

BAB I

BUBUKA

1.1 Kasang Tukang

Budaya mangrupa eunteungna hiji bangsa. Ajén budaya bangsa bakal kagambar tina sakabéh perkara anu patali jeung kahirupan manusa. Pikeun maluruh ajén budaya hiji bangsa, bisa ditingali tina rupa-rupa hasil budayana, salah sahijina nya éta sastra. Sastra nu gumelar di hiji daérah bisa ngagambarkeun kahirupan hiji bangsa dina mangsa harita. Sok sanajan teu ngawakilan sakabéh kajadian dina mangsana, tapi kajadian-kajadian dina hiji mangsa boga pangaruh gedé kana carita-carita fiksi nu lahir di sabudeureunana.

Sastra mangrupa hasil rinéka manusa ngagunakeun basa nu éndah pikeun ngedalkeun hiji hal boh pangalaman, ungkapan, pamikiran, atawa rasa. Dina kamekaranana, sastra hususna di Tatar Sunda sumebar ngaliwatan media lisan jeung tinulis. Lamun ningali media pikeun nyebarkeunana, sastra lisan tangtu gumelar leuwih ti heula batan sastra tinulis. Rupa-rupa sastra lisan di antarana baé carita pantun jeung dongéng, sedengkeun rupa-rupa sastra tinulis di antarana wawacan, sajak, carita pondok jeung novel.

Lamun urang bandingkeun umur antara karya sastra lisan nu kasebut di luhur, nyatana carita pantun anu umurna leuwih kolot batan sajak, wawacan, carita pondok jeung novel. Hal ieu bisa dibuktikeun bebeneranana nya éta ku disebutna carita pantun dina naskah *Sanghyang Siksakanda ng Karesian* (taun 1440 Saka atawa 1518 Maséhi) nu unina saperti kieu: “... *hayang nyaho di pantun*

ma: Langgalarang, Banyakcatra, Siliwangi, Haturwangi; prepantun tanya". Hartina, "Lamun hayang nyaho ngeunaan pantun, saperti: Langgalarang, Banyakcatra, Siliwangi, Haturwangi: tanyakeun ka juru pantun."

Salian ti umurna nu kawilang kolot, carita pantun ogé ngan saukur aya di tatar Sunda. Saperti nu disebutkeun ku Jacob Sumardjo (2009: 58), "*... tidak ada pantun di kebudayaan-kebudayaan lain di Indonesia ini. Ibaratnya pantun adalah cermin budaya Sunda di masa lalunya. Pantun adalah model yang digali dari khazanah budaya masyarakatnya.*" Jadi témbong pisan yén carita pantun téh mangrupa gambaran tina budaya urang Sunda. Ku lantaran kitu, lamun hayang apal kana kaayaan mangsa bihari, salah sahijina bisa dipaluruh tina carita pantun.

Pikeun mikaharti ajén budaya nu aya dina carita pantun, tangtu henteu gampang sabab sakapeung aya sawatara basa nu arang langka dipaké dina kahirupan sapopoé. Padahal, loba pisan ajén budaya nu bisa dicangking pikeun conto dina kahirupan urang mangsa kiwari. Misalna waé perkara adab-adaban sapopoé, sistem kapamaréntahan, perjuangan pikeun ngahontal udagan hirup atawa karakter-karakter manusa nu hadé jeung goréng.

Carita Pantun téh nya éta carita anu dilalakonkeun dina pantun (Rosidi, 1983:32). Dina cara nyebarkeunana, juru pantun nyaritakeun sacara langsung lalakon pantun ka muridna (teu ngagunakeun media tulis) tur pikeun ngapalkeunana ogé ngan saukur ngandelkeun ingétan. Matak teu héran lamun aya rupa-rupa vérsi dina hiji judul carita pantun. Padahal carita pantun miboga harti nu jero pikeun kahirupan urang Sunda. Sakumaha nu diébréhkeun ku Rosidi

(1983: 43) yén lalakon pantun anu mangrupa maniféstasi jiwa Sunda buhun némbongkeun jiwa jeung kapercayaan pakumbuhan anu ngahasilkeunana. Malah lian ti éta dina carita pantun kagambar kajembaran jiwa Sunda nu bébas merdika, saméméh dijajah deungeun.

