

MORFOLOGI VLADIMIR PROPP PADA DONGENG *PEAU D'ANE* DALAM KUMPULAN DONGENG *LES PLUS BEAUX CONTES* KARYA CHARLES PERRAULT

Dian Agustina Pratama

Sekolah Tinggi Bahasa Asing Yapari-ABA Bandung
dianpratama@stba.ac.id

Abstrak

Dongeng *Peau d'Ane* adalah salah satu dongeng karya Charles Perrault, sastrawan Prancis. *Peau d'Ane* masuk dalam kumpulan dongeng *Les Plus Beaux Contes* yang berisi karya-karya Charles Perrault. Dari semua dongeng Perrault, dongeng *Peau d'Ane* adalah dongeng mengenai putri raja tetapi fungsi tokoh pangeran yang muncul dalam cerita ini bukan sebagai penyelamat. Penelitian ini menggunakan teori fungsi dongeng menurut Propp yang membagi fungsi dalam dongeng menjadi 31 dan 7 lingkaran tindakan. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan fungsi dan lingkaran tindakan dalam dongeng *Peau d'Ane*. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian analisis fungsi pada dongeng *Peau d'Ane* menunjukkan ada 19 fungsi yang muncul dan lingkaran tindakan muncul 5 distribusi fungsi pelaku. 19 fungsi itulah yang membentuk jalan cerita pada dongeng *Peau d'Ane*, sedangkan pada lingkaran tindakan muncul 5 fungsi pelaku sebagai tokoh-tokoh yang memiliki peran dalam dongeng tersebut.

Kata kunci : *dongeng, fungsi dongeng, Peau d'Ane, morfologi dongeng*

Abstract

"*Peau d'Ane*" is one of the tales of Charles Perrault, a French writer. "*Peau d'Ane*" is included in a collection of "*Les Plus Beaux Contes*", which contains the works of Charles Perrault. "*Peau d'Ane*" is one of story about a princess but somehow the function of a prince as a hero doesn't appear in this fairy tale. This study uses the theory of fairy tales function according to Propp which divides functions in fairy tales into 31 and 7 action circles. The purpose of this study is to describe the functions and the circle of action in the "*Peau d'Ane*" fairy tale. This research using qualitative descriptive method. The results of the analysis. of functions in the "*Peau d'Ane*" show that there are 19 functions appear and 5 spheres of actions. These 19 functions form the storyline in the "*Peau d'Ane*" fairy tale, while in the 5 spheres of action appear as actors who have roles in the fairy tale.

Keywords: *Folktale, functions, Peau d'Ane, morphology of the folktale*

1. Pendahuluan

Dongeng adalah salah satu bentuk karya sastra yang awal penyebarannya dilakukan secara lisan. Dongeng juga diceritakan pada saat menjelang tidur atau di kelas taman kanak-kanak. Danandjaja (1994:3-4) merumuskan ciri-ciri utama dongeng sebagai berikut :

- 1) Penyebaran dan pewarisannya, biasanya dilakukan secara lisan yakni disebarakan melalui tutur kata dan diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya.
- 2) Bersifat tradisional, yakni disebarakan secara kolektif dalam bentuk standar dan waktu yang lama.

- 3) Ada dalam berbagai versi yang berbeda-beda. Hal ini diakibatkan oleh cara penyebaran secara lisan, sehingga ada proses lupa atau proses interpolasi dan mudah mengalami perubahan.
- 4) Bersifat anonim.
- 5) Mempunyai bentuk berumus atau berpola, misal diawali dengan kalimat "Pada suatu hari..." dan pada kalimat terakhir "... dan mereka pun hidup bahagia untuk selamanya".

Dongeng dianggap media termudah untuk anak-anak belajar mengenai nilai-nilai moral, antara hal yang baik dan buruk. Tetapi sekarang, selain melalui tulisan dongeng mulai menyebar juga melalui visualisasi film. Beberapa orang tua masih menceritakan dongeng kepada anaknya sebelum tidur, tetapi ada juga orang tua yang membiarkan anaknya mengakses Youtube untuk menonton dongeng.

Charles Perrault adalah salah satu penulis Prancis abad ke-17 yang terkenal dengan cerita dongeng-dongeng perinya (*contes de fées*). Dongeng peri berisi kejadian-kejadian gaib atau luar biasa, benda-benda sakti dan bertujuan untuk menyenangkan pembacanya. Salah satu dongeng yang dia tulis adalah *Peau d'Ane* yang sudah diterjemahkan ke berbagai bahasa, termasuk bahasa Indonesia juga dan difilmkan secara animasi dan non animasi. Dongeng ini bercerita mengenai seorang putri yang ingin dinikahi oleh ayahnya sendiri. Lalu sang putri kabur dengan menyamar menggunakan kulit keledai milik ayahnya yang telah diberikan kepadanya. Dongeng ini berakhir dengan pernikahan sang putri dan pangeran, juga pertobatan sang raja. Dongeng *Peau d'Ane* memiliki kisah yang berbeda dari kisah dongeng putri raja lainnya yang diselamatkan oleh Pangeran.

