara “kami” dan “mereka”, antara sesuatu yang bernilai “baru” dan “lama”. Generasi tua bagaikan polisi moral yang mengawasi dan mengontrol dunia anak muda. Bukan melindungi, mengayomi, dan membantu siapa saja layaknya pelayan publik. Anak-anak muda menurut generasi tua dianggap suka menyimpang, sehingga mereka cenderung didefinisikan

sebagai ‘orang luar’ (Becker, 1963). Namun, tekanan sosial dan totaliter definisi situasi benar-salah mengenai dunia anak-anak muda tersebut segera memicu perlawanan maupun budaya tandingan. Tumbuhnya komunitas vespa gembel di Bangkalan, Madura Barat, yang anggotanya terdiri dari anak-anak muda adalah bentuk budaya tandingan terhadap kuatnya legitimasi budaya dominan generasi terdahulunya yang sangat fanatik terhadap kultur Islam (Rachmad, 2014). Sebagai kelompok subkultur, sekalipun dunia sehari-hari anak muda berada dalam subordinasi keluarga, tetangga, masyarakat, dan industri media massa (Lathan, 2002), mereka selalu menciptakan kode-kode gaya, seperti pakaian, selera musik, bahasa, ruang berkumpul, dan ekspresi otonomi diri lainnya yang berposisi dan berpolarisasi dari kelompok sosial dominan di luar dirinya (Hebdige, 1979). Generasi muda lebih dekat hubungannya dengan budaya populer atau seni populer karena dua proses interaksional. Pertama, revolusi industri yang ditandai perkembangan media cetak, reproduksi suara dan representasi citra diri, atau transformasi teknis lainnya. Kedua, budaya konsumsi telah meningkatkan produksi kenikmatan baru di kalangan anak muda, seperti berbelanja, menonton sinema, mendengarkan musik, membaca majalah, dan lainnya (Hall dan Whannel, 2018: 20). Daripada istilah remaja yang berkonotasi psikologis, terombang-ambing (labil), dan mengarah pada patologi sosial, sebaiknya pembahasan budaya populer menggunakan istilah generasi muda atau komunitas anak muda yang berunsurkan gerakan sosial, proses pendidikan, menyuarakan anti absolutisme kekuasaan, dan upaya kemandirian belajar hidup melalui pengalaman pertemanan di luar gedung sekolah atau rumah mereka (Hall, 1959: 2-4).

Budaya populer secara garis besar dibedakan dari budaya tinggi di masyarakat. Gans (1999) menjelaskan adanya perbedaan antara budaya populer dan budaya tinggi di masyarakat berbasiskan pada selera budaya atau standar estetika yang dibagikan berdasarkan hirarki sosial. Terdapat tiga hal yang menentukan selera budaya tinggi atau populer ini. Pertama, kreatornya. Kedua, penggunaanya. Ketiga, penyuplainya. Kreator budaya tinggi berasal dari struktur sosial atas di masyarakat, seperti kelas aristokrat atau kelompok elite. Pengguna budaya tinggi ini adalah kalangan rakyat yang berada di lapisan bawahnya. Sedangkan, penyuplainya adalah kaum seniman, cendekiawan, atau komunitas budayawan atau pujangga sebagai ‘kaki tangan’ kelas sosial atas yang menghegemoni kelas rakyat. Hal ini kontradiksi dengan budaya populer. Williams (1976) mengatakan bahwa terminologi populer dalam budaya populer setidaknya mengacu pada empat hal. Pertama, disukai banyak orang. Kedua, jenis karyanya dilabeli atau digolongkan ‘inferior’. Ketiga, diproduksi untuk banyak orang yang secara umum berbeda dari standar budaya masyarakat. Keempat, dibuat sebagai pemenuhan kepentingan selera mereka. Sehingga, budaya populer adalah budaya massa yang kemunculannya berasal dari masyarakat massa sebagai produk industri budaya (Strinati, 1995); kesadaran minoritas sebagai indikasi minimnya adaptasi pada budaya serius atau ‘resmi’ karena menyusutnya patronasi mereka terhadap otoritas budaya arus utama (*avant-garde*) (Leavis, 1933); budaya sederhana atau dangkal yang menurut penganut budaya tinggi dikategorikan budaya residual; serta lokasi perjuangan atau resistensi kelompok subordinat terhadap hegemoni kelas dominan di masyarakat (Storey, 1993).

Sejumlah studi Madura yang datang dari intelektual Madura, sejauh pengamatan penulis, masih sangat jarang, atau mereka merasa bimbang, takut, resah, dan cemas mengulas tema budaya populer.

Mistortoify (1992), misalnya, melakukan penelitian lapangan tentang kesenian kerapian sapi di Bangkalan. Sadik (2006) menulis penelitian deskriptif tentang warisan leluhur (*sangkolan*) melalui penelusuran teks-teks kemaduraan dan banyak menarasikan kehebatan Pamekasan. Irmawati (2004) mempublikasikan tentang kesenian tradisional Madura yang sumbernya banyak berasal dari budaya material atau instrumen kesenian yang berkembang di Sumenep. Azhar (2016) menulis kisah-kisah asal-usul desa di Bangkalan. Hosnanijatun (2018) mencatat tentang sejarah situs-situs yang menjadi sumber penulisan babad Sampang. Semua studi budaya Madura ini mencampakkan budaya populer yang tumbuh dari dan disuarakan lantang oleh para generasi muda Madura. Termasuk, forum-forum akademik yang bertemakan kemaduraan juga belum pernah satu pun melibatkan ahli kajian budaya atau peneliti budaya populer orang Madura. Pandangan mereka mengenai Madura masih terpapar kepentingan kreator dan penyuplai budaya tinggi, sehingga mereka merasa terancam atas kehadiran budaya populer di Madura.