Jejer dina carita pantun nya éta nyaritakeun ngeunaan tokoh-tokoh budaya Sunda nu bihari. Paripolah jeung carita hirup tokoh éta mangrupa eunteung sosial pikeun masarakat. Biasana, nu jadi tokoh utama téh nya éta ménak karajaan Pajajaran, ménak karajaan Galuh atawa bisa ogé pahlawan-pahlawan nu dianggap boga jasa dina mangsa éta.

Clifford Geertz dina Sumardjo (2009: 57), nyebutkeun yén mitos téh nya éta étos sosial. Salian ti éta, Greetz ogé nyebutkeun yén budaya mah miboga makna ganda, nya éta model *pikeun* jeung model *ti*. Dina hal ieu, pantun nya éta modél budaya pikeun masarakat Sunda, jeung sabalikna pantun ogé mangrupa modél nu datangna ti urang Sunda.

Dina sawatara carita pantun, nyaritakeun ngeunaan lalampahan anak raja nu rék jadi raja. Biasana digambarkeun prosés nu karandapan ku calon raja nyanghareupan heula rupa-rupaning ujian saencan jumeneng jadi raja. Lain ukur dipeuseuk sacara lahir, calon raja ogé dipeuseuk batinna. Malah aya di sababaraha carita anu nyaritakeun yén calon raja téh tiwas dina ngajalankeun misina tuluy dihirupkeun deui pikeun nganggeuskeun misina. Ujian-ujian nu disanghareupan ku calon raja éta miboga udagan sangkan calon raja bisa ngabogaan sikep nalika

nyanghareupan masalah anu karandapan atawa bisa nyieun kaputusan sacara adil nalika masa pamaréntahanna.

Tina guaran di luhur, katitén yén urang Sunda miboga kritéria pamingpin nu dipikahayang tur digambarkeun dina carita pantun. Gambaran pamingpin dina carita pantun anu kudu ngaliwatan rupa-rupaning ujian dina kahirupan saengan jumeneng, jauh pisan lamun dibandingkeun jeung prosés jenengna pamingpin di alam ayeuna.

Mangsa kiwari mah, teu kudu ngarasaan ngumbara tur ngarasaan susahna kahirupan jadi rahayat heula pikeun jadi pamingpin téh. Cukup wé ku babandingan sora nu leuwih loba dina pemilihan umum. Hal ieu tangtu ngajadikeun ayana bébédaan motif dina prosés jeung udagan jadi pamingpin. Ahirna loba pamingpin anu teu bisa ngokolakeun kakawasaanna sacara bener. Ningali bébédaan éta, otomatis istilah-istilah dina kapamingpinan gé béda harti. Démokratis di mangsa bihari tangtu béda jeung démokratis di mangsa kiwari. Pon kitu deui otokratik di jaman harita, béda jeung otokratik di jaman kiwari.

Di jaman bihari, démokratis téh bener-bener ngagunakeun sistem ti rahayat, ku rahayat, jeung pikeun rahayat. Sok sanajan arang ditémbongkeun langsung yén kakawasaan raja téh digerakkeunna ku rahayat tapi sok disebutkeun yén raja téh miboga patih (pikeun méré tinimbangan dina nyieun kaputusan) jeung panglima perang (nu ngatur pertahanan nagara). Di dieu, katémbong yén nu jadi raja téh kudu iceus kana poténsi nu dipiboga ku rahayatna sangkan nagara tentrem. Dina nyieun kaputusan, disebutkeun yén raja téh sok musawarah heula.

Tapi aya ogé bagian raja kudu ngaluarkeun hak otoritasna nya éta dina situasi anu kasedek.

Di mangsa kiwari mah, perangkat negara kaitung loba tur digembar-gembor yén sistem kapamaréntahan nagri téh démokrasi. Tapi dina enas-enasna mah sistem ieu teu lumangsung. Para pamingpin ngagunakeun pinuh otoritasna nepi ka kawijakan ti hiji instansi jeung instansi lianna sakapeung sok béntrok. Hal ieu didasaran ku kapentingan séwang-séwangan. Musawarah mupakat sakapeung geus teu bisa dijadikeun solusi dina nyieun kaputusan. Aspirasi rahayat gé ngan saukur ditampung bari euweuh lajuning lakuna.

Béda jeung pamingpin anu dituliskeun dina carita pantun. Calon raja kudu ngalaman ngumbara tur dipeuseuk lahir batin heula saencan jadi raja. Dina pangumbaraanna, calon raja bisa ngarasakeun kumaha rasana jadi rahayat. Sacara teu langsung, raja bakal méré kawijakan anu leuwih adil pikeun rahayatna.

