

STRUKTUR NARATIF VLADIMIR PROPP (TINJAUAN KONSEPTUAL)

Agatha Trisari Swastikanthi
Sastra Indonesia, FISIB, Universitas Pakuan
Agatha_trisari@unpak.ac.id

Artikel ini bertujuan untuk menguraikan pokok pemikiran konseptual teori struktur naratif Vladimir Propp. Pokok pemikiran Propp dituangkan dalam bukunya yang berjudul Morfology of The Folktale. Analisis yang dilakukan menitikberatkan pada fungsi pelaku.. Menurut Propp, suatu fungsi adalah tindakan seorang tokoh yang dibatasi dari segi maknanya. Dari teori propp ini, diketahui terdapat unsur yang tetap dan unsur yang berubah. Unsur yang tetap adalah perbuatan atau tindakan, sedangkan Unsur yang berubah adalah pelaku atau penderita. Unsur yang tetap tersebut merupakan unsur yang penting dalam teori Propp. Terdapat empat hal yang penting dalam teori ini. Pertama, Fungsi Pelaku merupakan unsur-unsur yang tetap, Konstan dalam cerita, tanpa menghiraukan bagaimana dan oleh siapa fungsi-fungsi tersebut dipenuhi. Kedua, jumlah fungsi dalam cerita adalah tetap (31 fungsi). Ketiga, urutan fungsi pelaku senantiasa sama. Keempat, cerita dongeng dipandang dari sudut struktur adalah satu tipe. Melalui analisis fungsi pelaku pada lima cerita rakyat Jambi dapat diketahui beberapa hal, (1) Jumlah fungsi pelaku; (2) urutan fungsi pelaku dan kerangka urutan fungsi pelaku; (3) penyebaran fungsi-fungsi di antara pelaku; (4) skema pergerakan cerita

Kata kunci : struktur naratif, Propp, fungsi pelaku, penyebaran fungsi pelaku, skemaperggerakan cerita

PENDAHULUAN

Propp mendasarkan analisis struktur teksnya pada fungsi pelaku atau tindakan naratif. Naratif disini adalah rangkain peristiwa yang menjadi pokok pembicaraan dalam wacana, dengan berbagai relasi yang mengaitkan peristiwa (Rimmon-Kenan, 1983: 2-3) Dalam analisis struktural cerita, diperlukan penentuan satuan-satuan dan fungsinya terlebih dahulu. Bentuk kesatuan naratif yang paling kecil disebut peristiwa, yang terdiri dari aksi dan kejadian (Chatman, 1978: 44). Satuan naratif terkecil sudah dipermasalahkan oleh seorang pelopor kaum Formalis, ahli sejarah kesusasteraan, Alexandre Vesselovski. Ia memakai istilah motif untuk menyebut satuan naratif terkecil Propp mengkritik pendapat tersebut. Ia memberi contoh dengan sebuah kalimat, yaitu "Seekor naga menculik anak gadis Kaisar". Kalimat tersebut belum dapat dikatakan suatu satuan yang tidak dapat diuraikan. Kalimat tersebut terdiri tidak kurang dari 4 unsur, yaitu naga, menculik, anak gadis, dan Kaisar. Untuk memecahkan persoalan ini, Propp memperkenalkan sebuah kriteria tambahan yang sifatnya selektif, yaitu unsur yang tetap dan unsur yang berubah. Pada kalimat di atas, seekor naga dapat diganti dengan Koscey, angin puting beliung, hantu, burung elang, atau tukang sihir. Penculikan dapat diganti dengan serangan atau tindakan lain yang menyebabkan hilang. Anak gadis dapat diganti dengan adik atau kakak perempuan, seorang pengantin, seorang istri, atau seorang ibu. Kaisar dapat diganti dengan seorang petani atau seorang paderi.

Dalam dongeng-dongeng Rusia, unsur yang tetap adalah menculik; sedangkan ketiga unsur lainnya (naga, anak gadis, dan kaisar) berubah dari satu dongeng ke dongeng yang lain. Unsur yang pertama tersebut disebut fungsi, dan dianggap sebagai satuan dasar (Propp, 1968: 12-13)

Analisis Propp merupakan contoh yang berasal dari pemikiran Saussure, yaitu pendekatan sintagmatik. Hawkes (1977; 67) menyatakan bahwa pendekatan sintagmatik

tersebut merupakan pendekatan struktur horisontal: merupakan pembahasan struktur permukaan cerita (Rimmon-Kenan, 1983; 10)

Konsep sintagmatik ini diambil dari teori linguistik Saussure. Pendekatan sintagmatik adalah pendekatan yang bersifat linier. Pendekatan ini dipergunakan untuk menelaah struktur karya dengan menekankan urutan satuan-satuan makna yang dianalisis (dalam Todorov, 1985. 12). Dalam analisis sintagmatik, yang penting adalah bahwa satuan-satuan yang dianalisis berurutan tempatnya. Berkaitan dengan hal tersebut, Dundes (dalam Propp, 1968: xi) mengemukakan bahwa pendekatan Propp hanya melibatkan struktur teks.

Propp mendasarkan analisis pada fungsi pelaku. Menurutnya suatu fungsi dipahami sebagai tindakan seorang tokoh yang dibatasi dari maknanya demi berlangsungnya suatu tindakan (1968: 21). Propp mengilustrasikan hal ini dengan contoh sebagai berikut.

