

BAB II

STRUKTUR CARITA RAYAT

DINA KUMPULAN CARITA RAYAT CIREBON

2.1. Wangenan Dongéng

Carita rayat mangrupa bagian tina folklore. Folklor nyaéta bagian kabudayaan hiji kolektip, anu sumebar jeung diwariskeun turun-tumurun, diantara kolektip naon waé, sacara tradisional dina versi anu sejen, tiasa dina bentuk lisan atanapi conto anu dibarengan gerak isyarat atawa alat pangingeutna, (*mnemonic device*), Danandjaya (2002:2).

Dumasar wangenan di luhur, folklor bisa diwincik jadi tilu bagian, nyaéta:

- a) folklore lisan (*verbal folklore*), anu ngawengku basa rayat (*folk speech*), ungkapan tradisional, puisi rayat, carita prosa rayat, jeung nyanyian rayat;
- b) folklore satengah lisan, nyaéta folklore anu wangunna campuran antara unsur lisan jeung unsur lain lisan, saperti kapercayaan rayat kana babatuan nu dianggap mibanda kakuatan gaib, adat-istiadat, jsb. Folklore lain lisan, seperti arsitektur, karajinan tangan, pakéan, sora kohkol, musik rayat, jsb.

Danandjaya (2002: 3-5) ngébréhkeun ciri-ciri folklore saperti ieu di handap :

- 1) sumebarna jeung diwariskeun sacara lisan, ngaliwatan omongan ti generasi ka generasi;
- 2) sipatna tradisional, sumebar dina wangun nu relatip anggeur atawa dina wangun standar, sumebar dina kolompok nu tangtu;

- 3) loba rupana, balukar sumebarna turun-tumurun ku cara lisan;
- 4) teu kapaluruh pangarangna (anonim);
- 5) biasana mibanda wangun anu anggeur tur tangtu;
- 6) mibanda kalungguhan pungsi atikan jeung hiburan;
- 7) eusi katut jalan caritana umumna teu kaharti ku akal atawa loba pamohalanana;
- 8) dianggap milik balaréa;
- 9) polos jeung lugu;

Dongéng nyaéta carita anu réa teu pikahartieunana ku akal, umpamana cara nyaritakeun nu bisa hiber, nyaritakeun sato bisa ngomong, nyaritakeun jelema nu teu lumrah, nyaritakeun sasakala, jsb. (M.A. Salmun, 1957:97-98) lian ti ceuk M.A Salmun, Semi (1984:70) ogé ngébréhkeun yén nu disebut dongéng téh nyaéta carita hayal atawa fantasi anu nyaritakeun kaanéhan jeung kajadian naon waé saperti nyaritakeun ngeunaan asal mula tempat atawa hiji negri, atawa ngeunaan kajadian anéh jeung nu nyieun takjub ngeunaan kahirupan manusa atawa sasatoan.

Dongéng nyaéta carita pondok kolektip kasusastraan lisan. Aya ogé anu nepikeun pamadeganana yén dongéng nyaéta prosa rayat nu dianggap bener-bener kajadian, ngutamakeun hiburan, sanajan loba nu ngalukiskeun bebeneran, anu eusina ngandung moral, jeung sindiran.

Istilah-istilah anu sinonim sareng dongéng dina ragam basa di dunia nyaéta *fairy tales* (carita peri), *nursery tales* (carita barudak), atawa *wonder tales* (carita ajaib) dina basa Inggris; *marchen* dina basa Jerman, *aevertyr* dina basa

Denmark; *sprookje* dina basa Belanda; *siao suo* dina basa Mandarin; *satua* dina basa Bali, jeung sajabana. Dongéng biasana ngabogaan kalimat pamuka jeung panutup anu sipatna klise. Dina basa Inggris biasana sok dimimitian ku kalimat pamuka: *Once upon a time, three lived a.....dina hiji waktu hirup saurang....*) jeung kalimat panutup....*and téhy lived happily ever after* (...jeung maranéhna hirup gumbira salawasna). Dina dongéng Jawa biasana aya kalimat pamuka, Anuju sawijining dina....(Dina hiji poé.....), jeung ditutup ku kalimat : A lan B urip rukun bebarengan kaya mimi lan mantuna (...A jeung B hirup babareungan rukun siga kétam belangkas jalu jeung kétam belangkas bikang), Dananjaja (2002:83).