Kaayaan pamingpin anu saperti di luhur, ngabalukarkeun masarakat Indonésia umumna cangcaya kana kawijakan-kawijakan nu dikaluarkeun ku pamingpin. Masarakat kiwari loba teu percaya ka nu mingpinna. Teu saeutik masarakat nu ngarasa kuciwa sabab boga rasa dipingpin ku pamingpin nu teu bisa nyepengan amanah sarta sering jalir kana jangjina. Matak teu heran lamun kiwari loba masarakat nu geus embung nurut kana aturan nu ditetepkeun ku pamarentah.

Di saban poé, loba pisan warta-warta anu ngadadarkeun kalicikan-kalicikan pamingpin di nagri urang. Ampir di unggal média, masarakat sering nyebutkeun harepanna pikeun dipingpin ku jalma anu hadé ahlakna. Masarakat

nganti-nganti pisan pamingpin anu bisa ngatur nagara sacara wijaksana sangkan nagara bisa leuwih tingtrim. Ku kituna, kudu aya kriteria nu jelas pikeun nangtukeun pamingpin.

Sabada dibaca kalawan gemet, pantun Sunda méré informasi ngeunaan harepan pikeun dipingpin ku pamingpin nu luyu jeung kritéria. Sakabéh gambaran kritéria kapamingpinan dina carita pantun, bisa jadi tatapakan para calon pamingpin sangkan bisa ngokolakeun kakawasaanna sacara bener ku cara ngamangpaatkeun ajén-inajén kaluhungan pamingpin nu aya dina carita pantun.

Salila ieu mémang geus loba panalungtikan perkara carita pantun di antarana saperti nu disebutkeun di handap.

- a) “Struktur Carita Pantun” ku Iskandarwassid (1977);
- b) *Struktur Carita Pantun Sunda (Alur)* ku Tini Kartini, Spk. (1984);
- c) *Transformasi Sastra Analisis atas Cerita Rakyat “Lutung Kasarung”* ku Pudentia M.P.S.S. (1992);
- d) *Analisis Motif dan Leitmotif Cerita Pantun Sunda* ku Idat Abdulwahid saporakanca (1998);
- e) *Transformasi Sanghyang Jagatrasa: Transformasi antara Kelisahan dan Keberaksaraan (Analisis Struktur, Semiotik dan Edisi Teks)* nu mangrupa disertasi Dedi Koswara (2007);
- f) *Simbol-simbol Artefak Budaya Sunda Tafsir-tafsir pantun Sunda* ku Jacob Sumardjo (2009);

- g) “Cerita Pantun Mundinglaya Dikusumah: Analisis Struktur Naratif Vladimir Propp” ku Retty Isnéndés (2010).

Sok sanajan loba panalungtikan ngeunaan carita pantun, tapi can aya panalungtikan anu husus nalungtik ngeunaan karakteristik kapamingpinan dina carita pantun.

Dumasar kana kasang tukang di luhur panalungtikan ngeunaan “Karakteristik Kapamingpinan dina Carita Pantun Badak Pamalang (Ulikan Struktural jeung Semiotik)” penting pikeun dilaksanakeun.

1.2 Identifikasi Masalah

Sakumaha anu karandapan kiwari, arang langka pamingpin anu teu rumasa gumedé jeung ngiblat kana rupa-rupa hal nu sipatna duniawi. Nepi ka loba pamingpin nu ngarasa sagala hal bisa dibeuli ku kakawasaan. Hal ieu ngajadikeun lobana masarakat Indonesia nu hayang jadi pamingpin tur daék ngagunakeun jalan naon waé ogé pikeun ngahontal udaganana. Boh jalan nu hadé, boh jalan nu teu hadé.

Fénoména ieu ngamunculkeun asumsi négatif ti masarakat nepi ka ahirna kapercayaan masarakat ka pamingpin téh luntur. Lain ukur kitu, rasa ngajénan tur bakti masarakat gé teu pati témbong kiwari mah. Lain pédah parobahan jaman wungkul, tapi ogé karakter pamingpin nu teu luyu jeung harepan masarakat.