- 1 Seorang raja memberi seekor elang kepada seorang pahlawan. Elang itu membawa sang pahlawan terbang ke kerajaan lain.
- 2 Seorang tua memberikan Suceko seekor kuda. Kuda itu membawa Suceko ke kerajaan lain.
- 3 Seorang tukang sihir memberi Ivan sebuah perahu kecil. Perahu itu membawa Ivan ke Kerajaan lain.
- 4 Seorang putri memberi Ivan sebuah cincin. Beberapa pemuda muncul dari cincin itu dan membawa Ivan ke Kerajaan lain

Dari contoh-contoh di atas, dapat dilihat terdapat unsur-unsur yang tetap dan unsur-unsur yang berubah. Nama pelaku berubah, sedangkan fungsi dan perlakuan tidak berubah. Lebih lanjut Propp menyatakan fungsi-fungsi para tokoh berperan sebagai unsur-unsur yang lebih stabil dan konstan dalam cerita, tidak tergantung pada bagaimana dan oleh siapa fungsi-fungsi tersebut dipenuhi. Propp menempatkan fungsi sebagai unit yang paling kecil yang tidak dapat dibagi lagi. Kesimpulan Propp adalah (1) fungsi pelaku merupakan unsur-unsur yang tetap, konstan dalam cerita tanpa menghiraukan bagaimana dan oleh siapa fungsi-fungsi tersebut dipenuhi; (2) Jumlah fungsi yang diketahui dalam cerita adalah tetap (Jumlahnya terbatas); (3) urutan fungsi pelaku tersebut senantiasa sama; (4) sebuah dongeng memiliki kesamaan jika dipandang dari strukturnya.

Propp dalam kerangka morfologi cerita rakyatnya, menyajikan urutan fungsi dan pemberian masing-masing fungsi secara rinci. Untuk setiap fungsi diberi ringkasan isinya, definisi ringkas dalam satu kata, dan lambang yang konvensional. Adapun ketigapuluh satu fungsi tersebut adalah sebagai berikut.

- (1) Fungsi I. Seorang anggota keluarga meninggalkan rumah.
- (2) Fungsi II Satu larangan ditujukan kepada pahlawan.
- (3) Fungsi III. Larangan dilanggar.
- (4) Fungsi IV. Penjahat menyelidiki Korbannya.
- (5) Fungsi V. Penjahat mendapat informasi tentang korbannya.
- (6) Fungsi VI. Penjahat berusaha menipu korbannya untuk menguasai atau memiliki kekayaannya
- (7) Fungsi VII. Korban tertipu, dan tanpa disadari telah membantu musuhnya.
- (8) Fungsi VIII. Penjahat menyusahkan tau melukai salah satau anggota keluarga.
- (9) Fungsi VIIIa. Seorang anggota keluarga kekurangan sesuatu atau ingin mendapatkan sesuatu.
- (10) Fungsi IX. Malapetaka atau kekurangan diberitahukan; pahlawan diminta atau di perintah, diperbolehkan pergi atau diutus.

- (11) Fungsi X. Pencari menyetujui atau memutuskan untuk membalas.
- (12) Fungsi XI. Pahlawan meninggalkan rumah.
- (13) Fungsi XII. Pahlawan diuji, diinterogasi, diserang dan lainnya yang mengarah pada penerimaan alat sakit atau penolong.
- (14) Fungsi XIII. Pahlawan bereaksi terhadap tindakan-tindakan calon pemberi.
- (15) Fungsi XIV. Pahlawan memperoleh alat sakti.
- (16) Fungsi XV. Pahlawan dipindahkan, dibawa, diarahkan ketempat obyek yang dicari.
- (17) Fungsi XVI. Pahlawan dan penjahat terlibat dalam pertarungan.
- (18) Fungsi XVII. Pahlawan dikenali
- (19) Fungsi XVIII. Penjahat ditaklukkan.
- (20) Fungsi XIX. Kecelakaan atau kekurangan awal dapat diatasi.
- (21) Fungsi XX. Pahlawan Pulang.
- (22) Fungsi XXI. Pahlawan dikejar.
- (23) Fungsi XXII. Pahlawan diselamatkan dari pengejaran.
- (24) Fungsi XXIII. Pahlawan yang tidak dikenali, tiba di negerinya atau negeri lain.
- (25) Fungsi XXIV. Pahlawan palsu mengajukan tuntutan palsu.
- (26) Fungsi XXV. Tugas yang sulit disiapkan untuk pahlawan.
- (27) Fungsi XXVI. Tugas diselesaikan.
- (28) Fungsi XXVII. pahlawan dikenali.
- (29) Fungsi XXVIII. Pahlawan palsu atau penjahat terbongkar kedoknya.
- (30) Fungsi XXIX. pahlawan menjelma dalam bentuk baru.
- (31) Fungsi XXX. Penjahat dihukum.
- (32) Fungsi XXXI. Pahlawan Menikah dan naik tahta

Penyebaran fungsi-fungsi di kalangan pelaku melalui lingkungan tindakan Lingkungan tindakan tersebut sebagai berikut.