Bacom merumuskan dongeng sebagai cerita prosa rakyat yang tidak benar-benar dianggap terjadi oleh pembuat cerita dan dongeng tidak terikat tempat dan waktu (Danandjaya, 1991: 472). Dongeng dianggap juga sebagai sebuah karya imajinatif yang dilandasi tanggung jawab dan kesadaran dalam bentuk kreativitas karya seni. Pada dongeng Prancis selalu dimulai dengan kalimat *Il était une fois* yang menggambarkan suatu keadaan dan waktu yang berbeda dari sekarang. Pada bahasa Indonesia juga ditemui hal yang sama, yaitu dimulai dengan "Pada jaman dahulu kala" dan ditutup dengan kalimat "Akhirnya mereka hidup bahagia selamanya."

Penelitian tentang dongeng memiliki topik yang sangat beragam. Salah satu topiknya adalah fungsi dongeng sebagai alat pembelajaran nilai moral. Romi, Gusnetti, Syofiani (2015: 183-192) menulis mengenai struktur dan nilai-nilai pendidikan dalam cerita rakyat Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatra Barat. Hasil penelitian mereka menunjukkan 12 cerita rakyat yang diteliti memiliki struktur cerita yang jelas dan nilai pendidikan yang muncul berupa nilai pendidikan moral, budaya, religius, sejarah dan kepahlawanan.

Penelitian Kartika (2015: 102-113) yang berjudul Meningkatkan Jiwa Sosial Anak melalui karya sastra berupa dongeng (kajian sastra anak). Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa dongeng yang merupakan metode sederhana untuk meningkatkan jiwa sosial anak melalui nilai-nilai moral dalam dongeng. Nilai moral adalah salah satu hal yang menjadi satu hal penting dalam dongeng di dunia anak-anak. Penelitian Faidah (2018:126-138) yang berjudul Dekonstruksi Sastra Anak : Mengubah Paradigma Kekerasan dan Seksualitas pada karya sastra anak Indonesia. Hasil penelitiannya menunjukkan perlunya dekonstruksi pada tema-tema sastra anak sehingga tidak ada lagi unsur kekerasan dan seksualitas di dalamnya.

Banyak penelitian dan tulisan yang membahas mengenai bagian ekstrinsik dongeng, tetapi ada pula bagian intrinsik dongeng yang juga penting untuk diteliti, yaitu morfologi dongeng itu sendiri. Dongeng-dongeng Indonesia yang juga telah diteliti adalah cerita Rakyat Kutai Kertanegara oleh Rokhmansyah (2016: 81-89). Pada tulisannya yang berjudul Morfologi cerita rakyat Kutai Kertanegara Putri Silu : Analisis Naratologi Vladimir Propp memberi hasil munculnya 12 fungsi naratif utama dan 4 lingkaran tindakan dalam cerita rakyat Putri Silu. Selain itu, muncul nilai moral berupa pantang menyerah dan kerja keras.

Intrinsik dari dongeng dapat diteliti menggunakan morfologi dongeng yang bertujuan untuk menemukan struktur dasar dari bentuk-bentuk dongeng yang ada dalam masyarakat. Morfologi dongeng adalah satuan terkecil dari cerita rakyat yang memiliki struktur stabil. Tujuan morfologi dongeng adalah untuk mengetahui pola yang terdapat dalam cerita rakyat. Pola yang dikemukakan Propp ada dua jenis, yaitu pola yang bersifat tetap dan pola yang berubah-ubah. Pola yang bersifat tetap adalah tindakan dan fungsi narasinya, sedangkan yang berubah-ubah adalah nama atau atribut yang melekat pada tokoh.

Propp (dalam Eriyanto, 2013: 66) menambahkan bahwa karakter sebagai fungsi dikonseptualisasikan lewat dua aspek sebagai berikut: (1) tindakan dari karakter tersebut dalam narasi atau tindakan apa yang dilakukan oleh karakter atau aktor; dan (2) akibat dari tindakan dalam narasi yang akan memengaruhi karakter-karakter lain dalam cerita.

Propp menemukan ada 31 fungsi yang dapat muncul dalam sebuah dongeng dan memberikan lambang untuk mempermudah pembuatan skema fungsi.

Tabel 1
Fungsi dongeng dan lambang

No	Fungsi	Lambang
1	Ketidakhadiran	β
2	Pelarangan atau penghalangan	γ
3	Pelanggaran	Δ
4	Pengintaian (<i>reconnaissance</i>)	ϵ
5	Penyampaian (informasi) (<i>delivery</i>)	ς
6	Tipu daya (<i>fraud</i>)	η
7	Keterlibatan (<i>complicity</i>)	θ
8	Kejahatan (<i>villainy</i>)	A
8a	Kekurangan (<i>lack</i>)	a
9	Mediasi (<i>mediation</i>)	B
10	Penetralkan (tindakan) dimulai (<i>beginning contraction</i>)	C
11	Kepergian (<i>departure</i>)	\uparrow
12	Fungsi pertama penolong/donor (<i>the first function of the donor</i>)	D
13	Reaksi pahlawan (<i>the hero's reaction</i>)	E

