

CERITA RAKYAT NENEK LUHU: TINJAUAN VLADIMIR PROPP

Nenek Luhu Folktale: The Review of Vladimir Propp

Nita Handayani Hasan

Kantor Bahasa Maluku

Jalan Mutiara No. 3A, Ruko Mardika, Ambon, Indonesia

Telp: 085313944285, Pos-el: nita.handayani@kemdikbud.go.id

Naskah masuk: 9 Maret 2017, disetujui: 5 Januari 2018, revisi akhir: 28 Juni 2018

DOI: <https://dx.doi.org/10.26610/metasastra.2018.v11i2.131-144>

Abstrak: Cerita rakyat Nenek Luhu merupakan cerita rakyat yang sangat populer di masyarakat Maluku, khususnya Kota Ambon. Melalui isi dalam cerita ini ditemukan asal-usul beberapa tempat wisata yang ada di Kota Ambon. Selain itu, mitos keberadaan tokoh Nenek Luhu memiliki nilai mistis dan disegani oleh masyarakat Kota Ambon. Oleh karena itu, merupakan hal yang menarik untuk menganalisis fungsi pelaku dan penyebarannya menggunakan pendekatan Vladimir Propp. Penelitian ini menganalisis fungsi-fungsi pelaku pada dongeng Nenek Luhu dengan menggunakan teori struktural Vladimir Propp. Analisis pada fungsi pelaku bertujuan untuk mengetahui struktur naratif yang terkandung dalam cerita Nenek Luhu. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa studi pustaka. Hasil dari penelitian ini ditemukan delapan fungsi pelaku dalam cerita rakyat Nenek Luhu, terdapat tiga pola cerita yang menunjukkan alur maju, namun memiliki akhir cerita yang mengambang, dan Cerita Nenek Luhu memiliki empat lingkaran tindakan.

Kata kunci: fungsi; cerita rakyat; nenek luhu

Abstract: *Nenek Luhu is a folktale that is very popular in the Maluku, especially Ambon City. In this story we can find the origins of several tourist attractions in Ambon City. In addition, the myth of the presence of the figure of Nenek Luhu has a mystical value and is respected by the people of Ambon City. Therefore, it is interesting to analyze the functions of the actors and their distribution by using the Vladimir Prop's approach. This research analyzes the functions of actors in Nenek Luhu's folktale using Vladimir Propp's structural theory. The analysis of the actor's function aims to find out the narrative structure in Nenek Luhu story. This research uses a qualitative method. This research uses data collection techniques in the form of literature studies. The results of this research find that in Nenek Luhu folktale there are eight perpetrators' functions, three story patterns that showed a forward flow, but the end of the story is not clear, and four circles of action.*

Key words: *function; folktale; nenek luhu*

1. PENDAHULUAN

Keberadaan sastra lisan di masyarakat Indonesia merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan. Melalui sastra lisan terjadi pewarisan budaya,

sejarah, dan adat istiadat dari generasi ke generasi. Meskipun sastra lisan sering hadir dalam varian-varian yang berbeda-beda, namun bentuk dasar sastra lisan relatif tetap. Bertahannya sastra lisan di tengah-

tengah masyarakat menunjukkan sastra lisan memiliki fungsi tertentu, di antaranya fungsi pendidikan, pelipur lara, protes sosial, dan proyeksi keinginan terpendam.

Salah satu bentuk sastra lisan yang sangat dikenal oleh masyarakat ialah cerita rakyat. Cerita rakyat memiliki kekuatan untuk mempertahankan kearifan lokal, nilai budaya, dan mengandung nilai-nilai pendidikan karakter bagi masyarakat (Rohmadi, 2016:337). Melalui cerita rakyat terkandung pendidikan yang dapat diwariskan kepada generasi penerus.

Kearifan lokal yang terkandung dalam cerita rakyat dapat dijadikan cara memperkenalkan budaya bangsa. Dengan mencintai budaya bangsa, maka masyarakat Indonesia akan paham terhadap jati diri bangsa. Pada era globalisasi saat ini, dimana masyarakat Indonesia lebih menyukai kebudayaan bangsa lain, lewat pewarisan cerita rakyat diharapkan mampu mengembalikan minat generasi muda terhadap budaya bangsa.

Salah satu bentuk cerita rakyat yang sangat populer di masyarakat Maluku, ialah legenda Nenek Luhu. Legenda Nenek Luhu telah diceritakan turun-temurun dari generasi ke generasi. Dalam legenda Nenek Luhu terdapat cerita yang menceritakan terbentuknya beberapa tempat wisata yang hingga kini sangat terkenal di Kota Ambon. Tempat-tempat tersebut ialah gunung nona dan batu capeo. Selain itu, hingga saat ini tokoh Nenek Luhu dijadikan sosok yang amat disegani. Masyarakat Kota Ambon meyakini jika tokoh Nenek Luhu tetap hidup berdampingan dengan mereka hingga saat ini, sehingga tidak mengherankan jika cerita Nenek Luhu

sampai saat ini masih melekat di hati masyarakat.

Terdapat satu mitos terkait keberadaan Nenek Luhu, yaitu Masyarakat Kota Ambon meyakini jika turun hujan di waktu panas terik matahari, sosok Nenek Luhu akan datang dan menculik anak-anak kecil yang sedang bermain-main di luar rumah. Adanya mitos tersebut sebenarnya memiliki pesan positif, yaitu agar anak-anak tidak bermain-main di waktu hujan karena dapat menyebabkan sakit. Namun, sosok Nenek Luhu dikaitkan dengan mitos tersebut agar anak-anak merasa takut dan mengikuti perintah orang tuanya. Keberadaan mitos tersebut menunjukkan bahwa sosok Nenek Luhu memiliki kesaktian dan disegani oleh masyarakat.

Pelestarian dongeng Nenek Luhu dapat menunjukkan kekayaan penelitian sastra daerah di Maluku. Cerita rakyat tidak hanya dijadikan dongeng sebagai pengantar tidur, tetapi juga dapat dijadikan karya yang bernilai ilmiah.