Dongéng mangrupa carita singget ngeunaan hal-hal anu anéh jeung teu asup akal. Rupa-rupa kaajaiban jeung kasaktian. Biasana ngisahkeun déwa, raja, pangéran, jeung putri. Pedaran ngeunaan dongéng kadang-kadang dipedar kalayan jero umpamana waé dongéng Bidadari Mandi anu nyariteun bajuna dicokot ku jajaka tani jeung sateurusna, nepi ka teu bisa balik ka surga jadi dikawinkeun jeung éta jajaka, tuluy dipaparin putra. Dongéng éta téh asalna ti bangsa Thai di Provinsi Yunan, Cina Barat Daya tapi sateurusna sumebar ka Asia Tenggara. Di Indonesia dongéng Bidadari mandi sumebar ti Aceh nepi ka Maluku Tenggara, ti Jawa Tengah/Timur disebutna Nawang Wulan jeung Jaka Tarub (Ensiklopedi Indonesia...:854).

Dongéng téh salah sahiji golongan carita, dina wangun prosa (lancaran). Sakapeung sok kaseulapan bagian anu dikawihkeun, umumna parondok. Turun-turunna jeung sumebarna sacara lisan. Tara kapaluruh saha pangarangna atawa

nu nyiptana. Nilik wandana jeung eusina, dongéng téh kaasup rékaan baheula. Patempatan nu jadi latarna tétéla gambaran kaayaan baheula, tokoh-tokohna henteu manusa wungkul, tapi ogé sasatoan, buta, atawa mahluk-mahluk séjénna. Kajadian-kajadian caritana sakapeung pamohalan, corak rékaan heubeul anu mindeng ngolah siloka atawa alegori pikeun mungkus téma (Iskandarwassid, 2003:31-32). Dongéng kaasup carita balaréa. Hartina geus jadi milik rayat anu ngagelarkeun éta dongéng, teu puguh saha nu ngarangna.

Dongéng (carita rayat), mangrupa hiji kisah nu diangkat dina pamikiran piktip jeung kisah nyata, jadi hiji alur perjalanan hirup pinuh pesen moral, nu ngandung makna hirup jeung cara ngabaur jeung manusa liana. Dongéng ogé mangrupa dunya hayal jeung imajinasi manusa anu saterusna dicaritakeun sacara turun-temurun ti generasi ka generasi. Sakapeung kisah dongéng bisa mawa pandenge kapepende dina jero dunya fantasi, gumantung cara nepikeun dongéng éta jeung pesen moral nu aya dina éta dongéng.

Legenda (Latin; *legere*) nyaéta carita prosa rayat anu dianggap ku pangarang carita mangrupa kajadian anu bener-bener nyata. Legenda sering pisan dianggap “sajarah” kolektip (*folk history*). Sanajan henteu katulis, kisah éta ngalaman distoris nepi ka sering pisan beda jeung carita anu sabenerna. (Thomas Henry Huxley: *téh secret of genius is to carry téh spirit of childhood into maturity*).

Antropolog James Dananjaya ngabedakeun dongéng mite jeung legenda. Mite nyaéta carita prosa rayat anu dianggap bener-bener pernah kajadian. Tokoh-tokoh dina mite umumna nyaéta para déwa atawa mahluk satengah déwa. Mite

kajadian jaman baheula jeung ngabogaan sipat kasucian. Ari nu disebut Legenda nyaéta carita prosa rayat nu dianggap bener-bener kajadian, ngan sipatna teu suci ku lantaran tokohna nyaéta manusa biasa. Jeung Dongéng nyaéta carita prosa rayat anu teu kajadian (fiksi) sarta heuteu ngikeut waktu jeung tempat.

Legenda nyaéta carita prosa rayat, dianggap ku nu boga carita mangrupa kajadian anu bener-bener kajadian. Beda jeung mite, legenda sipatna sekuler (*kaduniawian*). Kajadianana dina waktu anu can lila, jeung tempatna di dunya nu ku urang dipikawanoh ayeuna. Legenda biasana sipatna migratoris, teu tumetep, matakna dipiwanoah luas di daérah-daérah anu beda. Salian ti éta, legenda sumebar dina bentuk pangolompokan anu disebut siklus (*cycle*), nyaéta kumpulan carita anu ngisahkeun hiji tokoh atawa kajadian anu tangtu (Dananjaja, 2002:66-67).

Nurutkeun Alan Dundes (dalam Endraswara, 2005:67) “aya kamungkinan jumlah legenda tiap kabudayaan jauh leuwih loba dibandingkeun mite atawa dongéng. Hal ieu disababkeun mite ngabogaan jumlah tipe dasar nu kawatesanan, contona waé dina palebah penciptaan dunya jeung asal muasalna perkara maot, sedengkeun legenda ngabogaan jumlah tipe dasar anu teu kawatesanan, utamana legenda satempat (*local legends*), anu jauh leuwih loba lamun dibandingkeun jeung legenda anu bisa ngagambarkeun hiji daérah jeung daérah sejenna (Endraswara, 2005:67)”.