- (1) Lingkungan tindakan penjahat meliputi kejahatan (A), suatu pertempuran atau pertarungan dengan pahlawan, dan pahlawan dikejar (Pr).
- (2) Lingkungan tindakan Pemberi (Donor) meliputi pemindahan alat sakti (D) pembekalan alat sakti pada pahlawan (F)
- (3) Lingkungan tindakan penolong meliputi perpindahan pahlawan ke suatu tempat tertentu (G), penghapusan suatu kecelakaan atau kekurangan (K), pahlawan diselamatkan (Rs), penyelesaian tugas (N), dan perubahan bentuk (T).
- (4) Lingkungan tindakan seorang puteri (orang yang dicari) dan ayahnya meliputi tugas berat (M), pahlawan diberi tanda (J), pembongkaran (Ex), pahlawan dikenali (Q), penjahat atau pahlawan palsu dihukum (U), dan perkawinan (W).
- (5) Lingkungan tindakan utusan, yakni pengutusan (B).
- (6) Lingkungan tindakan pahlawan meliputi pahlawan meninggalkan rumah/kampung halaman (C), reaksi pahlawan (E), dan perkawinan (W).
- (7) Lingkungan tindakan pahlawan palsu melibatkan C, diikuti E dan I.

Sebuah cerita bisa terdiri dari beberapa pergerakan cerita. Setiap tindakan penyerangan (Kejahatan) atau satu kekurangan, menciptakan suatu pergerakan baru. Sebuah cerita dapat diistilahkan sebagai suatu perkembangan yang berawal dari kejahatan (A) atau kekurangan (a), melalui fungsi-fungsi perantara ke perkawinan (W*), atau ke fungsi-fungsi lain yang bertugas sebagai penyelesaian. Fungsi penyelesaian tersebut kadang-kadang ialah suatu penerimaan alat sakti (F), Penghapusan penderitaan atau kekurangan (K), Pahlawan diselamatkan (Rs) dan sebagainya

PEMBAHASAN

2.1 Fungsi Pelaku

2.1.1 Situasi Awal (lambang α)

Sebuah dongeng, biasanya dimulai dengan situasi awal. situasi awal ini tidak termasuk fungsi, tetapi merupakan unsur yang penting. Hal ini karena situasi awal terdiri dari unsur-unsur (1) penentuan masa-ruang tempat “pada jaman dahulu di dalam suatu negeri”); (2) komposisi keluarga; (3) ketiadaan anak; (4,5) permohonan untuk mendapatkan anak; (6) puncak kehamilan; (7) bentuk kelahiran yang luar biasa; (8) ramalan; (9) kesejahteraan sebelum kesukaran; (10-15) calon pahlawan; (16-20) calon pahlawan palsu; (21-23) pertengkaran dengan saudara mengenai keutamaan.

Situasi awal sering mengemukakan gambaran kemakmuran yang luar biasa kadangkala dibesar-besarkan. kemakmuran ini menjadi latar belakang malapetaka yang akan muncul. Terdapat dua bentuk situasi awal, yaitu (1) satu situasi yang melibatkan pencari dan seluruh keluarganya; (2) satu situasi yang melibatkan mangsa penjahat dengan keluarga.

2.1.2 Fungsi I. Seorang anggota keluarga meninggalkan rumah (definisi : ketiadaan, lambang: β)

Variasi tindakannya adalah

- (1) Kepergian saudara yang lebih tua (β^1);
- (2) Kematian ibu bapak (β^2);
- (3) Kepergian saudara yang lebih muda (β^3);

2.1.4 Fungsi II. Satu larangan ditunjukkan kepada pahlawan (definisi: larangan, lambang: γ)

Bentuk pelanggaran berkaitan dengan bentuk larangan. Fungsi II dan III merupakan elemen-elemen yang berpasangan. Walaupun demikian, kadangkala masing-masing dapat muncul sendiri-sendiri

Pada tahap ini, tokoh baru (penjahat) masuk dalam cerita. Tugasnya adalah untuk mengganggu kedamaian keluarga yang bahagia, menyebabkan terjadinya suatu bentuk kecelakaan, kerusakan, atau kerusuhan. Penjahat tersebut datang dengan berjalan kaki, secara diam-diam, meluncur turun, dan lain-lain

2.1.5 Fungsi IV. Penjahat menyelidiki korbanya (definisi: penyelidikan, pengamatan, lambang: ϵ)

Variasi tindakannya adalah

- (1) Penjahat menyelidiki lokasi untuk mendapatkan keterangan tentang pahlawan (ϵ^1);
- (2) Pahlawan menyelidiki penjahat untuk mendapatkan keterangan mengenai penjahat tersebut (ϵ^2);
- (3) Pengamatan oleh orang lain (ϵ^3);

2.1.6 Fungsi V. Penjahat mendapat informasi tentang korbanya. (definisi: penyampaian, lambang: ξ)

Variasi tindakannya adalah

- (1) Penjahat menerima keterangan dari pertanyaannya (ξ^1);
- (2) Satu bentuk pengumpulan (ξ^2);

2.1.7 Fungsi VI. Penjahat berusaha menipu korbannya untuk menguasai atau memiliki kekayaannya (devinisi, lambang: η)

Pada tahap ini penjahat akan menyamar, diikuti tindakan selanjutnya, yakni

- (1) Penjahat menggunakan bujuk rayu (η^1);
- (2) Penjahat menggunakan alat sakti (η^2);
- (3) Penjahat menggunakan tipuan atau paksaan (η^3);

2.1.8 Fungsi VII. Korban tertipu, dan tanpa disadari telah membantu musuhnya (definisi: keterlibatan, lambang: 0)

Variasi tindakannya adalah

- (1) Pahlawan membalas bujuk rayu atau tipu muslihat penjahat (0^1);
- (2-3) Pahlawan secara spontan membalas pada penggunaan alat-alat sakti atau lain-lain (tertidur, melukai dirinya, dan lain-lain).