Oleh karena itu, tulisan ini mencoba mengulas seperlunya sebagai pembuka pintu gerbang budaya populer yang sumber data lapangannya berasal dari anak muda kepulauan, khususnya pulau kambing. Orang-orang kepulauan (*rèng poloh*), demikian istilah umum di lingkungan orang Madura untuk menamai orang-orang yang tinggal di luar daratan Madura dan bukan satu kesatuan wilayah geografis, selama ini belum mendapat perhatian mendalam tentang studi budaya mereka. Sehingga, orang-orang kepulauan bersuara sinis karena mereka dianggap anak tiri di Madura. Sebagaimana anak tiri, kehidupan mereka terkadang kurang terurus dan diperhatikan, bahkan oleh pemerintahnya sendiri. Mereka dianggap kelompok minoritas, ‘orang buangan’, atau orang Madura yang diasingkan. Penelitian terapan yang dilakukan atas kerja sama pemerintah daerah Jawa Timur dan pemerintah daerah La Rochelle, Perancis, dalam menggarap kerja lapangan proyek pembangunan di Kangean Sumenep (Illouz dan Grangè, 2013), misalnya, tidak ada satu pun yang mendalami budaya populer di dunia anak mudanya. Padahal, selama mengunjungi Kangean, karena urusan keluarga, penulis begitu takjub menyaksikan praktik keseharian budaya populer di kalangan anak mudanya, mulai dari gaya pakaian, dunia musik, teknologi komunikasi, produk otomotif berkelas, hingga selera konsumtif. Proses urbanisasi yang marak terjadi di kelompok anak muda Kangean demi merantau ke kota besar, baik dalam rangka melanjutkan pendidikan atau menjadi TKI (Tenaga Kerja Indonesia) di negeri Jiran, turut berimbas meluasnya budaya populer di Kangean dengan beragam wujudnya (Mardani, 2014; Sufyan, 2021). Tidak hanya urbanisasi, anak-anak muda di pulau sapi (*poloh sapodi*), pulau tetangga Kangean, juga tumbuh subur budaya populer berupa praktik simulasi, sejak listrik dan televisi mulai merata di sana pada dekade awal 2000-an (Raditya, 2020). Namun, budaya populer di kepulauan Madura kali ini tidak akan difokuskan pada dunia anak muda Kangean dan Sapodi, melainkan pada dunia anak muda kepulauan di kabupaten Sampang, yakni pulau Kambing atau Mandangin.

II. METODE PENELITIAN

Tidak ada di dunia musik yang mengatakan bahwa simponi yang satu lebih agung daripada yang lain, karena penilaian musik berdasarkan suka atau tidak suka dan konsensus sosial di antara anggota kelompok penikmatnya (Sharpe, 2004: 125). Itu juga berlaku pada evaluasi budaya, material dan non material, tinggi

maupun populer. Karena, segala bentuk budaya, proses sejarah sebagai fase pembentukan budaya, dan struktur perasaan masyarakat yang terbentuk berdasarkan praktik literasi tekstual atau verbal, selalu berinterelasi dengan gambaran dunia atau ideologi sebagai karakteristik sistem kepercayaan kelompok, kesadaran palsu, dan proses produksi makna (Williams, 1977: 55). Itu sebabnya, metode penelitian kajian budaya untuk memahami peristiwa perubahan sosial budaya di masyarakat membutuhkan metode interdisipliner yang dapat diarahkan pada 3E: Empiris, Etnografis, dan Eksperimental (McRobbie, 1997: 170). Dalam beberapa alasan, teori budaya kadang penting untuk digunakan, tetapi tujuan penelitian kajian budaya tidak bisa dilimitasi untuk menyempurnakan teori. Teori yang dipakai sering membentuk konsepsi dan mengarahkan kesadaran kita tanpa memperkaya proses investigasi sejarah hidup, refleksi, pengalaman individu dan kelompok sosial. Sehingga, untuk mengatasi kegagalan metodologis kajian budaya, sebaiknya analisis proses budaya berasal dari cara bereksistensi (*way of being*) dan mengakrabi (*way of knowing*) kehidupan yang datang bersama-sama dari peneliti dan yang diteliti, tanpa jarak interaksi (Pickering, 2008: 5-6).

Metodologi kajian budaya bersifat interelasi antara yang dominan (dinamika relasi internal yang hegemonik), residual (ketinggalan zaman atau 'kuno'), dan kegentingan (makna dan nilai baru) sebagai analisis proses budaya disebut analisis eposikalitas (situasi zaman/era) (Williams, 1977: 121-123). Secara kualitatif, metodologi kajian budaya ini bekerja interaktif di antara bagian-bagiannya. Prinsip kerja interaktif dalam kualitatif berarti anti universalitas, generalisasi, dan linier, karena harus mempertimbangkan konteks, fleksibilitas, interpretasi, dan humanisasi (Maxwell, 2013: 22). Contoh sederhana, relasi antara fandom (budaya populer) dan kepercayaan (pengalaman kesakralan ajaran keagamaan) bisa saling berinteraksi serta berinterseksi melalui teknologi tontonan, misalnya sinema, film, musik, dan kisah legendaris yang dimediatisasikan. Maka, fandom secara etimologis memiliki koneksi pengetahuan dengan terminologi *fanaktikus* yang berarti 'kultus' dan 'kudus' (Cusak dan Robertson, 2019: 3). Perhatian konteks dalam metodologi kajian budaya ini membutuhkan strategi penelitian yang biasa dikenal dengan studi kasus. Studi kasus menjadi metode penelitian (mendesain secara logis serangkaian penelitian) digunakan sewaktu peneliti kesulitan membedakan fenomena yang terlalu luas dengan konteks sosial dan temporalitasnya untuk membuat penelitian rintisan (Yin, 2003a). Setidaknya, ada tiga strategi penelitian dalam metode studi kasus: 1) menyelidiki fenomena kontemporer kehidupan yang nyata dengan membatasi kasus dan konteks situasinya; 2) mengatasi secara teknis kemungkinan adanya diferensiasi situasi dengan mengandalkan multi teknik pencarian sumber data-data spesifik, misalnya individu atau beberapa individu, dan kelompok sosial tertentu atau anggota kelompok sosial dalam karakteristik momen-momen yang khas dan unik; 3) sehingga kasus tersebut menjadi bahan belajar berharga dan berkesan secara timbal balik antara peneliti dan yang diteliti (Ragin, 1992; Yin, 2003b; Hancock dan Algozzine, 2006; Flyvbjerg, 2011).

Penelitian budaya populer anak muda ini berlokasi di pulau Kambing atau Mandangin, satu-satunya wilayah kepulauan di Kabupaten Sampang. Selama ini, pulau Kambing bagi orang Madura daratan (*rèng dhârâd*) dianggap pulau pengasingan atau buangan bagi para penderita penyakit lepra (*dâghing bucco*) sejak

zaman kolonial Belanda. Sehingga, stigma buruk bagi orang-orang kepulauan ini membatasi interaksi sosial dan relasi budaya antar orang Madura. Mereka mengalami residu dan persekusi hegemonik berlapis: sebagai bagian dari orang Madura yang selalu mendapat prasangka buruk karena ketertinggalan aspek pembangunannya; orang kepulauan yang terkesan diperlakukan ‘anak tiri’ pemerintah daerahnya; dan masyarakat terasing di internal orang Madura karena sejarah pandemi lepra yang menerpanya. Oleh karena itulah, kunjungan orang-orang luar pulau Kambing ini, seperti mahasiswa yang sedang menjalankan tugas kuliahnya, para peneliti yang melakukan proyek risetnya, dan elite politik yang mensosialisasikan program kerjanya, jarang memperhatikan intensif eksistensi budaya populer anak mudanya. Anak-anak muda kepulauan Madura, termasuk anak muda pulau ini, sepantasnya mendapatkan perlakuan yang lebih manusiawi dengan segala budaya populer yang menjadi identitas hidup mereka.