2.1.1. Sajarah Kamekaran Dongéng (Carita Rayat)

Gelarna sastra lisan di tatar Sunda kira-kira dina jaman buhun anu dicirian ku ayana pangaruh Hindu (Rosidi, 1983:30). Dina ieu jaman, sastra anu aya teu kapanggih ngaran pangarangna (*anonim*) kayaning carita-carita pantun, carita-carita *mithologia*, pabel-pabel, jangjawokan, asihan, jampé-jampé, kawih, jsté. Tétéla pisan sastra lisan leuwih ti heula ayana tibatan sastra tulis. Sastra tulis aya saba'da urang Sunda wawuh kana tradisi tulis.

Dina kamekaranana, dongéng di sagigireun ditepikeun ngaliwatan basa lisan, ogé ditepikeun ngaliwatan cara séjén, nyaéta :

- 1) Dongéng (Carita Rayat) disalin kana tulisan

Sanggeus téhnologi ngambah kana kasusastraan sunda, loba dongéng anu dibukukeun di antarana *Carita Rayat Sunan Gunung Jati* ku Yuliadi Soekardi & U. Syahbudin, *Carita Rayat Asal Mula Kasultanan Cirebon* ku A. Setiawan & U. Syahbudin, *Babad Tanah Sunda Babad Cirebon* ku P.S. Sulendraningrat.

- 2) Dongéng (Carita Rayat) dirobah jadi wawacan

Salian ditulis, dongéng anu mimitina ngagunakeun basa lancar bisa dirobah jadi wangun pupuh, nyaéta jadi wawacan. Wawacan minangka sastra tulisan salian dibaca ogé ditembangkeun. Contohna : “Sajarah Kanjeng Nabi Paras” Dina Salinan saking naskah kuno kaagungan ku P. Ardi Wijayakusurnah, dina ‘Pupuh Kasmaran’

“ *Bismillahirrohmanirrohiim*

Ingsung amiwiti muji

Anebut asmaning Allah

Kang murah ing dunya réke

Kang asih aning akerat

Kang pinuja datan pegat

Kang rumeksa alamipun

Kang asih Nabi Muhammad”

2.1.2. Jenis-jenis Dongéng

Nurutkeun Rusyana (2000:208-212) dongéng dibagi kana tilu golongan, nyaéta : 1). dongéng mite, 2). dongéng legénda, jeung 3) dongéng biasa.

2.1.2.1. Dongéng Mite

Dongéng mite nyaéta carita tradisional anu palakuna mahluk supernatural nu di antarana ngabogaan kasaktén jeung bisa milimpah hal-hal anu di luareun kamampuan manusa biasa, kalayan ngagunakeun latar tempat suci dina jaman buhun (tempatna teu bisa dipaluruh), misalna kahiangn tempat cicingna batara jeung widadari. Eusina digambarkeun ngeunaan kajadian asal-muasal dunya katut sagala eusina jeung parobahanana, misalna asal-muasal tutuwuhan, hal-hal nu dianggap pamali jeung asal-usul diayakeunana upacara adat. Masarakat nu migandrungna nganggap ieu carita mangrupa hiji hal nu dipercaya (Rusyana, 2000:208-210).

Luyu jeung pamadegan di luhur Bascom dina Danandjaya (2002:50), nétélakeun yén:

Mite nyaéta carita prosa rayat,anu dianggap bener-bener kajadian sarta dianggap suci ku anu boga carita. Mite tokohna para déwa atawa mahluk satengah déwa. Peristiwa kajadian di dunia lain, atawa di dunia saperti anu ku urang dipikawanoh, jeung kajadianana di jaman baheula.

Carita hiji bangsa ngeunaan déwa atawa pahlawan jaman baheula,anu ngandung penapsiran ngeunaan asal-usul alam, manusia jeung bangsa éta sorangan anu ngandung arti jero jeung diungkapkeun ku cara gaib, nurutkeun Kamus Besar Bahasa Indonesia (1999:660).

Umumna dina mite dicaritakeun ngeunaan asal-muasal alam dunya, asal-muasal manusa, ciri husus sasatoan, bentuk topograpi, jst. Mite ogé nyaritakeun ngeunaan lalampahan para déwa, carita *percintaanana*, carita *peperanganana*, jsb. (Bascom dina Danandjaja, 2002:51).

Dumasar kana pedaran di luhur bisa dicindekeun yén dongéng mite nyaéta dongéng anu lumangsungna dina jaman buhun, dina ieu dongéng digambarkeun ngeunaan asal-muasal manusa, asal-muasal dunya katut sagala eusi jeung parobahanana. Palakuna mangrupa mahluk supranatural, latar tempatna teu bisa dipaluruh, sarta dongéng mite dipercaya ku masarakat nu migandrungna.