14	Penerimaan unsur magis (<i>provision or receipt of a magical agent</i>)	F
15	Perpindahan tempat (<i>spatial translocation</i>)	G
16	Bertarung (<i>struggle</i>)	H
17	Penandaan (<i>marking</i>)	I
18	Kemenangan (<i>victory</i>)	J
19	kebutuhan terpenuhi (<i>the initial misfortune or lack is liquidated</i>)	K
20	Kembali (<i>return</i>)	↓
21	Pengejaran (<i>pursuit</i>)	Pr
22	Pertolongan (<i>rescue</i>)	s
23	Kedatangan tidak dikenal (<i>unrecognized arrival</i>)	O
24	Tidak bisa mengklaim (<i>unfounded claims</i>)	L
25	Tugas berat (<i>the difficult task</i>)	M
26	Solusi (<i>solution</i>)	N
27	Pengenalan pahlawan (<i>recognition</i>)	Q
28	Pemaparan (<i>exposure</i>)	Ex
29	Perubahan rupa (<i>transfiguration</i>)	T
30	Hukuman (<i>punishment</i>)	U
31	Pernikahan (<i>wedding</i>)	W

Propp (1979: 96-97) menambahkan tujuh lingkaran tindakan atau peranan terhadap tiga puluh satu fungsi di atas sebagai berikut:

1. Penyerang/ penjahat (*l'aggreseur/ le méchant*)
2. Pemberi/ le donateur (*pourvoyeur*)
3. Bantuan/penelitian (*l'auxiliaire*)
4. Putri/orang yang dicari (*la princesse/ le personnage recherché*)
5. Pemberi tugas (*le mandateur/l'envoyer du héro*)
6. Pahlawan/ pencari atau korban (*le héro/le héro-quêter ou le héro-victime*)
7. Pahlawan palsu (*le faux héro*)

Melalui ketujuh peran di atas, ada beberapa tokoh yang saling berlawanan peran ataupun memiliki peran yang saling melengkapi. Tujuh lingkungan aksi atau *sphere of actions* itu memiliki hubungan yang erat dengan kemunculan karakter dalam

tiap aksi sehingga kedua hal tersebut saling mengikat satu dengan yang lainnya. Penelitian ini mengkaji fungsi yang muncul dan lingkaran tindakan dalam dongeng *Peau d'Ane*. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan unsur instrinsik yang berupa fungsi dan lingkaran tindakan dari dongeng *Peau d'Ane*.

2. Metodologi

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang menghasilkan data berupa deskripsi mengenai unsur instrinsik dongeng. Sumber datanya adalah dongeng *Peau d'Ane* dalam kumpulan dongeng *Les plus Beaux Contes* karya Charles Perrault.

2.1 Teknik Pengumpulan Data

Semua data dikumpulkan melalui pembacaan dan pencatatan dari dongeng *Peau d'Ane*. Data yang dikumpulkan dalam dongeng *Peau d'Ane* adalah semua kata-kata atau kalimat yang memenuhi unsur fungsi dongeng.

2.2 Teknik Analisis Data

Data yang sudah terkumpul dianalisis menggunakan teori fungsi dongeng Vladimir Popp. Tahap analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Menentukan lambang fungsi yang muncul dalam dongeng *Peau d'Ane*
2. Menyusun skema lambang fungsi yang muncul dalam dongeng *Peau d'Ane*
3. Menganalisis lingkaran tindakan tokoh melalui skema lambang yang yang muncul dalam dongeng *Peau d'Ane*

3. Hasil dan Pembahasan

Morfologi dongeng *Peau d'Ane* menunjukkan adanya 19 fungsi yang membentuk kesatuan cerita. Fungsi naratif dongeng adalah bentuk terkecil dari struktur dongeng, sehingga membuat para pembaca mengetahui isi cerita dengan membaca 19 fungsi yang terdapat dalam dongeng ini. 19 fungsi dalam dongeng *Peau d'Ane* yang muncul sebagai berikut :

Tabel 2. Fungsi dongeng *Peau d'Ane*

No.	Peristiwa	Penjelasan	Lambang
1.	Kehidupan seorang Raja yang memiliki istri cantik dan seorang anak yang berbakat.	Situasi awal	α
2.	Kematian sang Ratu.	Kepergian orang tua	β^1
3.	Keinginan Raja untuk menikahi anaknya sendiri.	Kesalahan	η^3
4.	Pertolongan peri Lilas kepada sang Putri.	Bantuan dari penolong pertama	d^7
5.	Perintah Raja kepada para penjahit untuk membuat gaun untuk sang Putri.	Perintah	γ^2
6.	Pertolongan peri Lilas kepada sang Putri untuk meminta gaun berwarna bulan.	Penolong memberikan saran	d^7
7.	Penyamaran sang Putri menggunakan kulit keledai.	Transfigurasi	T^3