Saya mendatangi dan mengakrabi berminggu-minggu dunia anak-anak muda kepulauan ini setidaknya melalui tiga kali kehadiran tatap muka. Kedatangan yang pertama dilakukan tahun 2016 ketika liburan bulan Ramadan. Kedatangan berikutnya dilakukan pertengahan tahun 2020 dan 2021 tatkala korona melanda bangsa Indonesia. Keduanya tergolong momen spesial, karena waktu inilah anak-anak muda pulau Kambing yang suka merantau ke penjuru daerah, baik bersekolah maupun mondok di pesantren, akan berjumpa kembali dengan teman sebayanya di kampung halamannya. Penelusuran data utama budaya populer ini langsung berasal dari mereka, baik atas nama individu atau anggota kelompok pertemanan anak-anak muda pulau Kambing. Informasi terseleksi terhadap kekhususan waktu ini diperoleh dari hasil percakapan peneliti dengan beberapa teman dari pulau ini, ketika kami bertemu di warung kopi, pasar, konser musik, dan tempat pemancingan di pinggir pantai atau tengah laut di malam hari.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kondisi Sosial Historis Pulau Kambing

Gambar 1. Posisi Geografis dan Fenomena Sosial Pulau Kambing (Foto: Ara)

Pulau Kambing berada di sebelah selatan selat Madura dan letaknya terpisah dari wilayah daratan pulau Madura. Secara geografis, bujur timurnya pulau ini berada di koordinat 1120 12' 7,20" dan 1130 13'

30” bujur barat dengan posisi lintangnya 70 18’ 21,6” LS - 70 18’ 54” LS. Pulau Kambing memiliki luas 2,3 Km² yang selama lima tahun terakhir ini menyusut 1,3 Km² dari luas semula 3,6 Km² karena abrasi. Dibandingkan luas daerah kepulauan lainnya di Madura, seperti pulau Kangean (648,6 Km²), Raas (39,92 Km²), Sapodi (128,53 Km²), pulau Kambing tergolong kecil yang apabila dialihkan visualisasinya ke dalam peta berskala 1 : 1.500.000, maka pulau Kambing ini tidak lebih dari titik kecil atau bagaikan setitik tahi lalat tipis yang menempel di permukaan peta geografis keseluruhan pulau Madura. Tetapi, pulau ini bukanlah pulau sunyi yang tidak berpenghuni. Pulau Kambing yang masih termasuk wilayah administratif Kabupaten Sampang ini berpenduduk 19.570 Jiwa dan jumlah kepala rumah tangganya sebanyak 5.838 KK (Monografi Desa, 2016).

Perjalanan menelusuri pulau Kambing ini bagaikan memasuki suatu labirin. Jalan utamanya disekat lorong-lorong kecil bercabang yang menghubungkan lintas dusun dan dipadati kerumunan kambing liar di sepanjang jalan. Orang-orang yang baru pertama kali mengunjungi pulau ini, tanpa didampingi orang lokal, rentan tersesat di tengah jalan. Mereka tidak mungkin menemukan petunjuk arah di pulau ini. Situasi serupa mengingatkan pada perkampungan kusut padat penduduk di kota-kota besar. Pertolongan pertama menghadapi situasi kebingungan ini adalah bertanya kepada orang terdekat secara ramah sekaligus sopan. Bagi orang-orang pulau Kambing ini berlaku ungkapan tidak tertulis “Anda sopan, Kami segan”. Mereka dikenal berkarakter penolong bagi orang-orang luar yang tersesat jalan atau kebingungan menentukan arah tujuan.

Namun, mereka terkadang menaruh rasa curiga dan sinisme dengan kedatangan turis asing dari luar negeri. Untuk yang satu ini kita mesti paham lintasan sejarahnya. Pertengahan abad ke-17, Madura mulai terjangkit pandemi global, yakni lepra. Romadhon (2018) memperkirakan Ragapadmi yang dianggap leluhur orang pulau Kambing adalah penderita penyakit lepra yang pertama. Padahal, penyakit lepra melanda Malaka dan daerah sekitarnya diketahui sejak adanya tahanan perang dari daerah kekuasaan Portugis yang terjakitinya. Kemudian, mereka dibawa menggunakan kapal menuju Batavia sekitar abad ke-17, sebelum pandemi lepra melanda Jawa dan sekitarnya (*Encyclopaedie Van Nederlandsch Indie*, 1918). Penyebaran pandemi (virus) mematikan di pulau Jawa dan Madura mulai muncul sejak semakin padatnya hubungan dagang, agama, dan politik dengan negeri mancanegara (Cina, Arab, India, Eropa, dan lain sebagainya). Pigeaud (1962: 75-76) menerangkan bahwa abad ke-14, ketika masa kerajaan Majapahit, kapal-kapal yang berisi sejumlah tukang dari Jawa dan Madura sering melintasi luasnya samudra, dan mereka sangat rentan terserang pandemi, seperti Malaria dan penyakit lainnya. Pandemi lepra di Jawa dan Madura mulai tertangani dengan adanya institusi medis di Jawa dan Madura (tercatat 10 rumah sakit daerah yang didukung pemerintah) pada dekade awal 1850-an, dan sejumlah lulusan sekolah kedokteran di Jawa ikut membantu vaksinasi lintas kampung (Hesselink, 2011). Penanganan lepra tidak seluruhnya berhasil, karena Dana Kesejahteraan Madura sebesar 200 Gulden oleh pemerintah Hindia-Belanda juga dipakai mendirikan kamp konsentrasi atau panti kusta desa yang tersebar luas di Madura (*Jaarverslag Van Den Burgerlijken*, 1920). Pengasingan penderita lepra ke daerah pedalaman dan pinggiran kota ini tampaknya tidak dibarengi penyediaan fasilitas isolasi

mandiri yang baik. Sebagai gambaran saja, tempat isolasi atau panti lepra di pelosok dan pinggiran kota di Malang, misalnya, terbuat dari bambu tanpa sanitasi memadai, dan di tempat ini bukan hanya difungsikan bagi penderita lepra, melainkan juga penampungan orang-orang miskin, pengangguran, dan para pengemis (Schoute, 1937). Hal ini menunjukkan suatu kenormalan tidaknya masyarakat bergantung pada rezim kebenaran. Pada abad ke-17 di Eropa, orang gila mengacu pada para pengidap penyakit lepra. Periode berikutnya, kegilaan berkonotasi dengan kondisi kemiskinan, kriminalitas, dan pengangguran yang dianggap mengganggu ketertiban umum. Bagi rezim penguasa, kelompok dominan penentu pengetahuan dan kebenaran, mereka yang mengidap kegilaan sosial ini berpotensi mengganggu jalannya peradaban (Foucault, 1989).