Ketiadaan, larangan, pelanggaran, penyelidikan, penyampaian, penipuan, dan keterlibatan semuanya sebagai pembuka jalan menuju fungsi VIII ini.

Oleh karena itu, tujuh fungsi awal tersebut sering disebut juga bagian pengantar suatu cerita.

2.1.9 Fungsi VIII. Penjahat menyusahkan tau melukai salah satu anggota keluarga definisi: kejahatan, lambang: A)

Fungsi ini sangat penting karena melalui fungsi ini pergerakan sebenarnya dalam suatu cerita akan terbentuk. Selanjutnya, bagian kerumitan berawal dari kejahatan. Variasi tindakan kejahatan tersebut adalah

- (1) Penjahat menculik (A^1);
- (2) Penjahat merampas atau membawa lari alat sakti (A^2);
- (3) Penjahat menghancurkan tanaman (A^3);
- (4) Penjahat mencuri cahaya siang (A^4);
- (5) Penjahat merampok dalam berbagai bentuk (A^5);
- (6) Penjahat membuat cacat anggota keluarga (A^6);
- (7) Penjahat melakukan penghilangan (A^7);
- (8) Penjahat menuntut supaya diberi sesuatu (A^8);
- (9) Penjahat membuang korbannya (A^9);
- (10) Penjahat mengarahkan supaya Pahlawan dibuang ke dalam laut (A^{10});
- (11) Penjahat mengucapkan sumpah kepada seseorang supaya terjadi perubahan-perubahan sifat (A^{11});
- (12) Penjahat menukarkan sesuatu dengan benda yang palsu (A^{12});
- (13) Penjahat memerintahkan pembunuhan (A^{13});
- (14) Penjahat membunuh (A^{14});
- (15) Penjahat memenjarakan atau menahan orang (A^{15});
- (16) Penjahat mendesak menikah secara paksa dengan saudara sendiri (A^{xvi});
- (17) Penjahat mengancam untuk memakan mangsanya (A^{17});
- (17a) bentuk yang sama dikalangan keluarga (A^{xvii});
- (18) Penjahat mengganggu pada malam hari (A^{18});
- (19) Penjahat mengusahakan peperangan (A^{19});

2.1.10 Fungsi VIIIa. seorang anggota keluarga kekurangan sesuatu atau ingin mendapatkan sesuatu (definisi: kekurangan, lambang: a)

Variasi tindakannya adalah

- (1) Kekurangan seorang istri (atau seorang kawan), pahlawan belum menikah dan keluar untuk mencari istri (a^1);
- (2) Keperluan alat-alat sakti (a^2);
- (3) Objek-objek ajaib diperlukan tanpa kuasa sakti, suatu kejadian yang mempesonakan (a^3);
- (4) Satu bentuk khusus diperlukan (a^4);
- (5) Bentuk-bentuk yang rasional; ketiadaan uang atau sumber-sumber kehidupan (a^5);
- (6) Kekurangan yang lain (a^6)

Pada fungsi ini masalah sebenarnya baru muncul, tidak semua cerita berawal dari perampasan atau permulaan yang telah disebutkan. Dapat juga ditemui unsur-unsur yang biasanya terdapat pada pertengahan cerita dipindahkan ke bagian awal cerita.

2.1.11 Fungsi IX. Malapetaka atau kekurangan diberitahukan; pahlawan diminta atau diperintah; diperbolehkan pergi atau diutus (definisi: perantaraan peristiwa penghubung, lambang: B)

Pahlawan muncul pada fungsi ini, peristiwa-peristiwa yang berkaitan dengan fungsi tersebut adalah

- (1) Suatu permintaan pertolongan yang menyebabkan seorang pahlawan diutus (B^1); permintaan ini biasanya dari seorang kaisar (raja) disertai dengan janji-janji;
- (2) pahlawan diperintah terus-menerus (B^2);
- (3) pahlawan diijinkan meninggalkan rumah (B^3);
- (4) kecelakaan diumumkan (B^4);

Keempat bentuk diatas berhubungan dengan pahlawan pencari. Adapun bentuk-bentuk berikut ini berhubungan dengan pahlawan yang teraniaya. Struktur cerita menghendaki supaya pahlawan meninggalkan rumah dengan cara apa pun juga. Peristiwa yang berhubungan dengan pahlawan teraniaya adalah

- (5) pahlawan yang diusir dipindahkan dari rumah (B^5);
- (6) penjahat yang mendapatkan hukuman mati (harus diburu/dibebaskan secara rahasia (B^6);
- (7) suatau ratapan dilagukan (B^7)

Melalui ratapan ini penderita diumumkan dan seterusnya diharapkan ada tindakan balas.

2.1.12 Fungsi X. Pencari menyetujui atau memutuskan untuk membalas (definisi: permulaan tindak balas, lambang: C)

Bagian ini hanya untuk cerita yang pahlawannya adalah pahlawan pencari. Pahlawan yang teraniaya tidak terdapat dalam fungsi ini. Fungsi ini diberi tanda dengan perkataan, misalnya “kami akan mencari puteri tuanku”, dan lain-lain. Adakalanya tidak melalui perkataan, tetapi keputusan pahlawan pencari sendiri

2.1.13 Fungsi XI. Pahlawan meninggalkan rumah (definisi: kepergian, lambang : \uparrow)

Kepergian dalam fungsi ini menandakan sesuatu yang berbeda dengan ketiadaan sementara yang ditandai dengan lambang β pada bagian pengantar .