		rupa baru	
8.	Kemunculan benda-benda sang Putri secara ajaib.	Benda ajaib disediakan dan muncul secara spontan	F ⁶
9.	Penyelamatan diri sang Putri.	Penyelamatan diri dengan bersembunyi	Rs ⁴
10.	Persembunyian sang Putri di sebuah pertanian.	Bersembunyi di rumah petani	Rs ⁵
11.	Keterpaksaan sang Putri bekerja sebagai pembantu karena kekurangan makanan dan uang.	Kekurangan uang dan makanan	a ⁵
12.	Perlakuan buruk orang-orang terhadap sang Putri yang menyamar.	Ujian	D ¹
13.	Pemberitahuan informasi mengenai si Kulit Keledai oleh petani kepada Pangeran.	Penerimaan informasi lain	ζ ³
14.	Penemuan cincin Kulit Keledai di dalam kue yang dibuat untuk Pangeran.	Tanda pahlawan berupa cincin	I ²
15.	Pengumuman sayembara cincin yang ditemukan oleh Pangeran.	Kompetisi	H2
16.	Penyamaran si Kulit Keledai saat datang ke istana	Penyamaran	O
17.	Pencarian pemilik cincin selesai.	Tugas diselesaikan	N
18.	Terkuaknya identitas asli si Kulit Keledai	Pahlawan dikenali	Q
19.	Pernikahan sang Putri dan Pangeran	Pernikahan	W

Pada lingkaran tindakan, muncul 5 distribusi pelaku sebagai berikut :

Tabel 3. Distribusi fungsi pelaku

No	Tokoh	Fungsi pelaku	Lambang
1.	Raja	Penjahat	η ³
2.	Ibu Peri	Penolong	d7
3.	Petani	Bantuan	Rs4, Rs5
4.	Putri	Putri	α, η ³
5.	Pangeran	Pemberi tugas	H2

Fungsi naratif dalam dongeng *Peau d'Ane* merupakan struktur yang berpola tetap dalam dongeng. Propp membagi menjadi 31 fungsi naratif dalam cerita rakyat, tetapi tidak semua cerita rakyat atau dongeng memiliki semuanya. Dongeng *Peau d'Ane* hanya memiliki 19 fungsi naratif, tetapi hal tersebut tidak mengubah jalan cerita.

1) Situasi awal (α)

Dongeng *Peau d'Ane* diawali dengan prolog mengenai situasi tentang sebuah kerajaan yang damai. Raja menikah dengan ratu yang cantik dan baik hati. Kehidupan mereka sangat sempurna dan lahirlah seorang putri yang juga cantik dan berbakat sehingga tidak ada penyesalan meskipun hanya mempunyai satu orang anak saja.

De leur mariage, une adorable fille était née, douée de tant grâces et de charmes, qu'ils ne regrettaient point de ne avoir eu d'autres enfants.

Dari perkawinan mereka, lahir seorang anak yang manis juga berbakat dan mereka tidak menyesali meskipun tidak punya anak lagi.

Pada situasi awal ini, pembaca digiring pada sebuah jalan cerita dongeng yang selalu dimulai dengan gambaran kehidupan tokoh utama. Sebuah pernikahan yang sempurna ini mengalami perpisahan karena sang Ratu meninggal. Setiap dongeng selalu diceritakan mengenai kehidupan awal cerita sebelum masalah mulai muncul. Situasi tersebut selalu digambarkan dalam kedamaian.

2) Kepergian orang tua (β^1)

Sebelum Ratu meninggal, ia berpesan bahwa kelak jika raja menikah lagi maka harus dengan perempuan yang lebih cantik darinya. Kematian sang Ratu ini sangat memukul Raja karena kehilangan orang yang paling dia cintai.

Enfin elle mourut... Jamais mari ne mena si grand tapage. Pleurant, sanglotant jour et nuit.

Akhirnya sang ratu meninggal. Tak pernah raja selarut ini dalam kesedihannya. Menangis, tersedu-sedu siang dan malam.

Setelah kepergian sang Ratu, para penasihat menyarankan raja untuk segera menikah lagi. Tetapi sang Raja menantang mereka untuk menemukan putri yang lebih cantik dan bijaksana dari sang Ratu. Fungsi kepergian ini mulai membawa cerita dongeng masuk ke dalam konflik antara Raja dan Putri Raja. Kematian salah satu tokoh biasanya akan memicu masalah karena keadaan awal yang damai dan sempurna menjadi berubah. Hal inilah yang terjadi dalam *Peau d'Ane*, kehilangan orang yang sangat dicintai membuat Raja kehilangan akal sehatnya.

3) Kesalahan (η^3)

Ratu adalah perempuan yang sempurna menurut Raja sehingga dia juga menginginkan pengganti Ratu adalah perempuan yang juga sama sempurna seperti mendiang Ratu. Kesalahan yang muncul adalah keinginan Raja untuk menikahi putrinya sendiri. Sang Raja melihat Putri Raja memiliki kecantikan dan kebijaksanaan melebihi sang Ratu. Kesalahan inilah yang memunculkan konflik dalam dongeng ini.

... il se mit à nouveau en quête d'une beauté et hélas! découvrit... sa propre fille.

...ia mulai mencari perempuan yang cantik dan sayangnya, ia menemukan itu adalah putri kandungnya.