Analisis cerita-cerita rakyat yang ada di Maluku menggunakan teori-teori sastra hingga kini masih jarang dilakukan. Oleh karena itu, penelitian-penelitian terhadap carita-cerita rakyat yang ada di Maluku menggunakan berbagai teori sastra semestinya dilakukan untuk mengetahui pola atau struktur cerita. Hal tersebut dapat memperkaya informasi dan menunjukkan kekhasan budaya masyarakat Maluku.

Penelitian-penelitian terdahulu yang menggunakan teori struktural Vladimir Propp di antaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Rokhmansyah (2016) yang berjudul "Morfologi Cerita Rakyat Kutai Kartanegara *Putri Silu*: Analisis Naratologi Vladimir Propp". Berbeda dengan penelitian yang peneliti buat,

yaitu menggunakan cerita rakyat *Nene Luhu*, penelitian yang dilakukan Rokhmansyah (2016) menggunakan cerita rakyat yang berasal dari Kutai Kartanegara berjudul *Putri Silu*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan terdapat dua belas fungsi naratif utama dan empat lingkaran tindakan dalam cerita rakyat *Putri Silu*.

Penelitian lainnya yaitu penelitian oleh Lestari (2014) yang berjudul "Morfologi Cerita Rakyat Sobey Kororsri (Penerapan Teori Naratologi Vladimir Propp)". Dari hasil penelitiannya itu, Lestari menemukan 21 (dua puluh satu) fungsi naratif, 3 (tiga) pola cerita, dan 6 (enam) lingkaran tindakan dalam cerita rakyat tersebut.

Selanjutnya, Lestari (2015) juga melakukan penelitian juga terhadap cerita rakyat Papua yang lainnya yang dituliskannya dalam artikel "Morfologi Cerita Rakyat Arso Watuwe: Sebuah Analisis Naratologi Vladimir Propp". Cerita rakyat Arso Watuwe merupakan cerita rakyat yang berasal dari Kabupaten Keerom, Papua. Hasil analisisnya yaitu ditemukan dua puluh satu fungsi naratif, tiga pola cerita, dan lima lingkaran tindakan.

Penggunaan teori dari Propp ini dilakukan juga oleh Anggraini (2016) saat meneliti cerita rakyat dari Palembang. Dalam artikelnya yang berjudul "Si Dayang Rindu Tunang Raja Palembang: Morfologi Vladimir Propp", Anggraini menemukan tiga belas fungsi, tiga pola keinginan, dan empat lingkaran tindakan.

Penelitian terhadap cerita rakyat Maluku menggunakan teori Vladimir Propp pernah dilakukan oleh Hasan (2016). Penelitian tersebut berjudul Penerapan Teori Vladimir Propp pada Cerita Rakyat Ikan *Lompa*. Hasil penelitian tersebut yaitu ditemukan empat lingkaran tindakan, Sembilan

belas fungsi naratif, dan tiga jenis pelaku.

Permasalahan yang akan dibahas dalam tulisan ini yaitu (1) apa saja fungsi-fungsi pelaku pada dongeng Nenek Luhu menggunakan teori struktural Vladimir Propp?, dan (2) bagaimana penyebaran fungsi-fungsi tersebut dalam dongeng Nenek Luhu?. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui fungsi-fungsi pelaku dalam dongeng Nenek Luhu menggunakan teori struktural Vladimir Propp, dan mengetahui penyebaran fungsi-fungsi tersebut.

Vladimir Propp merupakan seorang tokoh aliran formalis Rusia yang melakukan analisis tentang struktur cerita rakyat. Nama lengkapnya yaitu *Vladimir Jakovlevic Propp*, lahir di St. Petersburg, Jerman pada tanggal 17 April 1895. Propp adalah tokoh strukturalis pertama yang melakukan kajian secara serius terhadap struktur naratif, sekaligus memberikan makna baru terhadap dikotomi *fibula* (cerita) dan *sjuzhet* (alur).

Propp (Taum, 2011:123--124) memandang *sjuzhet* (alur) sebagai tema bukan alur seperti yang dipahami oleh kaum formalis. Menurutnya motif merupakan unsur yang penting sebab motiflah yang membentuk tema. Motif dibedakan menjadi tiga macam, yaitu: pelaku, perbuatan, dan penderita. Ketiga motif ini dikelompokkan menjadi dua, yaitu perbuatan sebagai unsur yang stabil, yang tidak tergantung dari siapa yang melakukan dan unsur yang tidak stabil dan bisa berubah-ubah, yaitu pelaku dan penderita. Menurut Propp, yang terpenting adalah unsur yang tetap (perbuatan) yaitu fungsi itu sendiri.

Propp (Susanto, 2012:111) mengembangkan teori yang berasal dari konsep formalisme (struktur

formal) Rusia yang berhubungan dengan alur dari peristiwa atau aksi. Propp menggunakan pendekatan emik terhadap struktur naratif. Propp lebih menekankan perhatiannya pada motif naratif terpenting, yakni tindakan atau perbuatan. Menurut Propp, tindakan pelaku yang terdapat dalam sebuah fungsi merupakan hal yang penting. Fungsi adalah tindakan seorang tokoh yang terbatas maknanya dalam jalan cerita.

Berdasarkan penelitiannya terhadap seratus dongeng Rusia yang disebutnya *fairytale*, Propp (Suwondo, 2011:56) menyimpulkan bahwa (1) anasir yang mantap dan tidak berubah dalam sebuah dongeng bukanlah motif atau pelaku, melainkan fungsi, lepas dari siapa pelaku yang menduduki fungsi itu, (2) jumlah fungsi dalam dongeng

terbatas, (3) urutan fungsi dalam dongeng selalu sama, dan (4) dari segi struktur semua dongeng hanya mewakili satu tipe. Sehubungan dengan simpulan (2), Propp menyatakan bahwa paling banyak sebuah dongeng terdiri atas tiga puluh satu fungsi. Namun, ia juga menyatakan bahwa setiap dongeng tidak selalu mengandung semua fungsi itu. Banyak dongeng yang ternyata hanya mengandung beberapa fungsi. Fungsi-fungsi itulah, berapa pun jumlahnya, yang membentuk kerangka pokok cerita.