Kepergian pahlawan pencari dan pahlawan teraniaya juga berbeda. Kepergian pada pahlawan pencari menandai pencarian sebagai tujuan, sedangkan pahlawan teraniaya menandai suatu pengembaraan tanpa pencarian, dan pengembaraan itu akan dipenuhi dengan berbagai peristiwa.

Lambang \uparrow menandakan garis perjalanan pahlawan tanpa memperhitungkan apakah pahlawan tersebut adalah pahlawan pencari atau pahlawan teraniaya.

Unsur-unsur ABC \uparrow menggambarkan kerumitan. dalam fungsi ini muncul tokoh baru, yaitu pemberi (donor). Pemberi biasanya ditemui secara kebetulan, di dalam hutan, dipertengahan jalan, dan lain-lain. Dari pemberi inilah pahlawan pencari dan pahlawan teraniaya biasanya mendapatkan alat-alat sakti yang dapat melepaskan mereka dari penderitaan. Akan tetapi, sebelum penerimaan alat-alat sakti berlangsung, pahlawan akan mengalami beberapa perlakuan yang keseluruhannya mengarah pada penerimaan alat sakti.

2.1.14 Fungsi XII. Pahlawan diuji, diintrogasi, diserang, dan lainnya yang mengarah pada penerimaan alat sakti atau penolong (definisi: fungsi pemberi, lambang: D)

Variasi tindakannya adalah

- (1) pemberi menguji pahlawan (D^1);
- (2) pemberi menegur dan menanyai pahlawan (D^2);
- (3) permohonan tokoh yang hampir meninggal (D^3);
- (4) seorang tahanan memohon kebebasannya (D^4);
- (5) pahlawan didatangi dengan permohonan belas kasihan (D^5);
- (6) orang-orang yang berseteru meminta pembagian harta (D^6);
- (7) permintaan-permintaan lain (D^7);
- (8) makhluk yang ganas mencoba memusnahkan pahlawan (D^8);
- (9) makhluk yang ganas melibatkan pahlawan dalam pertarungan (D^9);
- (10) alat sakti ditunjukkan kepada pahlawan

Alat sakti yang akan diberikan sebagai pertukaran dengan sesuatu ditujukan kepada pahlawan (D^{10});

2.1.15 Fungsi XIII. Pahlawan bereaksi terhadap tindakan-tindakan calon pemberi (definisi: reaksi pahlawan, lambang: E)

Variasi tindakannya adalah

- (1) pahlawan mengatasi (atau tidak mengatasi) teguran (E^1);
- (2) pahlawan menjawab (atau tidak menjawab) teguran (E^2);
- (3) ia memberi (atau tidak memberi) pelayanan kepada seseorang yang telah mati (E^3);
- (4) ia membebaskan seorang tahanan (E^4);
- (5) ia memperlihatkan belas kasihannya kepada seorang pemberi (E^5);
- (6) ia menyempurnakan suatu pembagian dan mendamaikan pihak yang bermusuhan (E^6);
- (7) pahlawan melakukan pelayanan-pelayanan yang lain (E^7);
- (8) pahlawan menyelamatkan diri dari percobaan pembunuhan atas dirinya dengan menggunakan cara yang sama seperti yang digunakan musuhnya (E^8);
- (9) pahlawan menghilangkan atau tidak menghilangkan musuhnya (E^9);
- (10) pahlawan menyetujui suatu pertukaran, tetapi terus menggunakan kekuatan sakti yang ada pada objek yang ditukar itu ke atas orang yang menukar (E^{10});

2.1.16 Fungsi XIV. Pahlawan memperoleh alat sakti (definisi: pembekalan atau penerimaan alat sakti, lambang: F)

Alat-alat sakti tersebut, adalah binatang, benda-benda yang dapat mengeluarkan pembantu pembantu sakti, benda yang mempunyai sifat-sifat sakti (pedang, bola, gada), kesaktian yang diberikan secara langsung (kemampuan berubah menjadi hewan). perpindahan objek-objek dilakukan dengan berbagai cara, yakni

- (1) alat sakti tersebut dipindahkan secara langsung (F^1);
- (2) alat sakti tersebut ditunjukkan (F^2);
- (3) alat sakti tersebut disediakan (F^3);
- (4) alat sakti tersebut dijual dan dibeli (F^4);
- (5) alat sakti tersebut jatuh ketangan pahlawan secara tidak kebetulan (F^5);
- (6) alat sakti dimakan atau diminum (F^6);
- (7) alat sakti dirampas (F^7);
- (8) beberapa pelaku menyediakan diri masing-masing untuk keperluan pahlawan (F^8);

2.1.17 Fungsi XV. Pahlawan dipindahkan, dibawa, atau diarahkan ketempat objek yang dicari (definisi: perpindahan diantara ruang; di antara dua negeri, lambang: G)

Variasi tindakannya adalah

- (1) pahlawan terbang melintasi udara (G^1);
- (2) pahlawan bergerak di atas tanah di atas air (G^2);
- (3) pahlawan diarahkan (G^3);
- (4) arah jalan ditunjukkan kepadanya (G^4);
- (5) pahlawan menggunakan alat-alat perhubungan yang bergerak (G^5);
- (6) pahlawan mengikuti jalan yang mempunyai bekas-bekas darah (G^6);

2.1.18 Fungsi XVI. Pahlawan dan penjahat terlibat dalam pertarungan (definisi: pertarungan, lambang: H)

Variasi tindakannya adalah

- (1) mereka bertarung disebuah padang (H^1);
- (2) mereka terlibat dalam suatu pertandingan (H^2);
- (3) mereka bermain kartu (H^3);