2.1.2.2. Dongéng Legénda

Rusyana (2000:210-211) nétélakeun yén dongéng legénda nyaéta carita tradisional anu palakuna aya dina sajarah, lantaran ogé digambarkeun dina mangsa lumangsungna éta kajadian. Kajadian anu dicaturkeun dina dongéng

legénda dieunya-eunya mangrupa carita sajarah. Dina kajadian caritana aya hal-hal anu teu ilahar.

Dongéng legénda biasana sok dipatalikeun jeung kajadian atawa benda-benda nu mangrupa titinggal karuhun jaman harita, saperti sumebarna agama Islam dina mangsa sababaraha abad ka tukang, benda-benda sajarah katut tempatna. Latar tempatna lumangsung di dunya nyata, biasana sok disebatkeun ngaranna sarta bisa dipaluruh. Waktu kajadian dina jaman baheula, luyu jeung sajarah nu kacaritakeun sarta diyakinkeun ku bukti-bukti sajarahna, luyu jeung anggapan masarakat nu migandrungna, yén palaku sarta kajadian-kajadian nu dicaritakeun bener-bener aya dikieuna.

Luyu jeung pamadegan di luhur Danandjaya (2002:66) nétélakeun yén “Legenda nyaéta carita prosa rayat anu dianggap kunu boga carita mangrupa hiji kajadian anu saeunyan pernah kajadian beda jeung mite, legenda sipatna sekuler (kaduniawian), anu kajadianna can lila pisan, jeung tempatna di dunia anu anyeuna ku urang dipikawanoh.”

Ngeunaan papasingan legénda, Jan Harold Brunyand dina Danandjaja (2002:67) ngabagi jadi opat golongan, nyaéta:

- (1) Legénda kaagamaan (*religious legends*), nyaéta legénda manusa-manusa suci (saints) Nasrani. Legenda éta téh disahkeun ku Gereja Katolik Roma anu jadi bagian kasusastraan agama nu disebut *hagiography* (*legends of téh saints*), artina tulisan, karangan, atawa buku ngeunaan kahirupan manusa-manusa soléh. Di jawa legenda manusa saleh nyaéta ngeunaan Wali agama

Islam nyaéta para penyebar agama (*proselytizers*) Islam dina masa awal perkembangan Islam.

- (2) Legénda alam gaib (*supernatural legends*), nyaéta biasana ngabentuk carita nu dianggap bener-bener kajadian jeung geus dialaman ku manusa. Pungsi legenda ieu nyaéta keur ngadeugkeun kabeneran “ta’hayul” atawa kapercayaan rayat. Nanging ti kitu mangrupikeun pangalaman pribadi manusa, ngan eusi pangalaman éta ngandung seuer motip carita tradisional nu has aya dina kolektipna, (Endraswara, 2005:71).
- (3) Legénda hiji jalmi/perseorangan (*personal legends*), nyaéta carita ngeunaan tokoh-tokoh tertentu, nu dianggap kunu boga carita bener-bener pernah kajadian. Misalkeun Di Jawa Timur legenda tokoh “Panji” anu kawéntar.
- (4) Legénda wewengkon/satempat (*local legends*), nyaéta carita anu hubunganana jeung hiji tempat, nami tempat, jeung bentuk topografi, nyaéta bentuk permukaan hiji daérah, naha bubukitan, jurang, jeung sajabana. Legenda satempat nu hubunganana pageuh jeung ngaran hiji tempat nyaéta legenda Kuningan. Kuningan nami hiji kota leutik anu ayana di léréng Gunung Ciremai, di sabelah kalér Kota Cirebon, Jawa Barat.

Dumasar kana pedaran di luhur bisa dicindekkeun yén dongéng legénda nyaéta dongéng anu lumangsungna dina jaman baheula, palaku caritana manusa biasa, biasana tokoh nu aya dina sajarah, jeung latar tempatna bisa dipaluruh. Legénda biasana dikuatkeun ku ayana bukti-bukti sajarahna, sarta dipercaya ku masarakat nu migandrungna yén éta carita téh bener-bener kajadian.

2.1.2.3. Dongéng Biasa

Dongéng biasa nyaéta carita tradisional anu palaku jeung latarna dibayangkeun saperti dina kaayaan sapopoé, sok sanajan dina carita loba kajadian anu teu ilahar, contona baé sasatoan anu bisa ngomong jeung manusa. Waktuna digambarkeun dina jaman baheula. Ku masarakat nu migandrungna teu dipatalikeun jeung kapercayaan atawa sajarah, tapi dianggap carita rékaan biasa (Rusyana, 2000:211-212).