Untuk mempermudah pembuatan skema cerita, Propp memberi tanda atau lambang khusus pada setiap fungsi. Tiga puluh satu fungsi dan lambang yang dimaksudkan oleh Propp dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Tiga Puluh Satu Fungsi Cerita Rakyat

No.	Fungsi	Simbol	Keterangan
1	<i>Absentation</i> 'ketiadaan'	β	Seorang anggota meninggalkan rumah dengan berbagai alasan. Anggota keluarga dapat siapa saja: entah orang tua, raja, adik, dan lain-lain. Tokoh yang pada mulanya digambarkan sebagai 'orang biasa' inilah yang kemudian perlu dicari dan diselamatkan. Para pembaca biasanya mengidentifikasi tokoh ini sebagai 'diriku'.
2	<i>Interdiction</i> 'larangan'	γ	Tokoh utama atau pahlawan dikenai larangan. Misalnya: tidak boleh berbicara lagi, tidak boleh meninggalkan rumah, tidak boleh memetik bunga atau buah tertentu, tidak boleh meninggalkan adik sendirian, tidak boleh melewati jalan ini. peringatan terhadap ' <i>the danger of life</i> ' ini pun seolah-olah ditujukan kepada pembaca. Pembaca membangun harapan tertentu terhadap tokoh ini untuk mengikuti ataupun melanggar larangan.
3	<i>Violation</i> 'pelanggaran'	δ	Pelanggaran itu dilanggar. Karena itu, penjahat mulai memasuki cerita, meskipun tidak secara frontal melawan sang pahlawan. Pahlawan tetap saja mengabaikan larangan. Pembaca mungkin ingin mengingatkan pahlawannya untuk mengikuti larangan, tetapi jelas pahlawan tidak bisa mendengarnya.
4	<i>Reconnaissance</i> 'pengintaian'	ε	Penjahat mencoba memata-matai, misalnya dengan cara menemukan permata, anak yang hilang, dan

			lain-lain. Penjahat secara aktif mencari informasi, misalnya menelusuri informasi-informasi yang berharga atau secara aktif berusaha menangkap seseorang, binatang buruan, atau yang lainnya. Penjahat bahkan dapat saja berbicara dengan anggota keluarga yang polos, yang memberikan informasi berharga itu. Hal ini membuat cerita semakin menegangkan. Pembaca barangkali ingin mengingatkan pahlawan mengenai bahaya sang penjahat.
5	<i>Delivery</i> 'penyampaian (informasi)'	ς	Penjahat memperoleh informasi mengenai korbannya. Upaya penjahat berhasil mendapatkan informasi biasanya mengenai pahlawan ataupun korban. Berbagai informasi diperoleh, misalnya tentang peta atau lokasi harta karun ataupun tujuan pahlawan. Inilah fase di dalam cerita yang memihak pada penjahat, menciptakan ketakutan seakan-akan penjahat memenangkan pertarungan dan cerita akan berakhir dengan tragis.
6	<i>Fraud</i> 'penipuan (tipu daya)'	η	Penjahat mencoba menipu dan meyakinkan korbannya untuk mengambil alih kedudukan ataupun barang-barang miliknya. Dengan memanfaatkan informasi yang sudah diperolehnya, penjahat menipu korban atau pun pahlawan dengan berbagai cara. Penjahat mungkin menangkap korban, memengaruhi pahlawan untuk mendapatkan keinginannya. Penipuan dan penghianatan adalah salah satu tindakan kriminal sosial terburuk dan sejenis pelecehan fisik. Tindakan ini memperkuat posisi penjahat sebagai orang yang benar-benar jahat. Hal ini memperdalam ketegangan pembaca mengenai keselamatan korban atau pahlawan yang telah ditipu.
7	<i>Complicity</i> 'keterlibatan'	θ	Korban benar-benar tertipu dan tanpa disadarinya dia menolong musuhnya. Korban ataupun pahlawan memberikan sesuatu kepada penjahat, misalnya peta atau senjata magis yang digunakan secara aktif untuk melawan orang-orang baik. Pembaca kecewa dan putus asa terhadap korban atau pahlawan yang kini dianggap sebagai penjahat juga. Pembaca menjadi bingung dengan posisi pahlawan yang sudah keluar jauh dari harapan.
8	<i>Villainy</i> 'kejahatan'	A	Kejahatan (<i>villainy</i>). Penjahat merugikan atau melukai salah seorang anggota keluarga, misalnya menculik, mencuri kekuatan magis, merusak hasil panen, menghilangkan atau membuang seseorang, menukar seorang anak, membunuh orang, dsb.
8a	<i>Lack</i> 'kekurangan (kebutuhan)'	a	Salah seorang anggota keluarga kehilangan sesuatu atau mengharapkan untuk memiliki sesuatu. Jadi, fungsi ini memiliki dua alternatif yang dapat terjadi dan yang lainnya tidak.
9	<i>Mediation, the connective incident</i>	B	Kegagalan atau kehilangan itu justru menjadi pengenalan; pahlawan datang dengan sebuah