Sang putri Raja tahu bahwa ini adalah sebuah kesalahan besar maka ia memohon kepada ayahnya untuk tidak meneruskan keinginannya itu. Fungsi kesalahan muncul karena seharusnya ayah tidak menikahi putri kandungannya sendiri.

Pada tahap persiapan muncul tiga hal tersebut yang menjadi pembangun awal dongeng *Peau d'Ane* menjadi menarik. Berawal dari sebuah kisah yang sempurna menjadi malapetaka untuk tokoh utamanya.

4) Bantuan dari penolong pertama (d^7)

Pada dongeng, tokoh-tokoh peri sering muncul sebagai pelindung kerajaan. Peri akan muncul untuk memberkati peristiwa-peristiwa penting kerajaan, seperti pernikahan atau pun kelahiran. Tetapi peri pelindung ini juga muncul ketika kerajaan dalam masalah. Mereka bertugas menolong dan melindungi kerajaan. Hal-hal itu yang dituliskan dalam sebuah cerita dongeng.

“... il faut qu’il vous fasse confectionner une robe de la couleur du temps;...”

“... ayahmu harus membuatkanmu gaun berwarna langit...”

Fungsi penolong pertama hanya memberikan saran karena sang Putri tidak dalam keadaan meminta sesuatu (d^7). Sang putri yang sangat putus asa itu mendatangi peri pelindungnya. Penolong pertama adalah peri Lilas yang menyarankan agar sang Putri meminta gaun berwarna langit pada ayahnya untuk menggagalkan rencana pernikahan ayahnya.

5) Perintah (γ^2)

Fungsi permintaan di atas membuat Raja untuk mengeluarkan perintah (γ^2) kepada seluruh penjahit yang ada di negeri itu untuk membuat gaun yang diinginkan putrinya. Jika mereka gagal maka mereka akan dihukum mati.

Le roi, ravi de l’esperence qu’elle lui donnait, rassembla les plus fameux ouvriers, et leur comamanda cette robe magnifique, les menaçant de mort s’ils n’en venait à bout.

Raja sangat senang dengan harapan yang ia berikan lalu mengumpulkan para pekerja terbaiknya dan memerintahkan untuk membuat gaun indah itu, sambil mengancam akan menghukum mati mereka jika tidak berhasil membuatnya.

Tokoh Raja dalam dongeng adalah tokoh yang paling memiliki kuasa terhadap rakyatnya. Sering digambarkan raja yang lalim sehingga memberikan perintah yang mengorbankan rakyatnya agar keinginannya terpenuhi. Dalam dongeng-dongeng kerajaan, tokoh jahat tidak selalu datang dari luar kerajaan, tetapi dapat muncul dari kerajaan itu sendiri.

6) Penolong memberikan saran (d^7)

Fungsi d^7 berlangsung beberapa kali karena Raja berhasil memenuhi permintaan sang putri yang pertama. Sang putri kembali menemui peri Lilas, peri pelindungnya karena khawatir ayahnya tetap mau menikahnya. Maka peri memberikan saran agar sang Putri meminta gaun berwarna bulan.

... cette fois, de commander une robe couleur de la lune.

... kali ini, ia meminta sebuah gaun berwarna bulan.

Setelah gaun berwarna bulan dapat dipenuhi, maka sang peri menyuruh putri meminta gaun berwarna matahari agar pernikahan ini gagal.

“... je crois qu'en commandant une robe couleur du soleil, vous découragez le roi votre père. Il est impossible de parvenir à exécuter une pareille robe...”

“... aku rasa dengan meminta gaun berwarna matahari akan membuat ayahmu, sang raja putus asa. Tidak mungkin membuat gaun seperti itu...”

Semua gaun yang mustahil diminta ternyata berhasil dibuat oleh sang Raja, hal ini membuat peri Lilas geram dan menyarankan untuk meminta gaun yang terbuat dari keledai kesayangan sang Raja. Hal tersebut dianggap tidak mungkin karena keledai kesayangan raja sangat berharga dan kotorannya menghasilkan emas untuk kerajaan itu.

La jeune fille, ravie de trouver encore un nouveau moyen d'éluder ce mariage détestable, vint trouver le monarque, exprimant le souhait très vif de posséder de la peau du fabuleux animal. Mon père ne consentira jamais à un tel sacrifice, se disait la candide petite princesse.

Gadis itu senang menemukan cara lain untuk menggagalkan pernikahan terlarang ini, segera menemui sang raja dan mengungkapkan keinginannya untuk memiliki kulit keledai yang luar biasa itu. Ayahku tidak akan pernah mengabdikan pengorbanan semacam itu, batin putri yang polos itu.

7) Transfigurasi rupa baru (T³)

Ketika semua permintaan sang Putri berhasil dipenuhi oleh sang raja, maka peri Lilas menyarankan sang putri untuk kabur dari istana dan mengenakan kulit keledai sebagai penyamaran.

“... Enveloppez-vous de cette peau; vous pourrez ainsi quitter le palais sans être remarquée...”

“... Bungkus dirimu dengan kulit ini, kamu dapat meninggalkan istana tanpa dikenali...”