Dongéng biasa nyaéta jenis dongéng nu tokohna manusa jeung biasana kisah sedih manusa. Di Indonesia dongéng biasa nu paling populer nyaéta anu tipe saperti “Cinderella” jeung motip *Unpromising heroin* (tokoh awewe nu teu boga hareupan dina hirupna). Dongéng biasa anu jinisna Cinderella ieu sipatna universal geus sumebar di mancanagara. Dongéng biasa anu tipe Cinderella di Indonesia kaitung loba. Di Jawa Tengah jeung Jawa Timur contona dongéng “Ande-Ande Lumut” jeung “Si Melati dan Si Kecubung”, di Jakarta “Bawang Putih dan Bawang Merah”, jeung di Bali “I Kesuna lan I Bawang” (Danandjaja, 2002:99).

Danandjaja ngébréhkeun yén

“Dongéng nyaéta carita prosa anu teu dianggap bener-bener kajadian. Dongéng dicaritakeun utamana keur hiburan, sanajan loba ogé nu ngagambarkeun bebeneran, eusina ngandung moral, jeung sisindiran.”

Dumasar pedaran di luhur nu disebut dongéng biasa nyaéta carita rékaan biasa nu teu dianggap bener-bener kajadian, teu dipatalikeun jeung kapercayaan atawa sajarah, tapi eusina tetep mibanda ajén-inajén bebeneran.

2.2 Struktur Dongéng

Struktur dina karya sastra leuwih muser kana unsur intrinsik karya sastra. Ngajanggélékna hiji karya sastra téh moal leupas tina unsur-unsur nu ngawangunna. Unsur-unsur éta téh kabahanana ngawangun hiji karya sastra anu gumulung

Ieu hal luyu jeung pamadegan Pradopo, spk. (2001:54) anu nétélakeun yén: Hiji konsep dasar nu jadi ciri has teori struktural nyaéta ayana anggapan lamun di jero dirina sorangan karya sastra mangrupa hiji struktur anu otonom anu bisa dimutolaah salaku hiji beungkeutan anu buled jeung unsur-unsur pangwanguna terus sajalan.

Unsur intrinsik nyaéta unsur anu ngawangun hiji karya sastra saperti Itéma, alur, latar, penokohan, jeung gaya basa (Semi, 1989:44). Nurutkeun Jakob Sumardjo jeung Saini K.M (1991:37) carita diwangun ku tujuh unsur nyaéta (1) galur, (2) palaku, (3) Itéma, (4) suasana, (5) latar, (6) titik caturan; sarta (7) gaya.

Dongéng mangrupa salah sahiji karya sastra anu ngabogaan struktur. Struktur dongéng sakurang-kurangna ngandung opat unsur, nyaéta Itéma, galur, palaku, jeung latar (Faturrohman, 1983:7).

Dina ieu panalungtikan, struktur carita anu baris dipedar nyaéta: téma, galur, palaku, jeung latar.

2.2.1 Téma

Iskandarwassid (2003:162) nétélakeun yén Itéma nyaéta inti tanggungan atawa inti ageman anu sipatna abstrak, dipageuhan dina racikan karangan rékaan pikeun ngayakinkeun nu maca; Itéma ieu jadi pameungkeut sagemblengna carita. Pamadegan sejen ngébréhkeun yén Itéma téh nyaéta ide dina hiji carita (Sumardjo jeung Saini K.M 1991:56).

Aminudin (2002:91) nétélakeun yén anu disebut Itéma téh nyaéta:

Ide anu ngadadasaran hiji carita jeung mere peran ogé salaku tolak ukur pangarang dina ngadadarkeun karya fiksi nu dikarangna.

Satuluyna Brooks, spk dina tarigan (1984:125) ngebrehkeun yén:

Itéma nyaéta sawangan hirup anu tangtu ngeunaan kahirupan atawa runtuyan nilai-nilai nu tangtu pikeun ngawangun dasar atawa gagasan utama dina hiji karya sastra.

Nilik kana sababaraha pamadegan di luhur, bisa dicindekkeun yén téma téh nyaéta ide dasar carita anu hayang ditepikeun ku pangarang sangkan nu maca nyaho kana tujuan anu nyangkaruk dina eusi hiji karya sastra .

2.5.2 Galur

Nurutkeun Iskandarwassid (2003:25) galur carita atawa leunjeuran carita, runtuyan kajadian carita anu patarema nepi ka ngarakit jadi lalakon anu gembleng.

Luyu jeung éta pamadegan, Aminudin nétélakeun yén alur téh nyaéta :

Runtuyan carita nu diwangun ku kajadian-kajadian nepi ka ngawangun carita nu disodorkeun ku para palaku dina hiji carita.

Dumasar kana pamadegan-pamadegan di luhur, bisa dicindekeun yén nu disebut galur téh nyaéta runtuyan kajadian dina hiji carita.

Faturohman (1983:8-9) ngebrehkeun yén galur téh bisa dibagi jadi tilu golongan nyaéta:

1) Galur merélé

Galur méréle nyaéta runtuyan jeung patalina kajadian anu dicaritakeun sacara marélé ti awal nepi ka ahir. Di mimitian ku mangkat carita, diltéma ku dicaritakeun lalakon, nepi ka pungkasna.