2.1.19 Fungsi XVII. Pahlawan dikenali (definisi: penandaan, lambang: : J)

Pahlawan dikenali melalui

- (1) suatu tanda diberi ke atas badan (J^1);
- (2) pahlawan menerima cincin atau sapu tangan (J^2);

2.1.20 Fungsi XVIII. Penjahat ditaklukkan (definisi: kemenangan, lambang: I)

Variasi tindakannya adalah

- (1) penjahat ditewaskan di medan perang (I^1);
- (2) penjahat dikalahkan di dalam peraduan (I^2);
- (3) penjahat kalah dalam perjudian (I^3);
- (4) penjahat kalah semasa ditimbang (I^4);
- (5) penjahat dibunuh tanpa bertarung (I^5);
- (6) penjahat terus diusir (I^6);

2.1.21 Fungsi XIX. Kecelakaan dan kekurangan awal dapat diatasi (lambang: K)

Variasi tindakannya adalah

- (1) objek yang dicari dirampas dengan menggunakan paksaan atau muslihat (K^1);
- (2) objek yang dicari dijumpai oleh beberapa tokoh, melalui suatu pertukaran aksi yang cepat (K^2);
- (3) objek yang dicari diperoleh dengan cara godaan (K^3);
- (4) objek yang dicari didapat sebagai akibat langsung dari tindakan yang lalu (K^4);
- (5) objek yang dicari diperoleh langsung melalui penggunaan benda sakti (K^5);
- (6) penggunaan benda sakti dapat mengatasi kemiskinan (K^6);
- (7) objek yang dicari diperoleh (K^7);
- (8) kutukan kepada seseorang dihapus (K^8);
- (9) seorang yang dibunuh dihidupkan lagi (K^9);
- (10) seorang tawanan dibebaskan (K^{10});
- (11) penerima objek yang dicari (ia diberi sebagai hadiah karena telah menunjukkan letaknya, dan lain-lain).

2.1.22 Fungsi XX. Pahlawan pulang (definisi: kepulangan lambang: ↓)

Biasanya dilaksanakan dengan cara yang sama dengan saat pahlawan pergi. Kadangkala mempunyai ciri yang sama dengan pelarian.

2.1.23 Fungsi XXI. Pahlawan dikejar (definisi: pengejaran, lambang: Pr)

Variasi tindakannya adalah

- (1) pengejar terbang mengikuti pahlawan (Pr^1);
- (2) dia menuntut orang yang bersalah (Pr^2);
- (3) dia mengejar pahlawan sambil menukar bentuknya menjadi mirip binatang (Pr^3);
- (4) si pengejar (istri naga dan lain-lain) menjelma sebagai objek-objek yang mempesonakan dan berdiri dipertengahan jalan pahlawan (Pr^4);
- (5) si pengejar mencoba menelan pahlawan (Pr^5);
- (6) pengejar mencoba membunuh pahlawan (Pr^6);
- (7) dia mencoba menyusup ke dalam batang pohon yang menjadi tempat persembunyian pahlawan (Pr^7);

2.1.24 Fungsi XXII. Pahlawan diselamatkan dari pengejaran (definisi: penyelamatan, lambang: Rs)

Variasi tindakannya adalah

- (1) dia dibawa lari melalui udara (kadang kala dia dilarikan secepat kilat) (Rs^1);
- (2) pahlawan melarikan diri sambil meninggalkan objek-objek penghalang di tengah jalan (Rs^2);
- (3) di dalam pelariannya pahlawan berubah menjadi bentuk-bentuk objek yang membuat ia tidak dikenali (Rs^3);
- (4) pahlawan bersembunyi selama pelariannya (Rs^4);
- (5) pahlawan disembunyikan selama pelariannya (Rs^5);
- (6) pahlawan menyelamatkan dirinya semasa pelariannya, dengan cara bertukar menjadi binatang, batu, dan sebagainya dengan cepat (Rs^6);
- (7) dia megelak dari godaan-godaan yang merupakan bentuk penjelmaan seekor naga betina (Rs^7);
- (8) dia megelak supaya tidak ditelan (Rs^8);
- (9) dia diselamatkan dari percobaan untuk membunuhnya (Rs^9);

(10) dia melompat ke pohon yang lain (Rs)

Cerita yang berakhir dengan penyelamatan lebih banyak daripada yang berakhir dengan pegejaran. Pahlawan telah sampai di rumah. Apabila dia memperoleh seorang gadis, dia akan menikah dengan gadis tersebut. Namun, hal ini tidaklah selalu demikian. Ada kemungkinan dalam suatu cerita terdapat malapetaka lain yang menanti pahlawan. Seorang penjahat mungkin muncul sekali lagi untuk merebut benda apa saja yang telah diperoleh pahlawan. Secara ringkas, dapat disebut satu kejahatan awal diulangi, kadang kala dalam bentuk yang sama seperti semula dan kadang kala dalam bentuk yang baru.

Dengan ini, cerita yang baru akan dimulai. Tidak terdapat suatu bentuk pengulangan kejahatan yang khas (penculikan, pensihiran, pembunuhan, dan lain-lain) tetapi terdapat penjahat-penjahat yang khas yang berhubungan dengan malapetaka yang baru. Cerita biasanya akan berulang pada fungsi-fungsi VIII, X, XIII, XIV, dan XV.