Penyamaran adalah salah satu hal yang paling sering muncul dalam dongeng agar tokoh utama dapat selamat. Penyamaran yang dilakukan biasanya mengubah diri menjadi orang lain yang lebih buruk atau binatang.

8) Benda ajaib disediakan dan muncul secara spontan (F⁶)

Sang Putri mengepak semua barangnya dan peri Lilas menyihir barang-barang itu agar mengikutinya dari bawah tanah. Jika sang Putri membutuhkannya, ia tinggal menjajakkannya ke tanah maka semua barangnya akan muncul.

“... Partez, j'aurai soin que votre toilette, ainsi vos bijoux, suivent vos pas, lorsque vous en frapperez le sol, votre coffre apparaîtra, plein de vos effets personnels...”

“... Pergilah, aku akan mengurus barang-barangmu, begitu juga perhiasanmu, mereka akan mengikuti langkahmu dan ketika kamu menjejakan kaki ke tanah, kotakmu yang penuh dengan barang-barangmu akan muncul...”

Dongeng peri tidak lepas dari benda-benda ajaib dan sihir. Tokoh utama selalu mendapatkan bantuan peri untuk lepas dari hal-hal jahat.

9) Penyelamatan diri dengan bersembunyi (Rs⁴)

Kepergian sang putri memunculkan fungsi Rs⁴ dan memunculkan fungsi penyelamatan dengan cara melarikan diri dari ayahnya dan bersembunyi agar tidak dipaksa menikah dengannya.

Elle quitta rapidement le palais, sans éveiller l'attention, car une multitude de servantes préparaient déjà les noces royales.

Dia meninggalkan istana dengan cepat, tanpa menarik perhatian karena sejumlah pelayan sedang menyiapkan pernikahan kerajaan.

Sang Putri terus berjalan mencari tempat yang disewakan, tetapi karena dia memakai kulit keledai sebagai penyamaran maka banyak orang yang tidak mau memberikan tempat.

10) Bersembunyi di rumah petani (Rs⁵)

Sang Putri sampai di suatu desa dan ditawarkan untuk menjadi pembantu di pertanian tersebut. Dia menerima tawaran tersebut dan diberi tempat tinggal. Hal ini memunculkan fungsi penyelamatan dengan menemukan tempat persembunyian.

... aux abords d'une grande ville, un fermier la prit pour servante.

... di pinggiran kota besar, seorang petani mengangkatnya sebagai pembantu.

11) Kekurangan uang dan makanan (a⁵)

Bekerja sebagai pembantu dilakukan sang putri karena dia tidak memiliki uang dan makanan juga tidak memiliki tempat tinggal. Pekerjaannya di pertanian adalah mengurus ternak-ternak si Petani. Fungsi kekurangan membuat sang putri mau bekerja apa saja untuk bertahan hidup.

“ Tu prendras soin des dindons et nettoieras l'auge à cochons. Tu gagnerais ta nourriture et seras loge au chaud dans la porcherie, ou si tu me donnes satisfaction, dans la grange désaffectée à l'orée du bois.”

“ Kamu akan merawat kalkun dan membersihkan tempat makan babi. Kamu akan dapat makanan dan tinggal di kandang babi yang hangat, atau jika pekerjaanmu memuaskan, kamu bisa tinggal di gubuk pinggir hutan.”

12) Ujian (D¹)

Fungsi ujian muncul pada saat kota itu mengadakan pesta. Sang Putri yang selalu memakai kulit keledai akhirnya dikenal dengan sebutan Kulit Keledai yang

jelek. Semua orang mengejeknya karena pasti tidak ada laki-laki yang mau mengajaknya berdansa.

Pauvre Peau d'Ane, ricanaien les servantes. Il est heureux que tu ne pas aies accompagnées à la fête du village. Aucun garçon n'aurait voulu danser avec toi.

Kulit Keledai yang malang, ejek kata para pembantu. Menyenangkan karena kamu tidak datang ke pesta desa. Tidak ada laki-laki yang mau berdansa denganmu.

13) Penerimaan informasi lain (ζ^3)

Fungsi penerimaan informasi lain muncul pada tokoh pangeran yang melihat seorang putri yang cantik. Dia datang ke pertanian dan melihat gubuk di pinggir hutan, tempat tinggal Kulit Keledai. Pangeran sangat penasaran dan mengintip dari lubang kunci, ternyata ada seorang putri yang sangat cantik. Pangeran menanyakan nama orang yang tinggal di gubuk itu kepada pemilik pertanian. Fungsi penerimaan informasi muncul setelah pangeran menerima informasi dari pemilik pertanian.

Connaissaient-ils le nom de l'occupante de cette chambre dissimulée par des ronces et branchage? Une malheureuse, lui répondit-on, sale, laides et crasseuse.

Tahukah mereka nama penghuni kamar yang tersembunyi di antara tanaman berduri dan dahan-dahan? Seorang gadis malang, kotor, jelek dan kotor jawab mereka kepada pangeran.