2) Galur mobok tengah

Galur mobok tengah téh nyaéta runtuyan jeung patalina kajadian nu dicaritakeun ti tengah heula, biasana dicokot tina kajadian anu dianggap pangramena, aya nu malikan deui ka awal carita tuluy ahir, aya ogé anu langsung kana ahir carita.

3) Galur ti heula pandeuri

Galur ti heula pandeuri sabalikna tina galur méréle. Dicitakeun ti mimiti ahir carita, tuluy maju ka bagian tengah carita, nepi ka bagian awalna minangka pamungkas caritana.

Ngeunaan galur anu dipaké dina dongéng, umumna galur méréle, sabab dongéng mah ditepikeunana sacara lisan.

2.5.3 Palaku

Palaku carita, tokoh carita, atawa palaku nyaéta ngaran-ngaran (jalma) anu ngalalakon dina carita (dongéng, carita pondok, novel, atawa roman, wawacan), atawa drama (Iskandarwassid, 2003:25).

Pamadegan di luhur luyu jeung nu ditétélakeun ku Abrams dina Nurgiantoro (2002:165) yén

“tokoh carita (character) nyaéta jelema-jelema nu ditampilkeun dina hiji karya naratip atawa drama, ku nu maca ditapsirkeun ngabogaan kualitas moral jeung kacenderungan nu tangtuh saperti nu diekspresikeun dina ucapan jeung naon nu dilakukeun dina tindakan.”

Palaku dina hiji carita biasana mibanda watek nu tangtu. Nurutkeun pamadegan Sumarjo jeung Saini K.M (1991:65) aya lima cara pikeun ngagambarkeun watek palaku, nyaéta:

- 1) ngaliwatan paripolahna, umpamana kumaha kétakna dina nyanghareupan hiji kaayaan;
- 2) ngaliwatan omongan, tina sakabéh nu diomongkeun bakal kapanggih kumaha watek hiji tokoh;
- 3) ngaliwatan dedeg-pangadegna, umpamana baé kagambarkeun ngaliwatan papakeanana, dédéganana, jsté;
- 4) ngaliwatan pikiranana, naon-naon anu dipirkeun ku palaku bakal ngagambarkeun watekna;
- 5) ngaliwatan katerangan langsung nu ditepikeun langsung ku pangarang.

Para palaku nu aya dina hiji carita tangtu miboga peran séwang-séwangan, aya palaku nu mibanda peran penting dina carita, aya ogé palaku nu mibanda peran salaku panglengkap jeung pangrojong.

Dumasar kana pedaran di luhur, palaku nyaéta ngaran jalma anu ngalalakon dina hiji carita sarta mibanda pasipatan nu bisa dipaluruh ngaliwatan omonganana jeung paripolahna.

2.5.4 Latar

Latar atawa *setting* nyaéta gambaran waktu, kaayaan pajamanan, patempatan, lingkungan, suasana, jstc. Anu ngalantarankeun kajadian carita (Iskandarwassid, 2003: 74)

Dina latar bakal kapanggih ngeunaan hiji tempat, jeung daérah tempat lumangsungna hiji kajadian. Ieu katerangan dumasar kana pamadegan Brooks dina Tarigan (1985:136) anu nétélakeun yén “sacara singkat, latar nyaéta “latar belakang fisik, unsur tempat jeung ruang, dina hiji carita”.

Tina pedaran di luhur, bisa dicindekkeun yén latar téh nyaéta waktu, jeung tempat anu aya dina hiji carita.

2.3. Pungsi Dongéng

Nurutkeun Edgar Allan Poé dina Wellek jeung Warren (1989: 25), sastra téh miboga punksi pikeun ngahibur sakaligus ngajarkeun hiji hal. Ngaliwatan karya sastra nu maca teu ngan saukur ngarasa kahibur tapi bisa meunang mangpaat tina karya sastra nu dibaca.

Luyu jeung anu ditétélakeun ku Wellek jeung Warren (1989:26) yén “Lamun hiji karya sastra pungsina sarupa jeung sipatna, kadua-duana segi tadi (kasenangan jeung mangpaat) lain saukur aya hungkul, tapi kudu silih ngeusi.”

Kasenangan nu dipiboga tina sastra lain saukur kasenangan anu leuwih luhur, iwal ti kontemplasi nu teu neangan kauntungan.

Folklore mangrupa salah sahiji karya sastra miboga pungsi pikeun masarakat nu migandrungna. Éta hal luyu jeung pamadegan Bascom anu netelakakeun yén folklore (kaasup dongéng) miboga opat pungsi nyaéta kapedar ieu di handap.