	'perantaraan, peristiwa penghubung'		permintaan atau suruhan; dia dibiarkan pergi atau ditahan. Pahlawan menyadari adanya tindakan keji atau mengetahui kekurangan yang dimiliki anggota keluarga. Pahlawan mungkin menemukan keluarga atau komunitasnya yang sedang menderita. Hal ini membuat pembaca menyadari apa yang terjadi sekarang. Kita mungkin tidak menyadari bahwa pahlawan benar-benar seorang pahlawan karena dia belum menunjukkan kualitasnya sebagai pahlawan.
10	<i>Begining counteraction</i> 'penetralan (tindakan) dimulai'	C	Pencari menyetujui atau memutuskan melakukan aksi balasan. Pahlawan sekarang memutuskan mengambil tindakan untuk mengatasi kekurangan. Inilah bagi pahlawan untuk memutuskan sesuatu tindakan yang akan membuatnya menjadi seorang pahlawan.
11	Departure 'keberangkatan (kepergian)'	↑	Pahlawan pergi meninggalkan rumah.
12	<i>The first function of the donor</i> 'fungsi pertama donor (pemberi)'	D	Pahlawan diuji, diinterogasi, diserang, dsb, yang merupakan persiapan baginya menerima pelaku atau penolong magis (<i>donor</i>).
13	<i>The hero's reaction</i> 'reaksi pahlawan'	E	Pahlawan bereaksi terhadap tindakan penolong masa depan berhasil atau gagal tes, membebaskan tahanan, menyatukan yang bertikai, melayani, menggunakan kekuatan musuh untuk mengalahkannya.
14	<i>Provision or receipt of a magical agent</i> 'penerimaan unsur magis (alat sakti)'	F	Pahlawan meneliti cara penggunaan benda magis.
15	<i>Spatial translocation</i> 'perpindahan (tempat)'	G	Pahlawan dibawa, dipesan, atau dibimbing ke sebuah tempat dari suatu objek pencaharian. Perubahan spasial antara dua kerajaan.
16	<i>Struggle</i> 'berjuang, bertarung'	H	Pahlawan dan penjahat terlibat dalam pertempuran langsung.
17	<i>Marking</i> 'penandaan'	J	Pahlawan dikenali, misalnya terluka, menerima cincin atau selendang.
18	<i>Victory</i> 'kemenangan'	I	Penjahat dikalahkan, misalnya terbunuh dalam pertempuran, dikalahkan dalam sebuah sayembara, dibunuh ketika sedang tidur, atau dibuang.
19	<i>The initial misfortune or lack is liquidated</i> 'kekurangan (kebutuhan) terpenuhi'	K	kemalangan dihadapi, tawanan lepas, orang yang sudah dibunuh hidup kembali
20	<i>Return</i> 'kepulangan (kembali)'	↓	Pahlawan kembali ke rumah.

21	<i>Pursuit, chase</i> 'pengejaran, penyelidikan'	Pr	Pahlawan dicari (orang yang mencarinya ingin membunuh, mamakannya ataupun memperlemah posisi pahlawan).
22	<i>Rescue</i> 'penyelamatan'	Rs	Pahlawan diselamatkan dari pencarian (mujizat menghalangi orang yang mencari, pahlawan bersembunyi atau disembunyikan, pahlawan menyamar, pahlawan diselamatkan).
23	<i>Unrecognised arrival</i> 'datang tak terkenal'	O	Pahlawan yang belum dikenali, tiba di rumah atau sampai di negeri lain.
24	<i>Unfounded claims</i> 'tuntutan yang tak mendasar'	L	Pahlawan palsu memberikan pernyataan yang tak berdasar/palsu.
25	<i>The difficult task</i> 'tugas sulit (berat)'	M	Tugas yang sulit diberikan kepada pahlawan (cobaan berat, teka-teki, uji kemampuan, sayembara, dll).
26	<i>Solution</i> 'penyelesaian (tugas)'	N	Tugas itu dapat diselesaikan dengan baik.
27	<i>Recognition</i> '(pahlawan) dikenali'	Q	Pahlawan dikenali (dengan tanda pengenal yang diberikan kepadanya).
28	<i>Exposure</i> 'penyingkapan (tabir)'	Ex	Pahlawan palsu atau penjahat dibuang.
29	<i>Transfiguration</i> 'penjelmaan'	T	Perubahan penampilan (<i>transfiguration</i>). Pahlawan mendapatkan penampilan baru menjadi semakin ganteng, diberi pakaian baru, dll.
30	<i>Punishment</i> 'hukuman (bagi penjahat)'	U	Penjahat dihukum.
31	<i>Wedding</i> 'perkawinan (dan naik tahta)'	W	Pahlawan menikah dan menerima mahkota sebagai imbalan yang pantas diterimanya.

Dalam 31 fungsi yang dikemukakan oleh Propp terdapat tujuh lingkaran tindakan (Taum, 2011:320) yang dapat dimasuki oleh fungsi-fungsi yang tergabung secara logis, yaitu:

1. *The villain* 'lingkungan aksi penjahat'. Penjahat yang bertarung melawan pahlawan.
2. *The donor, provider* 'lingkungan aksi donor, pembekal'. Donor/pemberi mempersiapkan pahlawan atau memberi pahlawan barang-barang magis tertentu.
3. *The magical helper* 'lingkungan aksi pembantu'. Pembantu magis yang berusaha menolong pahlawan ketika dia mengalami kesulitan.
4. *The princess and her father* 'lingkungan aksi seorang putri dan ayahnya'.
5. *The dispatcher* 'lingkungan aksi perantara (pemberangkat)'. Pengutus yaitu tokoh yang mengetahui adanya kekurangan dan menghalangi pahlawan sejati.
6. *The hero or victim/seeker hero*, 'lingkungan aksi pahlawan'.

Pahlawan sejati yang memberikan reaksi terhadap donor dan menikahi putri raja.

7. *The false hero* 'lingkungan aksi pahlawan palsu'. Pahlawan palsu yang mengambil keuntungan dari tindakan-tindakan pahlawan sejati dan mencoba menikahi putri raja.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif kualitatif. Oleh karena itu, peneliti akan memaparkan data yang ada kemudian dianalisis. Dalam menganalisis, penelitian ini menggunakan teknis analisis morfologi yang dikemukakan oleh Vladimir Propp. Konsep dasar analisis morfologi Vladimir Propp yaitu mengutamakan fungsi dan peran pelaku dalam cerita. Proses analisis dimulai dengan (1) memaparkan cerita rakyat yang akan dianalisis, kemudian (2) memeriksa dan memilah-milah cerita yang ada berdasarkan jenis dan tipenya dalam masing-masing lingkaran cerita, dan (3) mengidentifikasi jenis pelaku dalam cerita.