14) Tanda pahlawan berupa cincin (I^2)

Tahap klimaks muncul ketika pangeran kembali ke istana dan terbayang-bayang wajah putri cantik yang ia lihat di pinggir hutan. Setelah itu Pangeran jatuh sakit karena terus memikirkannya. Pangeran berkata pada ayahnya bahwa ia ingin memakan kue buatan si Kulit Keledai. Fungsi tanda pahlawan muncul dalam bentuk cincin yang tidak sengaja terjatuh dalam adonan kue buatan Kulit Keledai.

... leur royal malade manqua périr étouffé par une jolie émeraude montée sur un jonc d'or d'une extrême finesse.

... Pangeran yang sedang sakit itu hampir tersedak oleh sebuah cincin zamrud yang indah.

Tokoh utama dalam dongeng pasti memiliki sebuah tanda agar dapat dikenali setelah dalam penyamaran. Tanda itu dapat berupa perhiasan, tanda lahir atau pun benda ajaib.

15) Kompetisi (H^2)

Fungsi kompetisi muncul karena pangeran berkata akan menikahi gadis yang jarinya cocok dengan cincin yang ditemukan dalam kue. Raja dan Ratu memerintahkan para prajurit mencari gadis itu ke seluruh penjuru kota dan semua gadis berlomba-lomba untuk ikut mencobanya.

..., nul de la royaume ne devait ignorer de l'événement. De la grande-duchesse à la serveusse d'aubergne, toutes les filles auraient, le droit de courir leur

chance, car celle qui parviendrait à glisser l'anneau d'or à son doigt épouserait le prince.

..., tidak ada seorang pun di kerajaan yang melewatkan peristiwa ini. Dari gadis bangsawan sampai pelayan penginapan, semua gadis memiliki hak untuk mencoba karena barang siapa yang jarinya cocok dengan cincin itu akan menikah dengan pangeran.

Kompetisi adalah cara tokoh utama untuk ditemukan dan diselamatkan dari kesengsaraan. Hal ini biasanya muncul setelah tokoh putri bertemu dengan pangeran.

16) Penyamaran (O)

Pada hari kelima pencarian dan setelah semua gadis di kerajaan mencoba cincin itu dan gagal, Pangeran memerintahkan prajuritnya untuk menemui si Kulit Keledai dan mencoba cincinnya. Kulit Keledai yang mengetahui bahwa para prajurit akan mendatangi rumahnya segera bersiap-siap. Fungsi kedatangan pahlawan dengan penyamaran muncul karena Kulit Keledai menggunakan kulit keledai dari ayahnya untuk menutupi dirinya yang sebenarnya.

Lorsqu'elle parut comme à 'accoutumée, sale et malodorant, les serviteurs rassemblés éclatèrent de rire, ils l'escortèrent jusqu'au palais en se moquant d'elle. Le prince, qui l'attendait sur les marches du trône, resta confondu devant cette étrange apparition.

Dia datang dengan penampilannya seperti biasa, kotor dan bau, para pelayan terlihat menertawakannya dan mengolok-olok dia sampai ke istana. Sang Pangeran yang menunggunya di tangga tahtanya tertegun melihat penampilan aneh itu.

Penyamaran terakhir ini disertai ejekan orang-orang. Dongeng yang berakhir bahagia juga selalu memunculkan hal ini, peristiwa ejekan, hinaan terhadap tokoh utama yang buruk rupa.

17) Tugas diselesaikan (N)

Fungsi tugas yang diselesaikan muncul ketika jari Kulit Keledai cocok dengan cincin yang ditemukan oleh Pangeran. Hal ini mengakhiri pencarian mengenai pemilik cincin sebenarnya.

La bague s'ajusta sans peine au doigt menu.

Cincin itu terpasang dengan mudah di jari kecilnya.

Tanda tokoh utama akan selalu cocok untuk pemilik aslinya. Peristiwa ini adalah klimaks dari setiap cerita dongeng.

18) Pahlawan dikenali (Q)

Fungsi pahlawan dikenali ini pada saat kulit keledai itu tersingkap dan memunculkan wujud asli sang Putri dan sosok itulah yang dicari oleh Pangeran. Di akhir cerita dongeng, penyamaran pahlawan selalu terkuak identitas aslinya.

L'infante alors, d'un gracieux mouvement d'épaules, se débarassa de la peau qui la dissimulait si bien et apparut à tous dans sa radieuse beauté.

Gadis itu, dengan gerakan anggun di pundaknya, menyingkirkan kulit yang menyembunyikan dirinya dengan sangat baik dan semua orang dapat melihat kecantikannya yang bercahaya itu .

Pada peristiwa ini, tokoh utama akan kembali ke wujud semula yang sebenarnya.

19) Pernikahan (W)

Fungsi pernikahan terpenuhi setelah semua terungkap dan Pangeran mengenali Kulit Keledai sebagai gadis cantik yang pernah dilihat di gubuk pinggir hutan. Pernikahan dilaksanakan dan pasangan ini hidup dengan bahagia bersama anak-anak mereka adalah akhir dari cerita *Peau d'Ane*.