- a) Sistim proyeksi;
- b) Alat pikeun disahkeunana pranata-pranata jeung lembaga-lembaga kabudayaan;
- c) Alat atikan pikeun barudak;
- d) Alat pikeun nalingakeun sangkan norma-norma masarakat salawasna dianut ku masarakatna;

Salian ti pungsi anu disebutkeun ku Bascom, Dundes dina Seli (1996:33) ngebrehkeun yén “dina sababaraha pungsi folklor, aya sababaraha nu sipatna umum nyaéta: 1) alat pendidikan; 2) pangikeut perasaan solidaritas kolompok ; 3) pangunggul jeung pencela batur lain; 4) pelipur lara; jeung 5) kritik masarakat.”

Kalungguhan dongéng kacida pentingna pikeun masarakat anu masih kénéh nyekel pageuh tradisi. Dongéng henteu bisa di pisahkeun tina upacara ritual manusa nurutkeun kapercayaanana. Pungsi dongéng ti jaman ka jaman robah. Dina jaman masarakat buhun, dongéng téh henteu bisa dipisahkeun tina asal-usul upacara-upacara ritual manusa nurutkeun kapercayaanana.

Faturohman (1983:4) nétélakeun yén dumasar kana basa kirata, dongéng téh sok dihartikeun alat pikeun ngabobodo budak céngéng. Tapi mun seug dipaluruh

leuwih jero, kalungguhan dongéng téh lain wates keur ngabobodo budak céngéng hungkul, tapi ngabogaan tujuan séjén lamun ditetelakeun ieu di handap.

- 1) Ngarah anak incu urang nyaho kana turunan;
- 2) Ngarah anak incu urang nyaho kana pancakaki;
- 3) Ngarah anak incu urang nyaho kana asal muasalna tempat;
- 4) Ngarah anak incu urang nyaho kaayaan lemburna boh kaayaan alamna boh kaayaan tali parantina;
- 5) Ngarah anak incu urang manggih luang tina pagawean karuhun pikeun bekel hirupna, jeung;
- 6) Ngarah pagawean beurat karasa leuwih hampang.

Dumasar hasil panalungtikan anu dilakukeun ku Bambang Sudarmoyo dina taun 1975 (Sukada, 1987:112) tetela yén dongéng mampuh ngaronjatkeun *Itelegence Question (I.Q)* budak. Budak kakeunaan ku “*Virus n Ach*” (*need for Achievement*) nyaéta virus nu ngamotipasi budak sangkan miboga cara mikir jeung paripolah anu leuwih épisién pikeun ngahontal hasil nu leuwih alus ti samemehna tur salawasna bisa ngahontal prestasi kalayan optimal. Panalungtikan sejen nu ngebrehkeun yén dongéng téh penting, ditetelakeun ku Mustapa (2002: 47-54),yén ngaliwatan dongéng bisa mere kani'matan, kasugemaan batin jeung ngaronjatkeun kacerdasan pikeun nu macana. Éta hal dibuktikeun ku panalungtikan di Amerika, anu nétélakeun yén barudak turunan Asia di Amerika leuwih cerdas tibatan barudak turunan urang Amerika, sabab warga Asia nu cicing di Amerika teu ninggalkeun tradisi karuhunna, utamana macakeun dongéng-dongéng ngeunaan karuhunna ka budakna.

Dumasar kana pedaran di luhur dongéng téh loba mangpaatna, lian ti méré hiburan, dongéng bisa méré atikan ngeunaan kasabaran, silih asih, silih tulungan, silih ajenan, nuwuhkeun rasa kawani jeung sajabana. Tetela dongéng téh gede mangpaatna keur psikologi budak. Luyu jeung pamadegan psikiater Bruno Bettelheim dina Made Taro (www.cybersastra.com) yén dongéng téh mangrupa kabutuhan vital barudak. Ku kituna, dongéng perlu pisan dipikawanoh sarta ditepikeun ka barudak.

Dumasar kana pedaran di luhur tetela yén dongéng téh kacida pentingna, miboga fungsi atikan, fungsi hiburan, jeung fungsi sosial.

2.4 Unsur Budaya dina Dongéng

Kecap kabudayaan asal tina basa Sansekerta *buddayah*, nyaéta wangun jamak tina *buddhi* nu hartina budi atawa akal. Jadi kabudayaan secara harfiah ngandung harti sagala rupa hal anu patalina jeung akal.

Kabudayaan mangrupa hasil tina pikiran jeung paripolah balarea, boh di kelompok masarakat nu tangtu boh ku sakabéh bangsa. Ku kituna sistim sosial budaya mibanda unsur-unsur nu sarua (universal) dina sakabéh kabudayaan nu aya di dunya.