Teknik pengumpulan data menggunakan studi pustaka. Sumber data yang digunakan dalam tulisan ini yaitu cerita rakyat Nene Luhu yang diperoleh melalui laman Mollucastimes (2016). Cerita rakyat Nene Luhu merupakan cerita rakyat yang berasal dari Kota Ambon. Data dalam penelitian ini yaitu kalimat-kalimat yang menunjukkan fungsi-fungsi pelaku dalam cerita rakyat Nene Luhu, dan kalimat-kalimat yang menunjukkan penyebaran fungsi-fungsi cerita.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Ringkasan Cerita Nenek Luhu

Menurut kepercayaan masyarakat Ambon, Maluku, pada zaman Belanda terdapat sebuah kerajaan di Negeri Luhu, Pulau Seram. Kerajaan Luhu diperintah oleh seorang raja yang bernama Raja Gimelaha Luhu Tuban yang lebih dikenal dengan nama Raja Luhu. Sang Raja memiliki seorang permaisuri yang bernama Puar Bulan. Sang Raja dan Sang Permaisuri dikaruniai tiga orang anak. Anak sulung adalah perempuan yang bernama Ta Ina Luhu, dan dua anak yang lain adalah laki-laki yang bernama Sabadin Luhu dan Kasim Luhu. Ta Ina Luhu memiliki perangai yang baik, penurut, rajin beribadah, mandiri, serta sayang kepada keluarga.

Suatu ketika kabar tentang kekayaan dan ketentraman Negeri Luhu di dengar oleh penjajah Belanda yang berkedudukan di Ambon. Belanda pun menyerang Negeri Luhu. Pasukan Luhu melakukan perlawanan, namun pasukan Belanda berhasil menjatuhkan Negeri Luhu dan menguasainya. Keluarga Raja Luhu dan seluruh rakyatnya tewas dalam pertempuran tersebut. Satu-satunya orang yang selamat pada saat itu adalah putri raja, Ta Ina Luhu. Namun, ia ditangkap dan dibawa oleh penjajah Belanda ke Ambon, untuk dijadikan istri panglima perang Belanda. Dengan penolakan untuk dijadikan istri, Ta Ina Luhu diperkosa oleh Panglima Belanda. Karena selalu diperlakukan tidak senonoh oleh panglima tersebut, Ta Ina Luhu berusaha melarikan diri.

Suatu malam, Ta Ina Luhu berhasil melarikan diri dari Kota Ambon. Pada malam itu juga Ta Ina Luhu berjalan menuju ke sebuah negeri yang bernama Negeri Soya. Di

Negeri Soya Ta Ina Luhu disambut baik oleh keluarga Raja Soya, bahkan dianggap sebagai keluarga istana Soya. Setelah beberapa bulan tinggal di istana Soya, Ta Ina Luhu hamil (hasil pemerkosaan panglima Belanda) dan berniat melarikan diri dari istana Soya. Esoknya, saat suasana istana sedang sepi di malam hari, ia mengendap-endap menuju pintu belakang dan menaiki kuda Sang Raja. Ia sengaja tak memberitahu kepergiannya kepada keluarga Raja Soya, karena pastinya keluarga Raja Soya tidak akan mengizinkannya.

Sesampainya di puncak gunung, Ta Ina Luhu beristirahat di bawah pohon jambu. Ketika hari menjelang siang ia mendengar suara para pasukan Raja Soya memanggilnya dari kejauhan. Ia akhirnya meninggalkan tempat itu. Tak begitu lama setelah kepergiannya, sebagian rombongan pengawal Raja Soya tiba di tempat itu dan menemukan kulit jambu sisa makanan Ta Ina Luhu. Ta Ina Luhu terus memacu kudanya menuruni lereng gunung menuju pantai Amahusu dengan kencang sehingga topinya (tudung berbentuk kerucut yang terbuat dari bambu) diterbangkan angin. Ketika sang putri hendak mengambil topi itu, tiba-tiba topinya berubah menjadi batu.

Setelah itu Ta Ina Luhu melanjutkan perjalanannya. Namun, ketika hendak memacu kudanya, ia dihadang oleh pengawal Raja Soya. Ta Ina Luhu memohon agar tidak dibawa pulang ke istana Soya, karena ia tak mau merepotkan orang lain. Ketika salah seorang pengawal akan menarik tangannya, Ta Ina Luhu lantas bermohon kepada Tuhan untuk terhindarkan dari paksaan itu. Usai memanjatkan doa, tiba-tiba Ta Ina Luhu menghilang secara gaib. Para pengawal Raja Soya kaget dan terperangah menyaksikan peristiwa

ajaib itu. Sejak peristiwa itu, Ta Ina Luhu menghilang hingga saat ini.

3.2 Fungsi Pelaku, Skema, dan Pola Cerita

3.2.1 Fungsi Pelaku

Melalui ringkasan cerita di atas akan dibahas fungsi-fungsi menurut teori Vladimir Propp. Adapun hasil analisis fungsi dalam cerita Nenek Luhu tampak sebagai berikut.

(0) Situasi Awal (lambang: α)

Situasi awal dari cerita Nenek Luhu adalah deskripsi adanya kerajaan Luhu yang diperintah seorang raja bernama Raja Gimelaha Luhu Tuban atau Raja Luhu. Kerajaan Luhu merupakan kerajaan yang kaya dan tentram. Kekayaan dan ketentraman Negeri Luhu inilah yang menjadi pemicu kedatangan Belanda ke Negeri Luhu. Kedatangan Belanda ke Negeri Luhu menyebabkan kehancuran di Negeri Luhu. Adanya Kehancuran yang terjadi di Negeri Luhu menjadi pemicu munculnya fungsi-fungsi berikutnya.