Ce couple heureux et sage connut de longues années de bonheur, entouré de nombreux enfants, héritiers de leur vertus.

Pasangan bahagia dan bijaksana ini hidup bahagia bertahun-tahun kemudian dan dikelilingi oleh banyak anak, pewaris kebajikan mereka

Alur dalam dongeng *Peau d'Ane* dapat disusun dari fungsi-fungsi yang muncul dalam bentuk skema. Skema inilah yang dapat membantu para pembaca mengetahui jalan cerita dari dongeng *Peau d'Ane*. Skema fungsi dalam bentuk lambang menurut Propp adalah sebagai berikut :

$$\alpha \beta^1 \eta^3 d^7 \gamma^2 d^7 T^3 F^6 R_s^4 R_s^5 a^5 D^1 \zeta^3 I^2 H^2 O N Q W$$

Distribusi fungsi di lingkaran pelaku dalam dongeng *Peau d'Ane* adalah sebagai berikut :

1. Penjahat

Karakter penjahat dalam dongeng *Peau d'Ane* diperlihatkan oleh fungsi η^3 yang dilakukan oleh Raja, ayah si Kulit Keledai sendiri. Keinginan untuk memperistri anaknya sendiri memperlihatkan sang Raja sebagai tokoh antagonis dalam dongeng ini. Tindak kejahatan selanjutnya dilakukan oleh para pembantu yang mengejeknya saat ada pesta desa. Fungsi ujian D^1 menunjukkan para pembantu mempunyai peran antagonis dalam kehidupan si Kulit Keledai.

2. Penolong

Karakter penolong ditunjukkan pada fungsi d^7 oleh ibu peri pelindung sang Putri. Tokoh ibu peri menolong sang Putri beberapa kali untuk menyelesaikan masalahnya dan memberikan transformasi pada penampilan sang Putri untuk menyelamatkannya. Fungsi transformasi T^3 juga menunjukkan bahwa ibu peri adalah tokoh penolong dalam dongeng *Peau d'Ane*. Ibu peri pelindung bahkan menggunakan sihirnya untuk melindungi sang Putri pada saat penyelamatan dirinya F^6 .

3. Bantuan

Tokoh lain yang memberikan bantuan adalah petani yang memberikan pekerjaan dan rumah kepada si Kulit Keledai. Fungsi Rs^4 dan Rs^5 menunjukkan si petani adalah pemberi bantuan dalam dongeng *Peau d'Ane*.

4. Putri

Karakter putri dalam dongeng *Peau d'Ane* secara eksplisit diceritakan dalam dongeng ini dari awal cerita (α). Hubungan Raja dan Putri ditunjukkan juga dalam fungsi kesalahan (η^3) karena sang Raja ingin menikahi putrinya sendiri. Pada akhir cerita, sang Raja menghadiri pernikahan sang Putri dengan Pangeran.

5. Pemberi tugas

Pada karakter pemberi tugas adalah sang Pangeran yang memerintahkan para prajuritnya untuk mencari gadis yang cocok dengan cincin yang dia temukan. Fungsi kompetisi (H^2) menunjukkan peran tokoh pemberi tugas.

4. Simpulan

Pada dongeng *Peau d'Ane* muncul 19 fungsi. Kesembilan belas fungsi tersebut membentuk sebuah skema cerita yang terdapat cerita dongeng klasik, sebagai berikut α , β^1 , η^3 , d^7 , γ^2 , d^7 , T^3 , Rs^4 , Rs^5 , a^5 , D^1 , ζ^3 , I^2 , H^2 , O, N, Q, W. Pada lingkaran tindakan pelaku ditemukan lima pelaku dalam dongeng *Peau d'Ane* yaitu, Raja sebagai penjahat, Ibu peri sebagai penolong, Kulit Keledai sebagai putri, Petani sebagai pemberi bantuan dan Pangeran sebagai pemberi tugas.

5. Daftar Pustaka

- Danandjaya, J. (1991). *Kegunaan Folklor sebagai Sumber Sejarah Lokal di Desa-Desa di Indonesia*. Gadjah Mada University.
- Danandjaya, J. (1994). *Folklor Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng dan lain-lain*. PT. Pustaka Utama Grafiti.
- Eriyanto. (2013). *Analisis Naratif : Dasar-Dasar dan Penerapannya dalam Analisis Teks Berita Media*. Penerbit Kencana.
- Isnanda, R., Gusnetti, & Syofiani. (2015). Struktur dan Nilai pendidikan dalam cerita rakyat Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatera Barat. *Jurnal Gramatika : V 1.i 2 183-192*.
- Kartika, P. C. (2016). Meningkatkan Jiwa Sosial Anak Melalui Karya Sastra Berupa Dongeng (Kajian Sastra Anak). *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 8(2).
- Perrault, C. (1992). *Les Plus Beaux Contes*. Edition Lito.
- Propp, V. (1979). *Morphology of the Folktale*. University of Texas.
- Rokhmansyah, A. (2016). Morfologi Cerita Rakyat Kutai Kertanegar Putri Silu : Analisis Naratologi Vladimir Propp. *Jurnal Sirok Bastra 4*, 81-89