Pikeun nalungtik unsur budaya nu nyampak di hiji masarakat, bisa dipaluruh ngaliwatan hasil karya sastrana. Hasil karya sastra umumna mangrupa ébréhan pikiran dina mangsa digelarkeunana éta karya. Tangtuna baé di jerona miboga unsur-unsur budaya anu dipaké di masarakatna harita. Ieu hal luyu jeung pamadegan Sukada (1987:101) anu nétélakeun yén

“dongéng nyaéta hiji hasil sastra lila (folktale) anu sacara lisan hirup leuwih jero, atawa mangrupa bagian dina hiji kabudayaan daérah sabudeureunana. Tetela ngaliwatan karya sastra bisa kapanggih unsur budaya anu aya di masarakat.”

Sastra lisan dina hal ieu dongéng mangrupa salah sahiji hasil karya sastra anu gelar di masarakat, bisa dipaluruh ngeunaan unsur budaya anu nyampak dina kahirupan masarakat nu ngagelarkeunana. Ku kituna dongéng mangrupa bagian tina sistim kabudayaan anu miboga ajén-inajén anu luhung dina hiji masarakat. Ieu hal luyu jeung nu diebrehkeun ku Semi (1984:69) yén “carita masarakat mangrupa hiji kabeungharan balarea anu lahir dina dasar dorongan pikeun komunikasi jeung sasama.” Dina jero sastra masarakat atawa sastra lisan, ngahasilkeun kréatipitas basa pikeun ngawujudkeun ajén-inajén nu aya di jero masarakat.

Dongéng mangrupa bagian tina kabudayaan. Ku kituna, ngaliwatan dongéng bisa dipaluruh unsur-unsur budaya nu nyampak ti mimiti jaman digelarkeunana éta dongéng. Salian ti éta, dongéng mangrupa sarana atawa média nu bisa dipaké pikeun ngawariskeun ajén-inajén budaya nu aya di hiji masarakat.

Unsur-unsur budaya nu universal mangrupa eusi tina sakabéh kabudayaan nu aya di dunya. C.Kluckholn dina Simantjuntak (1999:24) nétélakeun yén unsur-unsur budaya anu lumaku disakabéh budaya aya tujuh ieu di handap.

- 1) Sistim kapercayaan atawa religi;
- 2) Sistim kakerabatan jeung organisasi sosial;
- 3) Sistim pakasabah;

- 4) Sistim téhnologi jeung pakakas;
- 5) Sistim basa;
- 6) Sistim kasenian;
- 7) Sistim élmu pangaweruh.

Nurutkeun B. Malinowski dina Sulaeman unsur kabudayaan nu aya didunya nyaéta saperti ieu di handap :

- 1) Basa;
- 2) Sistim téhnologi;
- 3) Organisasi Sosial;
- 4) Sistim pakasabah;
- 5) Sistim élmu pangaweruh;
- 6) Religi;
- 7) Kasenian.

Tina tujuh unsur budaya di luhur, dina ieu panalungtikan dipaluruh lima unsur budaya, saperti anu ditetelakeun ieu di handap.

- 1) Sistim kapercayaan atawa religi

Sakabéh aktipitas manusa nu aya patalina jeung kapercayaan/réligi, nu didadasaran ku hiji geteran jiwa nu disebut *emosi keagamaan atawa religious emotion*. Aya nu boga sawangan yén réligi téh nyaéta agama, pikeun nu ngagemna, tapi aya ogé anu nyebutkeun yén agama nyaéta sakabéh sistim religi nu sacara resmi diakui ku nagara.

2) Sistim kakerabatan jeung organisasi sosial

Sistim sosial nyaéta sistim kelompok sosial dumasar kana umur, jenis kelamin, jeung hubungan kakerabatan. Sedengkeun organisasi kamasarakatan nyaéta patalina indipidu atawa kelompok indipidu dina kahirupan nu geus matok, puguh aturanana.

3) Sistim pakasaban

Nurutkeun para ahli antropologi dina Simanjuntak (1999:27) sistim pakasaban tina sakabéh kabudayaan ieu di handap.

- a. Moro jeung ngaramu;
- b. Nernak;
- c. Nandur di kebon;
- d. Newak lauk; jeung
- e. Nandur jeung neteup sareng irigasi.

4) Sistim téhnologi jeung pakakas

Sistim téhnologi jeung pakakas di dieu nyaéta sakabéh pakakas anu digunakeun pikeun nyumponan kahirupan sapopoé. Mimiti manusa nyieun pakakas pikeun kapentingan sapopoé estu basajan pisan. Biasana éta pakakas dijieunna tina batu jeung kai.

5) Sistim kasenian

Kasenian dibagi jadi tilu bagian nyaéta:

- a. Seni rupa (patung, relief, rias, lukis jeung gambar);
- b. Seni pertunjukan (tari, drama, vocal jeung instrumental);
- c. Seni sastra (prosa jeung puisi).