B. Fandom Ragapadmi-Bangsacara

Tidak ada jalan lain menuju ke pulau Kambing selain menempuh jalur laut. Dari pusat kota Sampang, sekitar 2 Km menuju ke arah timur (mengikuti jalan raya menuju ke kota Pamekasan), kita akan berjumpa dengan pelabuhan kecil, *Tanglo*'. Pelabuhan ini menjadi tempat transit perahu layar untuk mengangkut penumpang menuju ke pulau Kambing, atau sebaliknya. Waktu keberangkatan ke pulau Kambing hanya sekali dalam sehari. Jam 11.30 WIB dari *Tanglo*' ke pulau Kambing. Jam 06.00 WIB dari pulau Kambing ke pelabuhan *Tanglo*'. Jika cuaca memburuk, transportasi laut milik nelayan pulau Kambing ini tidak beroperasi. Karena sudah biasa mengantarkan penumpang, awak perahu ini tahu persis orang Mandangin dan 'orang luar'. Ketika mengangkut 'orang luar', di tengah perjalanan ada satu atau dua awak perahu yang tidak pernah merasa bosan menceritakan sejarah percintaan Bangsacara dan Ragapadmi kepada mereka. Kisah asmara leluhur orang pulau Kambing ini rupanya banyak versi, tetapi mereka menyetakannya dengan kehebatan kisah asmara Romeo dan Juliet di Eropa. Kuburan Bangsacara dan Ragapadmi masih terawat dengan baik, karena juru kuncinya selalu sigap membersihkan dan memelihara warisan leluhurnya (*bhuju*'). Di penduduk sekitar berkembang mitos bahwa siapa saja yang merusak dan mengotori area pemakaman leluhur orang pulau Kambing akan mendapat celaka, seperti sulit mendapat jodoh atau sering bertengkar dengan pasangannya.

Konon, Bangsacara bagian dari patih di kerajaan Pacangan. Dia dikenal sebagai penolong dan berhati mulia. Sedangkan, Ragapadmi adalah putri rajanya (raja Bidarba). Ragapadmi berparas cantik dan berbudi pekerti. T tutur katanya halus dan dia suka bergaul dengan rakyatnya. Suatu waktu, dia terpapar penyakit kulit. Sekujur tubuhnya melepuh dan penuh nanah. Penyakitnya yang tidak segera sembuh membuatnya dijaui oleh keluarga istana. Rajanya mempercayakan kesembuhan putrinya kepada Bangsacara. Agar penyakitnya tidak menular, Bangsacara membawa Ragapadmi menemui ibunya di rumah gubuknya. Ibunya pandai mengolah bahan-bahan pengobatan tradisional, sehingga ramuan tradisional Madura ini menyembuhkan penyakit Ragapadmi. Singkat cerita, Ragapadmi dan Bangsacara saling jatuh hati. Setelah menikah, mereka tinggal bersama dengan ibu Bangsacara di pedalaman yang jauh dari keramaian dan kemegahan kerajaan. Patih utama kerajaan, Ragapate atau Bangsapati, telah lama menaruh hati kepada Ragapadmi. Karena cintanya bertepuk sebelah tangan, Ragapate berniat menghabisi Bangsacara. Bangsacara diperintahkan untuk berburu 100 ekor

rusa di Mandangin. Di sana, Bangsacara dibunuh oleh Ragapate. Karena setia kepada suaminya, Ragapadmi bunuh diri, termasuk juga kedua anjing peliharaannya. Versi lain menceritakan kematian Ragapadmi karena penyakit lepra yang menggerogoti tubuhnya. Namun, orang pulau Kambing menganggapnya hanyalah mitos, sama halnya mitos kematian Nyai Roro Kidul yang konon disebabkan penyakit cacar (Jordaan, 1984: 101).

Mata pencaharian orang pulau Kambing 95% adalah nelayan (Monografi desa, 2013). Nyaris setiap hari menu makanan mereka berbahan sumber daya alam laut. Di sepanjang lorong daerah ini, para penjual rujak sangat mudah ditemui. Salah satu bahan dasarnya adalah petis. Bahan baku petis berasal dari ikan laut. Pada waktu luang, anak-anak mudanya biasa memancing di sekitar pelabuhan. Mereka yang tidak putus sekolah akan mengikuti jejak orang tuanya menjadi nelayan. Beberapa dari mereka ada yang menjadi tukang bangunan di Madura daratan. Ketika tidak ada proyek bangunan, mereka akan kembali ke kampung halamannya untuk melaut dan menjajakan hasil tangkapan ikan keluarga. Setahun sekali, orang-orang pulau Kambing akan berkumpul untuk merayakan tradisi *rokat tasè'* sebagai simbol membuang sial (*mowang sangkal*) yang dilakukan di sekitar makam Bangsacara-Ragapadmi. Orang-orang luar pulau yang datang untuk menyaksikan kemeriahan tradisi membuang sial ini akan diperlakukan sebagai 'tamu kehormatan'. Mereka yang menyaksikan tradisi ini dianggap telah mendapat petunjuk dari Tuhan, sehingga mereka disebut sebagai *tamoyya Allah*. Orang-orang pulau Kambing merasa senang jika ada di antara tamu kehormatan itu bermalam di rumahnya, tanpa memungut bayaran sepeser pun. Mereka meyakini bahwa menghormati 'tamu kehormatan' ini akan menjadi amal dan investasi akhirat. Karena mayoritas orang pulau Kambing beragama Islam, maka mereka meyakini ajaran Islam tentang kehadiran tamu sebagai berkah dan pengampunan dosa tuan rumah.

Anak-anak muda di pulau Kambing jumlahnya berkisar 40% dari total penduduk pulaunya. Sebagian besar waktu mereka lebih banyak dihabiskan di luar rumahnya. Umumnya, mereka sering memakai sarung, baik di dalam maupun di luar rumah, kecuali saat bersekolah. Sejak usia sekolah, mereka sudah dilatih merantau untuk menimba ilmu agama di pondok pesantren di Madura daratan maupun di wilayah tapal kuda (dari Pasuruan hingga Situbondo). Kepadatan anak muda di pulau ini tampak menyusut pasca liburan puasa dan lebaran usai, karena sebagian besar dari mereka kembali menuju ke pesantren di luar pulaunya. Pada waktu ini, pulau Kambing hanya berisi anak-anak muda yang belajar di sekolah umum saja, atau mereka yang tidak bisa melanjutkan jenjang sekolah karena keterbatasan biaya dan memilih melaut demi membantu kebutuhan ekonomi keluarga. Pada tahun 2016, sepertinya tidak banyak yang bisa digali mengenai budaya populer mereka, kecuali perangkat telepon genggam, 'pameran' kepemilikan motor, dan pajangan poster musisi Amerika yang mereka idolakan, seperti Nirvana, Linkin Park, dan Backstreet Boys. Musisi luar negeri ini mereka kenal justru bukan dari media massa, tetapi dari luar pulau mereka ketika bergaul dengan anak muda kota (*rèng kottah*) di Madura. Walaupun di tangan sudah tergeggam telepon pintar berfasilitas internet, tidak banyak yang mereka tonton di kampung halaman karena sinyal masih lemah dan terbatas. Hiburan paling umum anak-anak muda pulau Kambing adalah menonton panorama pantai di pelabuhan atau perbukitan. Pada malam harinya, mereka mengatur janji untuk bermain *billiard* atau bola sodok yang terletak

sekitar pelabuhan. Bola sodok ini sengaja ditempatkan di sana oleh juragan kaya agar anak-anak mudanya tidak berperilaku liar, sehingga perlu disediakan fasilitas hiburan.