(1) Kejahatan (lambang: A)

Kerajaan Luhu merupakan Kerajaan yang sangat kaya dan tentram. Karena kekayaan alamnya, Belanda datang ke kerajaan Luhu untuk mengambil alih kerajaan tersebut. Meskipun telah bertempur habis-habisan, kerajaan Luhu akhirnya takluk di tangan Belanda. Raja Luhu, permaisuri, dua putra raja Luhu, dan seluruh rakyatnya tewas dalam pertempuran tersebut. Satu-satunya orang yang selamat hanyalah Ta Ina Luhu (anak perempuan Raja Luhu).

(2) Kekurangan, kebutuhan (lambang: a)

Setelah menghabisi keluarga raja dan masyarakat Negeri Luhu, Belanda menangkap dan membawa Ta Ina Luhu ke Ambon. Salah seorang panglima Belanda ingin memperistri Ta Ina Luhu, tetapi Ta Ina Luhu tidak sudi untuk menjadi istri dari orang yang telah membunuh keluarga dan rakyatnya. Karena merasa ditolak, panglima Belanda kemudian memperkosa dan menyiksa Ta Ina Luhu.

Ta Ina Luhu yang tidak bersedia diperistri oleh salah seorang panglima Belanda yang telah membunuh keluarganya menginginkan agar panglima tersebut lenyap dari muka bumi. Tetapi dia tak berdaya untuk membunuh panglima Belanda. Ta Ina Luhu kemudian diperkosa dan disiksa oleh panglima Belanda.

(3) Perantara, peristiwa penghubung (lambang: B)

Ta Ina Luhu selalu diperlakukan tidak senonoh oleh panglima Belanda. Oleh karena itu, dia berusaha melarikan diri. Suatu malam, Ta Ina Luhu berhasil melarikan diri dari Kota Ambon. Pada malam itu, dia berjalan menuju sebuah negeri bernama Negeri Soya. Di Negeri Soya Ta Ina Luhu disambut baik oleh keluarga Raja Soya, bahkan dianggap sebagai keluarga istana Soya. Dalam hal ini, pertemuan Ta Ina Luhu dengan Raja Negeri Soya merupakan peristiwa penghubung terhadap kejadian berikutnya.

(4) Keberangkatan, kepergian (lambang: ↑)

Setelah beberapa bulan tinggal di istana Soya, Ta Ina Luhu hamil (hasil pemerkosaan panglima Belanda). Karena merasa malu dan tidak ingin menjadi aib bagi kerajaan Soya, Ta Ina

Luhu berniat melarikan diri dari istana Soya. Ketika suasana istana sedang sepi di malam hari, ia mengendap-endap menuju pintu belakang dan menaiki kuda Sang Raja. Ia sengaja tak memberitahu kepergiannya kepada keluarga Raja Soya, karena pastinya keluarga Raja Soya tidak akan mengizinkannya.

(5) Perpindahan tempat (lambang: G)

Ta Ina Luhu pergi dari istana Soya ke tempat lain karena merasa malu. Dia pergi ke beberapa tempat, di antaranya di puncak gunung menuju sebuah gunung dan pantai.

(6) Pengejaran, penyelidikan (lambang: Pr)

Ketika Raja Soya dan keluarganya bangun di pagi hari, Raja Soya mendapati kuda dan Ta Ina Luhu telah pergi dari istana. Oleh karena itu, Raja Soya memerintahkan prajurit-prajuritnya untuk mencari Ta Ina Luhu. Pengejaran yang dilakukan oleh prajurit kerajaan Soya terhadap Ta Ina Luhu bertujuan untuk menyelamatkan jiwa Ta Ina Luhu.

(7) (pahlawan) dikenali (lambang: Q)

Sesampainya di puncak gunung, Ta Ina Luhu beristirahat di bawah pohon jambu. Ketika hari menjelang siang ia mendengar suara para pasukan Raja Soya memanggilnya dari kejauhan. Ia akhirnya meninggalkan tempat itu. Tak begitu lama setelah kepergiannya, sebagian rombongan pengawal Raja Soya tiba di tempat itu dan menemukan kulit jambu sisa makanan Ta Ina Luhu. Ta Ina Luhu terus memacu kudanya menuruni lereng gunung menuju pantai Amahusu dengan kencang sehingga topinya (tudung berbentuk kerucut yang terbuat dari bambu) diterbangkan angin.

(8) Perubahan penampilan (lambang: T)

Ketika hendak memacu kudanya, ia dihadang oleh pengawal Raja Soya. Ta Ina Luhu memohon agar tidak dibawa pulang ke istana Soya, karena ia tak mau merepotkan orang lain. Ketika salah seorang pengawal akan menarik tangannya, Ta Ina Luhu lantas bermohon kepada Tuhan untuk terhindarkan dari paksaan itu. Usai memanjatkan doa, tiba-tiba Ta Ina Luhu menghilang secara gaib. Para pengawal Raja Soya kaget dan terperangah menyaksikan peristiwa ajaib itu. Sejak peristiwa itu, Ta Ina Luhu menghilang hingga saat ini.

Cerita Nenek Luhu memiliki akhir yang mengambang. Hal tersebut dikarenakan tokoh Ta Ina Luhu atau yang dikenal sebagai Nenek Luhu menghilang secara misterius dan tidak diketahui keberadaannya hingga saat ini. sebagian masyarakat Ambon meyakini bahwa Ta Ina Luhu sering muncul dalam wujud seorang nenek tua yang berbadan manusia, tetapi kaki sebelah kirinya berbentuk kaki kuda.

3.2.2 Skema Cerita

Jika cerita Nenek Luhu disusun dalam bentuk skema, kerangka cerita yang membentuk strukturnya akan tampak seperti berikut.