1.2.1 Watesan Masalah

Kalawan nekenkeun kana pasualan sakumaha idéntifikasi di luhur, ieu panalungtikan téh baris diwatesanan ku ulikan struktur naratif Propp jeung ulikan aktansial Greimas nu ngabaladah fungsi carita sarta pergerakan carita dina carita pantun sangkan katingali bagian-bagian carita anu nuduhkeun paripolah calon pamingpin salila ngumbara jeung semiotik Pierce (indéks dina carita pantun) nu ngabaladah paripolah jeung gejala-gejala kajadian dina carita pantun nu némbongkeun karakter kapamingpinan.

1.2.2 Rumusan Masalah

Pasualan nu rék ditalungtik dirumuskeun sakumaha di handap ieu.

- 1) Kajadian-kajadian naon waé anu karandapan ku palaku utama pikeun ngahontal udagan sangkan jadi pamingpin?
- 2) Tanda semiotik naon baé anu bisa disurahan tina kajadian atawa peristiwa nu karandapan ku tokoh?
- 3) Kumaha karakter palaku utama sabada ngarandapan rupa-rupa kajadian nurutkeun téori kapamingpinan?

1.3 Tujuan Panalungtikan

Sacara umum, ieu panalungtikan téh miboga udagan pikeun ngaidéntifikasi ma'na kajadian dina lalampahan jalma pikeun ngahontal jadi pamingpin tur niténan hasil tina rupa-rupa kajadian éta anu nyimbolkeun karakter

dina dirina. Sedengkeun sacara husus, ieu panalungtikan miboga udagan pikeun ngadéskripsikeun:

- 1) kajadian-kajadian dina lalampahan palaku utama Carita Pantun;
- 2) tanda –tanda anu sacara semiotik kaungkab tina kajadian atawa fénoména nu karandapan ku tokohna;
- 3) karakteristik kapamingpinan dumasar kana tindakan nu dipilampah ku palaku utama.

1.4 Mangpaat Panalungtikan

Sacara umum, ieu panalungtikan dipiharep méré mangpaat pikeun ngungkab karateristik pamingpin anu digambarkeun dina carita pantun. Sedengkeun sacara husus, ieu panalungtikan dipiharep mawa mangpaat sakumaha ieu di handap.

- 1) pikeun sakumna masarakat, bisa jadi référénsi pikeun mikawanoh kritéria kapamingpinan Sunda mangsa bihari tur bisa ngamalkeun karakter nu dianggap positif tur masih luyu jeung kaayaan jaman;
- 2) pikeun dunya politik, bisa dijadikeun babandingan jeung kaayaan kiwari tur bisa mawa bagéan-bagéan nu perlu jadi eunteung nalika mingpin rahayat;
- 3) pikeun dunya atikan, bisa dijadikeun tatapakan boh ku guru, boh ku siswa sangkan leuwih bisa mingpin nu luyu jeung karakter Sunda.

1.5 Struktur Organisasi Panalungtikan

Hasil-hasil dina ieu panalungtikan disusun ngawengku lima bab kalawan sistematika saperti di handap.

BAB I Bubuka, mertélakeun perkara kasang tukang, idéntifikasi masalah, watesan jeung rumusan pasualan, tujuan panalungtikan, mangpaat panalungtikan, jeung struktur organisasi panalungtikan.

BAB II Tatapakan téori, ngadadarkeun sajumlahing konsép poko anu dijadikeun tatapakan pikeun analisis pasualan anu ditalungtik dumasar kana sajumlahing buku jeung bahan bacaan lianna salaku rujukan konsép jeung téori. Sawangan anu didadarkeun ngawengku téori perkara carita pantun sarta pamarekan struktural jeung sémiotik.

BAB III Métodologi Panalungtikan, mertélakeun perkara métode panalungtikan, téhnik panalungtikan, definisi operasional, sumber data, téhnik ngumpulkeun data, prosédur analisis data.

BAB IV Karakteristik Kapamingpinan Sunda dina Carita Pantun Badak Pamalang (Ulikan Struktural jeung Semiotik), ngadadarkeun hasil analisis data anu dijadikeun sampel dina ieu panalungtikan jeung pedaranana dumasar kana pamarekan struktural jeung sémiotik.

BAB V Kasimpulan jeung Saran, mertélakeun kacindekan tina hasil analisis anu dipedar dina bab saméméhna, jeung sawatara saran anu dianggap penting pikeun panalungtikan lianna.