Hampir lima tahun berselang, kedatangan peneliti berikutnya dikejutkan dengan perubahan fantastis dunia anak-anak muda pulau Kambing. Daya sinyal kartu seluler yang semakin menjangkau ke pelosok pulau telah berhasil mengubah gaya tontonan dan hiburan mereka. Telepon genggamnya juga semakin canggih karena semua sudah berbasis android. Teknologi komunikasi sebagai simbol modernitas pada beberapa dekade ke depan akan selalu menciptakan konvergensi budaya, sehingga mengaburkan batas-batas kesenjangan ekonomi suatu masyarakat (Robison dan Goodman, 1996). Di sudut-sudut jalanan pulau Kambing, suara-suara musikal, film, dakwah, gosip selebritas, permainan visual, kisah mistis, tontonan komedi hingga pengetahuan historis saling bersahut-sahutan dari kanal *Youtube* yang diputar pada masing-masing telepon genggam mereka. Di rumah warga dan warung-warung kopi favorit anak-anak muda sudah terpasang jaringan *Wi-Fi* berlangganan. Saya melakukan pendataan sederhana kepada 100 anak muda yang suka berkumpul di pelabuhan tentang kegunaan telepon genggam. Setidaknya, terdapat tiga merek telepon genggam yang paling dominan mereka gunakan, yakni Oppo (50%), Vivo (30%), dan Samsung (20%). Jaringan internet yang sering digunakan selama sebulan adalah *Wi-Fi* rumahan atau gratisan di warung kopi (60%), kuota seluler (30%), dan berbagi jaringan dengan teman antar telepon genggam/*hotspot-Wi-Fi* internal (10%). Setelah selesai mengaji di malam hari (60%), selepas aktivitas kerja dan sekolah di sore hari (30%), dan sebelum berangkat sekolah atau kerja di pagi hari (10%) adalah waktu yang paling sering mereka manfaatkan untuk bermain internet. *Lenca'* (tempat duduk kolektif yang terbuat dari anyaman bambu) dulunya punya beragam fungsi sosial bagi generasi tua. Kini, didominasi oleh anak-anak muda pulau ini untuk bersantai, pelarian dari tekanan keluarga, meramu imajinasi masa depan, serta berbagi pengalaman dan tontonan media sosial mengasyikkan sebagai cara memperkuat persekutuan di antara mereka.

Dari 100 anak-anak muda ini, 20 orang di antaranya sudah memanfaatkan telepon pintarnya untuk membuat konten *Youtube* di kanal pribadinya. Hampir semua anak muda ini sepakat terhadap pentingnya legenda Ragapadmi dan Bangsacara dijadikan konten istimewa mereka. Mereka percaya bahwa tokoh legendaris ini bukan sebatas sejarah leluhur, melainkan menjadi idola anak muda pulau Kambing yang derajatnya sama berharganya dengan selebritas dari mancanegara. Tetapi, idolaisasi leluhur tersebut bentuk kesadaran berisiko. Di dalamnya terdapat rasa cemas dan krisis keselamatan karena berbagai ancaman dari 'orang luar'. Tampilnya sosok idola, pahlawan, atau mitos ketokohan adalah proses berkembangnya budaya ketakutan terselubung di masyarakat yang memiliki sejarah kelam dan terpinggirkan (Bennet, 2005: 44). Budaya ketakutan ini sebagai fondasi keberlangsungan budaya penggemar anak muda Mandangin. Distribusi dan sirkulasi informasi yang berupa properti kultural untuk program tontonan adalah transfigurasi kesadaran palsu samar-samar (*interpolation*), dari autobiografi sosial menuju praktik kegemaran sehari-hari, baik individual maupun kolektif, yang menciptakan ketergantungan (Hills, 2002:61).

C. Anak Gaul dan Bieberian Pulau Kambing

Hampir berabad-abad lamanya, orang Madura seringkali diposisikan sebagai kelompok etnis bercitra buruk sepanjang sejarah, terutama dalam teks sejarah yang diproduksi kaum cendekiawan berhaluan ideologi kolonial. Hasil produksi tekstual mereka didistribusikan melalui persekongkolan dengan industri penerbitan yang seakan tidak peduli terhadap interpolasi citra paling menyudutkan orang Madura dalam lingkaran pengetahuan. Sehingga, pembacaan terhadap orang-orang lokal atau kaum pribumi terpenjara dalam penghasutan pikiran yang disusun rezim kolonial, sehingga gerakan protes terhadapnya berlangsung diam-diam (Alatas, 1977: 92-93). Karena cara pandang tidak setara memahami kehidupan orang Madura, maka mengkaji Madura perlu memasukkan unsur-unsur kajian budaya, terutama perspektif budaya populer. Budaya populer hadir sebagai pendekatan perspektif dan analisis kontekstual terhadap budaya yang dianggap inferior untuk memberi suara pada ‘pihak lain’ (*the others*) yang tidak hadir (absen) dalam perjalanan hidup masyarakat (Storey, 1993). Budaya populer menghadirkan cita rasa baru mengenai keberadaan masyarakat kontemporer. Kontemporer bermakna sesuatu yang menarik dan ‘menghangatkan’ suasana, meskipun dianggap sepele, sehingga dalam ranah ilmu pengetahuan tidak pantas membuatnya terbengkalai (Hall, 1980: 4-8).