2.1.25 Fungsi XXIII. Pahlawan yang tidak dikenali tiba di negerinya atau negeri lain (definisi: kepulangan tanpa dikenali, lambang: O)

Variasi tindakannya adalah

- (1) pahlawan pulang bersama seseorang (tukang besi, tukang jahit, dan lain-lain). dan mengabdikan kepadanya; (2) pahlawan tiba di istana seorang raja dan mengabdikan sebagai tukang masak, penjaga kuda, dan lain-lain

2.1.26 Fungsi XXIV. Pahlawan palsu mengajukan tuntutan palsu (definisi: tuntutan palsu, lambang: L)

Apabila pahlawan tiba di negerinya sendiri, tuntutan palsu itu disampaikan oleh saudara-saudaranya. Apabila pahlawan mengabdikan di negeri lain, tuntutan tersebut disampaikan oleh seorang jenderal, pembawa air, atau yang lain.

2.1.27 Fungsi XXV. Tugas yang sulit disiapkan untuk pahlawan (definisi: tugas sulit, lambang: M)

Unsur ini merupakan unsur yang sangat disukai dalam suatu cerita

2.1.28 Fungsi XXVI. Tugas diselesaikan (definisi: penyelesaian, lambang: N)

Bentuk ini sangat selaras dengan bentuk tugas

2.1.29 Fungsi XXVII. Pahlawan dikenali (definisi: pengenalan, lambang: Q)

Pahlawan dikenali melalui (1) satu tanda (luka, tanda bintang); (2) sebuah benda yang diberi (sebentuk cincin, sehelai kain); (3) keberhasilannya melakukan tugas-tugas sulit (apabila mendahului kepulangan yang tidak dikenali); (4) setelah perpisahan yang lama, dan dalam kasus ini ibu, bapa, dan saudara-saudaranya yang lain dapat saling mengenal kembali.

2.1.30 Fungsi XXVIII. Pahlawan palsu atau penjahat terbongkar kedoknya (definisi: pembongkaran, lambang: Ex)

Fungsi ini banyak berhubungan dengan fungsi yang lain. Kadangkala fungsi ini adalah hasil dari satu tugas yang tidak selesai.

2.1.31 Fungsi XXIX. Pahlawan menjelma dalam bentuk baru (definisi: penjelmaan, lambang: T)

Variasi tindakannya adalah

- (1) bentuk baru didapat secara langsung melalui satu kesaktian seorang pembantu (T^1);

- (2) pahlawan mendirikan sebuah istana yang menakjubkan (T^2);
- (3) pahlawan memakai pakaian-pakaian baru (T^3);
- (4) bentuk-bentuk rasional dan menggelikan (T^4);

2.1.32 Fungsi XXX. Penjahat dihukum (definisi: hukuman, lambang: U)

Penjahat ditembak, dienyahkan diikat pada seekor kuda, bunuh diri, dan seterusnya. Dapat juga terjadi, penjahat mendapat pengampunan (U. neg), terjadi pada pergerakan pertama

2.1.33 Fungsi XXXI. Pahlawan menikah dan naik tahta (definisi: perkawinan, lambang: W)

Variasi tindakannya adalah

- (1) seorang istri dan sebuah negeri dihadiahkan sekaligus, atau pahlawan menerima setengah dari negeri pada awalnya, dan mendapat seluruh negeri setelah kematian orang tua istrinya (W^*);
- (2) pahlawan hanya menikah tanpa mendapatkan tahta kerajaan karena istrinya bukan seorang putri raja (W^*);
- (3) kedudukan hanya disebut pahlawan naik tahta (W^*);
- (4) pertunangan atau perjanjian untuk menikah (W^1);
- (5) pahlawan yang sudah menikah, telah kehilangan istrinya, perkawinan selanjutnya dilangsungkan sebagai akibat dari suatu pencarian (W^2);
- (6) pahlawan kadangkala menerima hadiah berbentuk uang atau berbentuk rampasan perang yang lain, sebagai pengganti perkawinan dengan putri (W^0);.

Menurut Propp tidak semua fungsi tersebut selalu terdapat dalam sebuah cerita (dongeng), dan hal ini tidak melanggar peraturan hukum urutan yang ditetapkan oleh Propp (19681, 22). Ketiadaan fungsi-fungsi tertentu tidak akan mengubah fungsi yang lain.

Pertalian antara fungsi dapat dijumpai dalam bentuk (1) berpasangan misalnya. fungsi larangan-larangan, fungsi peninjauan-penyampaian; (2) kumpulan, misalnya; fungsi kejahatan, perantaraan, keputusan untuk bertindak balas, dan kepergian dari tempat asal (ABCD \uparrow); ujian terhadap pahlawan, tindak balas terhadap calon pemberi-perolehan alat sakti (DEF)(Propp, 1968: 64-65)

2.2 Penyebaran Fungsi-Fungsi di antara Pelaku

Propp dalam *Morphology of the Folktale* juga mengemukakan bagaimana penyebaran fungsi-fungsi tersebut dikalangan pelaku. Fungsi-fungsi tersebut bergabung, disebut lingkungan tindakan. Adapun lingkungan tindakan tersebut sebagai berikut.