(α): AaB \uparrow GPrQT:

3.2.3 Pola Cerita

Setelah fungsi-fungsi pelaku dijabarkan, dan skema cerita digambarkan maka pola cerita Nenek Luhu yang dapat digambarkan, yaitu sebagai berikut:

I. A--B

II. \uparrow --G

III. Pr--T

Pola cerita Nenek Luhu menunjukkan alur maju karena keterkaitan peristiwa yang terbentuk

dalam cerita terus berkembang (maju). Pola I merupakan bagian awal cerita, pola II adalah isi cerita, dan pola III adalah bagian akhir cerita. Cerita Nenek Luhu memiliki akhir cerita yang mengambang.

Pola pertama dimulai dari fungsi cerita kejahatan (lambang: A) hingga fungsi perantara, peristiwa penghubung (lambang: B). Keadaan kerajaan Luhu yang awalnya tentram dan damai berubah menjadi kacau balau. Demi mendapatkan kekuasaan, Belanda membunuh raja, permaisuri dan dua putra mahkota kerajaan Luhu. Hanya Ta Ina Luhu yang selamat. Ta Ina Luhu adalah anak perempuan raja Luhu. Ta Ina Luhu kemudian ditangkap oleh Belanda dan akan dijadikan istri oleh panglima Belanda. Namun Ta Ina Luhu menolak, sehingga dia diperkosa oleh panglima Belanda. Karena terus-terusan disiksa oleh Belanda, maka Ta Ina Luhu melarikan diri. Peristiwa Ta Ina Luhu melarikan diri dari panglima Belanda merupakan fungsi perantara, peristiwa penghubung dan akhir dari fungsi pertama.

Pola kedua dimulai dari pola keberangkatan, kepergian (lambang: \uparrow) hingga fungsi perpindahan tempat (lambang: G). Ta Ina Luhu yang terus-terusan disiksa dan diperkosa oleh panglima Belanda pada akhirnya memutuskan untuk melarikan diri. Ta Ina Luhu berhasil pergi melarikan diri menuju Pulau Ambon. Kepergiannya tersebut membawa Ta Ina Luhu sampai ke Negeri Soya. Di Negeri Soya, Ta Ina Luhu diterima oleh keluarga Raja Soya. Ta Ina Luhu dilindungi penuh oleh kerajaan Soya.

Kebaikan Raja Soya kepada Ta Ina Luhu menjadi beban tersendiri bagi Ta Ina Luhu. Ta Ina Luhu merasa tidak pantas menerima kebaikan dari Raja Soya. Setelah beberapa bulan

tinggal di Soya, Ta Ina Luhu mengandung anak dari hasil pemerkosaan yang dilakukan oleh panglima Belanda. Karena merasa malu, dan tidak ingin membebani Raja Soya, Ta Ina Luhu memutuskan untuk pergi meninggalkan kerajaan Soya. Keputusan Ta Ina Luhu untuk meninggalkan Kerajaan Soya merupakan akhir dari pola kedua.

Pola ketiga dimulai oleh fungsi pengejaran, penyelidikan (lambang: Pr) hingga fungsi perubahan penampilan (lambang: T). Ketika Raja Soya bangun di pagi hari, dia tidak dapat menemukan kudanya dan Ta Ina Luhu. Karena merasa cemas terhadap keselamatan Ta Ina Luhu, dia memerintahkan kepada prajuritnya untuk mencari Ta Ina Luhu.

Ta Ina Luhu yang telah sampai di puncak gunung dan sedang beristirahat di bawah pohon jambu mendengar suara kuda para prajurit Raja Soya yang sedang mengejarnya. Merasa diikuti, Ta Ina Luhu langsung meneruskan perjalanannya. Pengawal kerajaan Soya kemudian menemukan jejak Ta Ina Luhu di bawah pohon jambu. Dengan kecepatan penuh, Ta Ina Luhu memacu kudanya menuruni lereng gunung Amahusu sehingga menyebabkan topinya terbang tertiuip angin.

Ketika dia akan melarikan diri lebih jauh lagi, para prajurit Raja Soya berhasil menghadangnya. Ta Ina Luhu memohon kepada para prajurit untuk tidak menangkapnya dan membiarkannya melarikan diri. Namun, para prajurit kerajaan Soya tidak dapat mengabaikan permintaan Ta Ina Luhu. Dengan segera mereka langsung menyergap Ta Ina Luhu untuk dibawa kembali ke kerajaan Soya. Ketika salah seorang prajurit akan menarik tangan Ta Ina Luhu, Ta Ina Luhu langsung memanjatkan doa

kepada sang pencipta untuk terhindarkan dari paksaan itu. Usai memanjatkan doa, tiba-tiba Ta Ina Luhu bersama kuda Raja Soya menghilang secara gaib. Para pengawal Raja Soya kaget dan terperangah menyaksikan peristiwa ajaib itu. Sejak peristiwa itu, Ta Ina Luhu menghilang hingga saat ini.

Kepergian Ta Ina Luhu ke alam gaib merupakan bentuk fungsi yang terakhir, yaitu perubahan penampilan. Ta Ina Luhu yang awalnya berwujud seorang manusia, kemudian menghilang pergi ke alam gaib.

3.3 Distribusi Fungsi di Kalangan Pelaku

Teori Vladimir Propp menghadirkan tujuh lingkaran tindakan dalam teorinya. Namun dalam cerita Nenek Luhu hanya terdapat empat lingkaran tindakan yaitu

- (1) *Villain* atau lingkungan aksi penjahat. Yang termasuk dalam lingkungan ini yaitu A dan a.
- (2) *Donor, provider* atau lingkungan aksi donor, pembekal. Yang termasuk dalam lingkungan ini yaitu B.
- (3) *Helper* atau lingkungan aksi pembantu. Yang termasuk dalam lingkungan ini yaitu Q dan T.
- (4) *Hero* atau lingkungan aksi pahlawan. Yang termasuk dalam lingkungan ini yaitu B, ↑, G, Pr, dan Q.

3.4 Keunggulan dan Kelemahan

Analisis Propp terhadap seratus dongeng Rusia berhasil memberikan sebuah dasar penggolongan cerita rakyat yang bersifat struktural dan berlaku umum. Melalui analisis yang dilakukannya diperoleh fungsi-fungsi tokoh di dalam cerita. Dari fungsi-

fungsi cerita yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa cerita-cerita rakyat Rusia kebanyakan menceritakan kisah-kisah kepahlawanan, yaitu seputar peperangan, strategi, penghianatan, dan kemenangan.