Gambar 2. Anak Muda Pulau Kambing Berbelanja Pakaian Bekas (Foto: Ara)

Mall yang sering diposisikan sebagai jantung budaya konsumsi tidak selalu membuat anak-anak muda di kepulauan mengalami penundukan total. Mall memang telah berdiri tegak di Madura sejak tahun 2012. Tetapi, keberadaan pasar tradisional juga menjadi penopang tumbuh kembangnya budaya populer anak muda pulau Kambing. Di pasar-pasar tradisional pusat kota Madura tersebut selalu muncul kelompok pedagang pakaian bekas bermerek internasional. Orang Madura menyebut mereka sebagai pedagang rombongan, sebagian lainnya menyebutnya pedagang pakaian ‘babebo’. Konsumsi pakaian bekas sering diidentifikasi sebagai ciri keburukan, seperti jorok, kumuh, tercemar, dan tercela. Tetapi, McRobbie (1994) menganggap pakaian bekas (produksi tangan kedua) sangat berharga, karena generasi subkultur berusaha mengkhianati dan menseparasi kultur konsumsi kelas menengah. Saya terkejut menyaksikan kanal *Youtube* anak muda pulau ini yang tiba-tiba viral karena mengunggah penampilan seorang bocah bernama Wisnu yang berpakaian rombongan saat bercakap-cakap dengan Presiden Jokowi yang mengunjungi Madura. Di Sampang, sewaktu pemilihan

presiden, perolehan suara Jokowi kalah dari Prabowo. Namun, anak muda pulau Kambing yang tergolong anak gaul (*rèng ghâul*), yang penampilan diri mereka diperlengkapi produk pakaian bekas sambil bermain kanal *Youtube* pribadi, lebih senang mengunggah figur Jokowi di Madura daripada aktivitas Prabowo yang berkunjung ke berbagai daerah.

Keterkejutan saya bukanlah tertuju pada konten *Youtubenya*, melainkan komentar terhadap pakaian rombeng yang dipakai Wisnu. Mereka secara cermat dan akurat mengatakan bahwa pakaian Wisnu tergolong pakaian bekas yang banyak dijual di pasar tradisional Madura. Pasca 2016, anak-anak gaul pulau Kambing memiliki kebiasaan baru hampir setiap minggu, yakni pergi ke pasar-pasar tradisional di pusat-pusat kota Madura, dari ujung barat ke timur Madura. Selain membeli, mereka juga menjualnya di lingkungan pertemanan dan penduduk setempat yang tidak sempat berbelanja ke luar pulau karena kesibukannya melaut. Ini dalam perspektif McRobbie (1994: 147-148) dianggap gaya mendaur ulang konsep diri, karena pakaian bekas telah menciptakan pekerjaan baru yang ‘tidak resmi’ di bidang wiraswasta subkultur yang membunuh idealisme perancang busana, ketika pakaian bekas yang dikonsumsi anak-anak muda kelas bawah masuk ke dalam sistem fesyen mereka.

Di Madura daratan, sejak tahun 2014 dan beberapa tahun sebelumnya, toko-toko kecil yang menjual produk teknologi komunikasi, mulai dari telepon genggam, perangkat aksesorisnya, dan ‘stasiun’ pengisian pulsa sudah banyak tersebar, hampir saling berimpitan, di sepanjang jalan desa hingga perkotaan. Orang-orang Madura tidak perlu lagi pergi ke Surabaya untuk berbelanja berbagai kebutuhan teknologi komunikasinya. Madura telah menyediakan segala kebutuhan budaya populer bagi anak-anak mudanya. Berdampingan dengan menjamurnya pusat penjualan teknologi tersebut, di perbukitan dan sekitar pantai Madura telah berdiri berdesak-desakan tiang-tiang pemancar sinyal kartu seluler, dari Simpati, XL, hingga Indosat. Ini membuat konsumsi teknologi komunikasi layaknya mengonsumsi kacang goreng di Madura. Pentingnya internet sebagai sarana mengartikulasikan dan menyebarkan praktik budaya anak muda, tidak lama lagi dapat kita saksikan bahwa budaya anak muda tidak sebatas fenomena fisik yang terikat secara lokal (Bennet dan Robards, 2014). Walaupun menjamurnya teknologi komunikasi agak terlambat datang ke daerah kepulauan, tidak mengurangi minat dan semangat anak-anak mudanya mengejar ketertinggalannya dari anak muda perkotaan di Madura daratan. Jika media sosial yang sepaket dengan meningkatnya konsumsi telepon pintar bagi anak muda perkotaan Madura sukses mendorong kebangkitan kelompok baru penikmat musik rock, maka di pulau Kambing mendorong kemunculan anak muda pecinta Justin Bieber, atau Bieberian.

BIEBERIAN DI PULAU KAMBING

Gambar 3. Bieberian Sedang Menuju Pulau Kambing

Melalui media sosial di telepon genggam, anak muda Bieberian di pulau Kambing mengikuti informasi terkini tentang Justin Bieber, mulai musik, sejarah hidup, hingga gaya fesyennya. Kamar tidur mereka, yang dulunya terpampang beragam poster musisi rock dunia, mulai digantikan dengan penampakan variasi poster idola barunya, Justin Bieber. Namun, jarang terlihat di dinding kamarnya terbentang poster leluhur lokal legendaris kepulauan mereka sendiri. Demi berburu informasi idola barunya, anak-anak remaja yang masih sekolah dasar dan menengah pertama lebih suka menjadi *subscriber* kanal *Youtube* yang menyajikan aktivitas Justin Bieber. Sebaliknya, anak-anak muda yang pendidikannya di atas rata-rata mereka, dan memiliki pergaulan sosial yang luas di luar pulaunya, jarang menjadi *subscriber*, kendati mereka tidak bisa menutupi kecintaannya kepada Justin Bieber. Suasana keakraban bisa saja berubah ketegangan apabila idola baru mereka dihina di depan mereka. Ada dua alasan yang mendorong gairah mereka mencintai Justien Bieber. Pertama, suasana ritmik dunia kepulauan. Dalam dunia musikal, ritem mendahului melodi atau harmoni keseluruhan alunan musik. Hartshorn (1942) menjelaskan kekuatan ritem dalam dunia musikal bukan sebatas irama yang mudah dikenali sebagai pembuka lagu atau musik, namun juga memacu kenikmatan pendengarnya memecah keheningan dan kesunyian agar terbangun suasana kearaban atau memicu tanggapan dari orang sekitar. Musik dangdut dan samroh memiliki ritem yang paling mudah dikenali dari kejauhan, sehingga kita bisa paham apabila generasi tua Madura, di desa maupun kota, suka memutar kedua musik ini. Bagi anak muda Madura, terutama anak muda pulau Kambing, kedua musik tersebut tidak menciptakan ritem kekinian yang merepresentasikan kesenangan anak muda terhadap musik dunia. Musik Justin Bieber rupanya menyediakan kenikmatan ritmik yang menunjukkan jati diri anak muda pulau Kambing.