- (1) Lingkungan tindakan penjahat meliputi kejahatan (A), suatu pertempuran atau bentuk pergelutan dengan pahlawan (H), pahlawan dikejar (Pr)
- (2) Lingkungan tindakan donor (pemberi), meliputi pemindahan suatu alat sakti (D), dan pembekalan alat sakti kepada pahlawan (F).
- (3) Lingkungan tindakan penolong meliputi perpindahan pahlawan ke suatu tempat tertentu (G), penghapusan suatu kecelakaan atau kekurangan (K), pahlawan diselamatkan (Rs), penyelesaian tugas berat (N), dan perubahan bentuk (T).
- (4) Lingkungan tindakan seorang puteri (orang yang dicari) dan ayahandanya meliputi tugas berat (M), pahlawan diberi tanda (J), pembongkaran (Ex), pahlawan dikenali (Q), penjahat atau pahlawan palsu dihukum (U), perkawinan (W)

- (5) Lingkungan tindakan utusan yaitu pengutusan (B)
- (6) Lingkungan tindakan pahlawan meliputi pahlawan meninggalkan rumah/kampung halaman (C↑), reaksi pahlawan (E), dan perkawinan (W*). Fungsi pertama (C) memberi ciri pahlawan pencari; pahlawan teraniaya hanya menjalankan fungsi-fungsi yang tertinggal.
- (7) Lingkungan tindakan pahlawan palsu melibatkan C↑, diikuti E dan L.

2.3 Sekema Pergerakan Cerita

Menurut Propp, sebuah cerita dapat diistilahkan sebagai suatu perkembangan yang berawal dari kejahatan (A) atau kekurangan (a), melalui fungsi-fungsi perantara menuju ke jenjang perkawinan (W*), atau ke fungsi-fungsi lain yang dapat berfungsi sebagai penyelesaian. Fungsi-fungsi penyelesaian dapat berupa suatu penerimaan alat sakti (F), satu perolehan atau penghapusan penderitaan atau kekurangan (K), pahlawan diselamatkan (Rs), dan sebagainya. Perkembangan cerita seperti yang telah disebutkan tadi, diistilahkan sebagai satu pergerakan. Setiap satu tindakan kejahatan, setiap satu kekurangan menciptakan satu pergerakan baru. Satu pergerakan cerita dapat secara langsung mengikuti yang lain, tetapi dapat juga menyela di antara pergerakan sebelumnya yang belum selesai tersebut; satu perkembangan yang telah terjadi, berhenti seketika dan satu pergerakan baru diselipkan.

Adapun kombinasi yang terdapat dalam pergerakan menghasilkan skema-skema sebagai berikut.

1. Satu pergerakan secara langsung mengikuti yang lain.
 1. A _____ W*
 - II A _____ W²
 2. Satu pergerakan baru dimulai sebelum pergerakan yang pertama selesai. Tindakan diselingi oleh satu pergerakan cerita
 1. A _____ G _____ K _____ W*
 - II. A _____ K _____
 3. Suatu pergerakan dapat juga diselingi, dan dalam kasus ini, suatu skema yang agak rumit muncul.

I _____

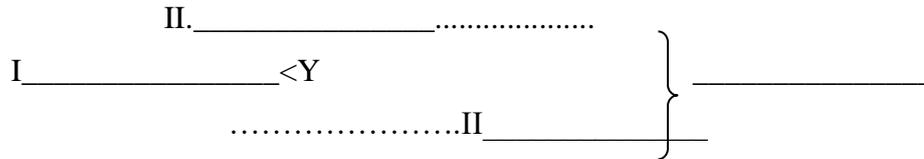
II _____

III _____
 4. Sebuah cerita dapat berawal dari sebuah penyerangan (kejahatan) pada waktu yang sama; kejahatan yang pertama dapat diselesaikan seluruhnya sebelum yang kedua. Apabila pahlawan dibunuh dan alat sakti dicuri dari pahlawan tersebut, maka pembunuhan itu diselesaikan dahulu, kemudian pencurian diselesaikan juga.
5. Dua pergerakan berakhir secara bersamaan.

A₂¹⁴ I _____ K⁹

II..... K¹
 6. Dalam satu cerita, kadangkala terdapat dua pahlawan pencuri. Pahlawan-pahlawan berpisah di bagian pertengahan pergerakan pertama. Biasanya mereka berpisah di persimpangan jalan. Persimpangan jalan ini berfungsi sebagai unsur pemecah saat
 1. _____ } _____
 - II. _____ }

berpisah pahlawan-pahlawan akan saling memberi tanda (sendok, cermin, sapu tangan, dan lain-lain). Tanda < menandai perpisahan di persimpangan jalan, sedangkan Y menandai perpindahan.



PENUTUP

Propp, seperti telah diuraikan dalam pembahasan, mendasarkan kajiannya pada fungsi pelaku. Dalam satu cerita terdapat 31 fungsi pelaku. Teori tersebut secara rinci, meliputi (1) fungsi pelaku yang pada setiap fungsi telah diberi penjelasan, definisi ringkas setiap fungsi dalam satu kata, beserta simbol; (2) penyebaran fungsi-fungsi di antara pelaku; (3) skema pergerakan cerita.

DAFTAR PUSTAKA

Chatman, Seymore, 1978. *Story and Discourse. Narrative Structure In Fiction and Film*. London. Cornell University Press.

Propp, Vladimir, 1968. *Morfology of Folktale*. Translated by Laurence Scott. Texas University Press.

Rimmon -Kenan, Slomith. 1983. *Narrative Fiction. Contemporary Poetics*. London: Methuen&CO LTD

Todorov, Tzvetan. 1985. *Tata Sastra*, Terjemahan Okke, K.S.Zaimar. dkk. Jakarta: Djambatan,