Melihat struktur cerita rakyat Rusia yang menceritakan kisah-kisah kepahlawanan, maka akan sulit untuk menerapkan teori Vladimir Propp pada cerita-cerita yang tidak bertemakan kepahlawanan. Hal tersebut tecermin dalam penerapan teori Vladimir Propp pada cerita rakyat Maluku "*Nenek Luhu*".

Propp menggunakan tanda dan lambang-lambang khusus untuk mengidentifikasi fungsi-fungsi dalam satuan naratif yang ada, yang digunakan dalam analisis cerita Nenek Luhu. Tanda dan lambang-lambang digunakan dalam menggambarkan struktur skema.

Penerapan teori Vladimir Propp terhadap cerita rakyat Nenek Luhu memiliki hasil yang berbeda. Terdapat beberapa fungsi pelaku dan lingkaran tindakan yang tidak termasuk dalam penggolongan teori Vladimir Propp. Adanya perbedaan tersebut bukanlah menjadi suatu hambatan dalam suatu penelitian. Hal tersebut dapat dijadikan tambahan wawasan dalam rana penelitian sastra nasional.

4. SIMPULAN

Cerita rakyat Nenek Luhu merupakan cerita yang mengungkapkan perjalanan tokoh *Ta Ina Luhu* yang kemudian berubah menjadi sosok Nenek Luhu yang sangat legendaris bagi masyarakat Kota Ambon. Keberadaan sosok Nenek Luhu dianggap sebagai tokoh mistis yang keberadaannya diyakini tetap ada hingga saat ini.

Berdasarkan pembahasan cerita rakyat Nenek Luhu dengan menggunakan teori yang dikemukakan Vladimir Propp di atas, peneliti mengambil beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Terdapat delapan fungsi pelaku dalam cerita rakyat Nenek Luhu. Fungsi-fungsi tersebut yaitu kejahatan (lambang: A); kekurangan, kebutuhan (lambang: a); perantara, peristiwa penghubung (lambang: B); keberangkatan, kepergian (lambang: ↑); perpindahan tempat (lambang: G); pengejaran, penyelidikan (lambang: Pr); (pahlawan) dikenali (lambang: Q); dan perubahan penampilan (lambang: T).
2. Skema cerita rakyat Nenek Luhu yaitu:
(α) :AaB↑GPrQT:
3. Terdapat tiga pola cerita di dalamnya. Ketiga pola cerita rakyat Nenek Luhu menunjukkan alur maju, karena peristiwa dalam cerita terus berkembang. Cerita Nenek Luhu memiliki akhir cerita yang mengambang.
4. Cerita rakyat Nenek Luhu memiliki empat lingkaran tindakan, yaitu *villain*; *Donor*, *provides*; *Helper*; dan *Hero*.

Penerapan teori struktural ala Vladimir Propp merupakan suatu uji-coba teori Barat terhadap cerita rakyat Indonesia (Maluku) yang hasilnya masih jauh dari sempurna. Uji coba semacam ini perlu dilakukan terus-menerus hingga dapat ditemukan keunikan tersendiri. Penelitian sastra khususnya cerita rakyat di Maluku hendaknya dilakukan secara lebih terarah, bertahap, dan berkelanjutan agar dapat diketahui dengan jelas ciri khas cerita-cerita rakyat Maluku.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, D. (2016). Si Dayang Rindu Tunang Raja Palembang: Morfologi Vladimir Propp. *Metasastra*, 9(2), 173-184. <https://doi.org/10.26610/metasastra.2016.v9i2.173-184>
- Hasan, N. H. (2016). Penerapan Teori Vladimir Propp pada Cerita Rakyat Ikan Lompa. *Totobuang*, 4(1), 91-102. Retrieved from <http://totobuang.kemdikbud.go.id/jurnal/index.php/totobuang/article/view/8>
- Lestari, U. F. R. (2014). Morfologi Cerita Rakyat Sobey Kororsri (Penerapan Teori Naratologi Vladimir Propp). *Gramatika*, 2(2), 93-102. <https://doi.org/10.31813/gramatika/2.2.2014.98.93--102>
- Lestari, U. F. R. (2015). Morfologi Cerita Rakyat Arso Watuwe: Sebuah Analisis Naratologi Vladimir Propp. *Metasastra*, 8(1), 139-154. <https://doi.org/10.26610/metasastra.2015.v8i1.139-154>
- Mollucastimes. (2016). Nenek Luhu (Mitos Ambon). Retrieved December 1, 2016, from <http://www.mollucastimes.com/2016/04/nenek-luhu-mitos-ambon.html>
- Rohmadi, M. (2016). Kearifan Lokal, Nilai Budaya, dan Pendidikan Karakter dalam Cerita Rakyat di Provinsi Jawa Tengah dalam Perspektif Psikopragmatik. In *Prosiding Seminar Nasional Asosiasi Tradisi Lisan* (pp. 337--340). Bali: Pustaka Larasan.
- Rokhmansyah, A. (2016). "Morfologi Cerita Rakyat Kutai Kartanegara Putri Silu: Analisis Naratologi Vladimir Propp." *Sirok Bastra: Jurnal Kebahasaan Dan Kesastraan*, 4(1).
- Susanto, D. (2012). *Pengantar Teori Sastra: Dasar-Dasar Memahami Fenomena Kesusastraan, Psikologi Sastra, Strukturalisme, Formalisme Rusia, Marxisme, Interpretasi dan Pembaca, dan Pascastrukturalisme*. Yogyakarta: Caps.
- Suwondo, T. (2011). *Studi Sastra*. Yogyakarta: Gama Media.
- Taum, Y. Y. (2011). *Studi Sastra Lisan*. Yogyakarta: Lamalera.