Kedua, politik kesetiakawanan. Shepard (2015: 143-145) berpandangan politik pertemanan tidak seperti politik elite yang sering terlambat memenuhi aspirasi rakyatnya. Solusi yang diharapkan dari elite politik sering terbentur oleh tarik ulur kepentingan antar partai dan anggota partai. Begitu pula, reformasi pelayanan publik yang mudah dan cepat sebagaimana janji-janji manis elite politik di daerah hanyalah omong kosong. Di kalangan anak-anak muda, politik kesetiakawanan lebih kongkret dan efektif. Segala persoalan yang menimpa mereka akan mudah diakomodasi karena kuatnya rasa kesetiakawanan di antara mereka yang dalam situasi ekstrem bisa mendorong menjadi protes sosial. Anak-anak muda di pulau Kambing ini semula mendapatkan tekanan sosial dari generasi tua mereka karena meniru gaya fesyen dan memutar keras-keras

musik Justin Bieber. Akhirnya, anak-anak muda di sana lebih senang ke luar rumah, kos, atau menginap di rumah teman yang keluarganya lebih peka dengan perkembangan zaman anak muda. Protes sosial terjadi bukan dilakukan langsung oleh anak-anak muda, ketika mereka menemukan figur orang tua sepertemanannya yang mampu memberikan penjelasan kepada keluarganya. Kecintaan mereka semakin kuat terhadap Justin Bieber karena latar musiknya sering menampilkan kehidupan jalanan sebagai ruang protes sosial terhadap sistem sosial politik yang buruk. Itulah sebabnya, untuk menemukan protes sosial melalui saluran budaya populer di kalangan anak-anak muda kepulauan lihatlah di luar rumah mereka. Ruang sosial dan pengalaman berbagi perasaan untuk memupuk kesetiakawanan anak-anak muda kepulauan ini berada di sudut-sudut jalan. Budaya populer mereka tidak sebatas membangun makna baru baginya, melainkan juga menuntut idealisasi keartisan untuk menampilkan produksi terbaru yang bisa menyuarakan aspirasi penggemarnya dan memperluas jangkauan industri budaya (Lehman, 2009: 270-271).

IV. KESIMPULAN

Ketertinggalan dan keterbelakangan budaya orang Madura sering banyak datang dari kuasa pengetahuan cendekiawan yang menyebarkan cara pandang kolonial. Di luar pengetahuan kolonial itu, generasi tua Madura turut mempertegas keterbelakangan dan ketertinggalan budaya anak muda Madura. Di daerah kepulauan, posisi geografisnya yang terpisah dari Madura daratan, menunjukkan kehidupan kultural yang jauh lebih modern dari generasi terdahulunya. Di pulau Kambing, anak-anak mudanya dalam separuh dekade terakhir ini mengalami transformasi budaya yang pesat menuju ke arah budaya populer. Sulit kita membayangkan terjadinya ledakan budaya populer di kalangan anak-anak muda kepulauan sebelum datangnya teknologi informasi dan komunikasi yang lebih mutakhir, pintar, dan terjangkau oleh semua kelas sosial. Pesatnya budaya populer di daerah kepulauan boleh saja mengganggu kedigdayaan budaya sebagian besar generasi tua Madura. Tetapi, budaya populer disambut gembira, secara tangan terbuka, dan penuh keakraban di antara anak-anak muda Madura. Mereka ini membentuk kelas sosial baru di Madura, yakni kelas populer Madura. Sejarah leluhurnya dan gaya hidup yang mereka imitasi dari idola barunya selalu dirumuskan dengan makna baru sesuai pengalaman dan pergaulan sosial di antara anggota kelas populer Madura. Walaupun dunia mereka memasuki situasi berisiko karena serangan ekonomi industri budaya dan kekolotan budaya generasi tuanya, kelas populer Madura yang anggotanya sebagian besar anak-anak muda berbudaya populer telah menjadi garda terdepan penjaga simbol modernitas pulaunya. Modernitas kepulauan Madura yang dipelopori kelas populer Madura ini ditopang dua kekuatan besar, yakni suasana ritmik dunia kehidupan sehari-harinya dan politik kesetiakawanan di antara mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian di kepulauan Madura ini hanya salah satu bagian dari sekian edisi Madura populer yang sedang saya lakukan secara berkelanjutan. Sebagian besar Madura populer yang tumbuh lestari di Madura daratan telah selesai dilakukan selama bertahun-tahun dalam beberapa topik yang saling beririsan: musik populer, globalitas, lokalitas, dan budaya anak-anak muda. Untuk yang satu ini akan disimpan dan dipublikasikan di kemudian hari. Pada kesempatan ini, cukup kiranya menyajikan studi lapangan tentang kelas

populer anak muda kepulauan, khususnya anak muda pulau Kambing. Oleh sebab itu, tidak mungkin tulisan mandiri ini (tanpa subsidi dana dari berbagai pihak) berhasil disusun tanpa bantuan moral pihak lain. Terima kasih kepada mas Kris Budiman dan “om” Budiawan yang telah menimpa penulis dengan siraman ‘rohani’ budaya populer. Bapak Wisma Nugraha dan Prof. Faruk yang banyak memberi masukan berharga tentang studi-studi Madura dari pendekatan kajian budaya. Termasuk juga, prodi Sosiologi Unesa dan Sekolah Kritis Younesa [V], anak muda kepulauan, pemerintah daerah se-Madura, dan para tokoh kampung di lokasi penelitian yang ikut berkontribusi (tanpa pernah mau disebutkan nama-namanya) demi kelancaran penelitian ini yang memakan waktu tidak sebentar (karena ini bukan penelitian proyek institusional). Mator Sakalangkong. Salam !!!

DAFTAR PUSTAKA

- Alatas, S. Hussein, 1977. *The Myth of The Lazy Native*, London: Frank Cass
- Azhar, I. Nurul, 2016. *Mortèka Dâri Madhurâ*, Surabaya: Balai Bahasa Jatim
- Becker, S. Howard, 1963. *Outsiders: Studies In The Sociology Of Deviance*, New York: The Free Press
- Bennett, Andy & Robards, Brady, 2014. Introduction: Youth, Cultural Practice and Media Technologies (hal. 1-10), dalam Bennett, Andy & Robards, Brady (Ed.), *Mediated Youth Culture*, UK: Palgrave Macmillan
- Bouvier, Hélène, 2002. *Lèbur: Seni Musik dan Pertunjukan dalam Masyarakat Madura*, Jakarta: Yayasan Obor dan Forum Jakarta-Paris
- Cusack, M. Carole & Robertson, D. L. Vanetia, 2019. *The Sacred in Fantastic Fandom*, North Carolina: McFarland & Company, Inc
- De Jonge, Huub, (Ed.), 1989a. *Agama, Kebudayaan, dan Ekonomi: Studi Interdisipliner Tentang Masyarakat Madura*, Jakarta: Rajawali Press
- De Jonge, Huub, 1989b. *Madura dalam Empat Zaman: Pedagang, Perkembangan Ekonomi, dan Islam*, Jakarta: Gramedia
- De Jonge, Huub, 1995. Stereotype of the Madurese (hal. 1 – 20), dalam Van Dijk, Kees, De Jonge, Huub, & Touwen-Bouwsma, Elly (Ed.), *Across Madura Strait*, Leiden: KITLV
- De Jonge, Huub, 2011. *Garam, Kekerasan, dan Kerapan Sapi*, Yogyakarta: LKiS
- Encyclopaedie Van Nederlandsch Indie, tweede, 1918. Deel H-M (hal. 570)*
- Flyvbjerg, Bent, 2011. Five Misunderstandings About Case-Study Research (hal. 99 – 124), dalam Atkinson, Paul & Delamont, Sara (Ed.), *Sage Qualitative Research Methods*, New Delhi & Great Britain: SAGE
- Foucault, Micheal, 1989. *Madness and Civilization*, London: Routledge
- Gans, J. Herbert, 1999. *Popular Culture and High Culture*, New York: Basic Books.
- Hall, Stuart, & Whannel, Paddy, 2018. *The Popular Arts*, Durham & London: Duke University Press
- Hall, Stuart, 1959. Politics of Adolescence? (hal. 2 – 4), *Universities and Left Review*, 6 Spring
- Hall, Stuart, 1980. Cultural Studies And The Centre: Some Problematics And Problems (hal. 2-35), dalam Stuart Hall, et.all (ed.), *Culture, Media, and Language*, London: Routledge

- Hartshorn, W. Coleman, 1942. *Making Friends With Music*, University of Southern California: Thesis
- Hebdige, Dick, 1979. *Subculture: The Meaning of Style*, London: Routledge
- Hesselink, Liesbeth, 2011. *Healers On The Colonial Market*, Leiden: KITLV Press
- Hills, Matt, 2002. *Fan Culture*, London and New York: Routledge
- Hoggart, Richard, 1958. *The Uses of Literacy*, Harmondsworth: Penguin.
- Hosnanijatun, 2018. *Babad Sampang*, Sampang: Pemkab
- Illouz, Charles & Grangè, Philippe (Peny.), 2013. *Kepulauan Kangean*, Jakarta: KPG dan Université de La Rochelle
- Irmawati, Rosida, 2004. *Kesenian Tradisional Madura*, Surabaya: Penerbit SIC
- Jaarverslag Van Den Burgerlijken Geneeskundigen Dienst In Nederlandsch Indie Over 1920*
- Jordaan, E. Roy, 1984. The Mystery of Nyai Lara Kidul (hal. 99 – 116), Goddess of the Southern Ocean In: Archipel. Volume 28
- Lathan, Rob, 2002. *Consuming Youth*, Chicago & London: University of Chicago Press
- Leavis, F. Raymond, 1933. *Mass Civilization and Minority Culture*, London, Minority Press.
- Lehman, Ann-Sophie, 2009. Hidden Practice: Artists' Working Space, Tools, and Materials in the digital domain (hal. 267-282), dalam Booman, Marianne Van Den, *et.all (Ed.), Digital Material: Tracing New Media in Everyday Life and Technology*, Amsterdam: Amsterdam University Press
- Liberty, 1985. *Misteri Hilangnya Kapal di Masalembo* (hal. 12 – 15), edisi 15 – 31 Mei, No. 1626, Surabaya: Liberty
- Mardani, Akhmad, 2014. *Praktek Konsumtif Mahasiswa Kangean di Surabaya*, Sosiologi Unesa: Skripsi
- Maxwell, A. Joseph, 2013. *Qualitative Research Design : An Interactive Approach*, USA: SAGE Publications Asia-Pacific
- McRobbie, Angela, 1994. *Postmodernism and Popular Culture*, London: Routledge
- McRobbie, Angela, 1997. 'The Es and the Anti-Es: New Questions for Feminism and Cultural Studies' (hal. 170 – 186), dalam Ferguson, Marjorie, & Golding, Peter (Ed.), *Cultural Studies in Question*, London: Sage
- Mistortoify, Zulkarnain, 1992. *Tabbhuwân Tuktuk Dalam Konteks Kesenian Kerapan Sapi*, ISI Yogyakarta: Tesis
- Monografi Desa Mandangin, 2013. Sampang: Tidak dipublikasikan
- Monografi Desa Mandangin, 2016. Sampang: Tidak dipublikasikan
- Niehof, Anke, 1985. *Women and Fertility in Madura (Indonesia)*, Leiden: KTLV
- Pickering, Michael, 2008. *Research Methods for Cultural Studies*, Edinburgh: Edinburgh University Press
- Pigeaud, G. Theodore, 1962. *Java In The 14th Century: A Study In Cultural History*, Netherlands: Springer-Science+Business Media
- Rachmad, H. Teguh, 2014. *Gaya Hidup Komunitas Vespa Gembel Sebagai Subkultur (Studi Kasus di Bangkalan, Madura)*, KBM UGM: Tesis

- Raditya, Ardhie, 2020. Pertarungan Identitas (Keluarga) Sapi Madura (hal. 7 – 22), *Journal of Urban Sociology*, Vol. 03, No. 01, Surabaya: UWKS
- Ragin, C. Charles, 1992. Introduction: Cases of “What is a Case?” (hal. 1 – 18), dalam Ragin, C. Charles & Becker, S. Howard (Ed.), *What Is A Case: Exploring The Foundations of Social Inquiry*, USA: Cambridge University Press
- Robison, Richard, & Goodman, David, 1996. The New Rich in Asia (hal. 1-18), dalam Robison, Richard, & Goodman, David (Ed.), *The New Rich in Asia: Mobile Phones, Mcdonalds, and Middle Class Revolution*, USA and Canada: Routledge
- Romadhon, Iqbal, Dimas, 2018. *Ragapadmi and the First Leper: A Critical History of Leprosy Transmission in Madura, Indonesia*, University of Washington: Thesis
- Sadik, A. Sulaiman, 2006. *Sangkolan: Lègèndâ bân Sajara Madhurâ*, Pamekasan: Pemkab
- Schoute, D., 1937. *Occidental therapeutics in the Netherlands East Indies during three centuries of Netherlands settlement (1600-1900)*, Batavia: Netherlands Indian Public Health Service.
- Sharpe, R. A., 2004. *Philosophy of Music*, UK: Acumen
- Shepard, Benjamin, 2015. *Rebel Friendships*, New York: Palgrave Macmillan
- Storey, John, 1993. *Cultural Theory and Popular Culture*, New York: Harvester Wheatsheaf
- Sufyan, Ahmad, 2021. *Dramaturgi TKI Ilegal Di Kepulauan Kangean*, Sosiologi Unesa: Skripsi
- Williams, Raymond, 1976. *Keywords: A Vocabulary of Culture and Society*, London, Fontana.
- Yin, K. Robert, 2003a. *Applications of Case Study Research (Second Edition)*, USA: SAGE Publications
- Yin, K. Robert, 2003b. *Case Study Research: Design and Methods (Third Edition)*, USA: SAGE Publications