

## BAB 5

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

##### 5.1.1 Cerita *Nini Anteh 1*

Dalam cerita *Nini Anteh 1*, cerita bergerak berdasarkan motif memenuhi panggilan jiwa (melihat dirinya ada di Bulan). Yang membantu *Nini Anteh* untuk mencapai hal itu adalah *Aki Balangantrang* dan *Candramawat* yang setia menemaninya.

Penamaan tokoh yang ada dalam cerita ini diambil berdasarkan apa yang dia lakukan dan sifatnya. *Nini Anteh*, dinamai demikian karena perempuan “berumur” ini kesukaannya menenun. *Aki Balangantrang*, dinamai demikian karena laki-laki “berumur” ini sudah tidak memiliki keinginan seksual lagi. Sedangkan *Candramawat*, dinamai demikian karena kucing ini dipercaya akan mendatangkan keberuntungan bagi pemiliknya.

Ketiadaan penyebutan latar secara eksplisit selain bulan menunjukkan yang dipentingkan cerita *Nini Anteh* ini bukanlah tempat terjadinya sesuatu tersebut (ketika di bumi), melainkan apa yang ada di balik peristiwa tersebut. *Nini Anteh* yang kemudian mendarat di Bulan merupakan penggambaran manusia dalam memperoleh keseimbangan diri (mikrokosmos) terhadap alam semesta (makrokosmos).

Cerita *Nini Anteh 1* ini memiliki fungsi yaitu sebagai cerminan identitas budaya lokal, sebagai cermin angan-angan suatu kolektif, sebagai pengesahan kebudayaan,

sebagai alat pemaksa berlakunya norma-norma sosial dan pengendali sosial, sebagai media pendidikan bagi anak, untuk memberikan suatu jalan yang dibenarkan masyarakat agar dapat lebih superior daripada orang lain, media hiburan, media motivasim, dan peluang bisnis baru.

Dari penyebutan *saepi* yang berfungsi sebagai alat agar *Nini Anteh* dapat pergi ke Bulan, disinyalir cerita ini tersebar dikalangan pesantren. Meskipun demikian, masih terasa adanya pengaruh Hindu (dengan penamaan *Candramawat* yang diambil dari nama *Dewa Candra*).

### 5.1.2 Cerita *Nini Anteh 2*

Dalam cerita *Nini Anteh 2*, *Nini Anteh* mendapatkan hinaan dari tetangganya karena dia miskin. *Nini Anteh* merasa tidak nyaman dan ingin mendapatkan ketenangan. Dalam mencapai apa yang diinginkannya *Nini Anteh* dibantu dengan adanya mimpi, tiga biji bibit kacang panjang, tiga biji bibit kapas, pembeli benang, dan *Candramawat* yang setia menemaninya.

Ketiadaan penyebutan latar secara eksplisit selain bulan menunjukkan yang dipentingkan cerita *Nini Anteh* ini bukanlah tempat terjadinya sesuatu tersebut (ketika di bumi), melainkan apa yang ada di balik peristiwa tersebut. Yaitu kemampuan manusia dalam mencapai derajat yang tinggi (bulan). Tokoh yang ada dalam cerita *Nini Anteh 2* ini digambarkan dapat mencapai derajat yang tinggi berkat keinginannya yang kuat, kebaikan hati, dan kerja kerasnya.

Cerita *Nini Anteh 2* ini memiliki fungsi yaitu sebagai cerminan identitas budaya lokal, sebagai cermin angan-angan suatu kolektif, sebagai pengesahan kebudayaan, sebagai alat pemaksa berlakunya norma-norma sosial dan pengendali sosial, sebagai media pendidikan bagi anak, untuk memberikan suatu jalan yang dibenarkan masyarakat agar dapat lebih superior daripada orang lain, media hiburan, media motivasim, dan peluang bisnis baru.

Cerita *Nini Anteh 2* ini tercipta dikalangan masyarakat Sunda yang agraris. Hal ini terlihat dari penyebutan *tiga biji bibit kacang panjang, tiga biji bibit kapas, pembeli benang, dan Candramawat*. Nilai-nilai Islam sudah masuk dalam cerita. Meskipun demikian masih terasa ada pengaruh Hindu (dengan penamaan *Candramawat*, yang diambil dari *Dewa Candra*).

### 5.1.3 Cerita *Nini Anteh 3*

Dalam cerita *Nini Anteh 3*, Ibu *Nini Anteh* meninggal. Setelah ayahnya menikah lagi, *Anteh* semakin tersiksa. *Anteh* ingin mendapatkan kebahagiaan. Dalam memperoleh keinginannya *Anteh* dibantu oleh Allah, dan ditemani oleh *Candramawat* (kucingnya yang setia). Yang menarik dalam cerita ini adalah penyebutan “Nini” sebagai sapaan, bukan merujuk pada keadaan.

Ketiadaan penyebutan latar secara eksplisit selain bulan menunjukkan yang dipentingkan cerita *Nini Anteh 3* ini bukanlah tempat terjadinya sesuatu tersebut (ketika di bumi), melainkan apa yang ada di balik peristiwa tersebut.

Cerita *Nini Anteh* memiliki beberapa fungsi di antaranya adalah: sebagai cerminan identitas budaya lokal, sebagai cermin angan-angan suatu kolektif, sebagai pengesahan kebudayaan, sebagai alat pemaksa berlakunya norma-norma sosial dan pengendali sosial, sebagai media pendidikan bagi anak, untuk memberikan suatu jalan yang dibenarkan masyarakat agar dapat lebih superior daripada orang lain, media hiburan, media motivasi, dan peluang bisnis baru.

Cerita *Nini Anteh 3* ini sangat kental dengan Islam. Hal ini dilihat dari penyebutan Allah dan Muhammad. Kemudian adanya pergeseran konsep *Candramawat* (disebutkan memiliki bulu 2 warna yaitu hitam dan putih).

## 5.2 Saran

Penelitian cerita *Nini Anteh* ini peneliti lakukan di Kotamadya dan Kabupaten Bandung. Cerita *Nini Anteh* ini merupakan folklor masyarakat Sunda yang notabene tersebar di berbagai tempat terutama di Priangan. Untuk dapat menggambarkan figur *Nini Anteh* lebih menyeluruh, dapat dilakukan penelitian lanjutan mengenai cerita *Nini Anteh* yang ada di Priangan.

Cerita *Nini Anteh 2* memiliki kemiripan “alat” yang digunakan untuk dapat pergi ke luar angkasa (bulan) dengan cerita *Jack dan Kacang Panjang* yang merupakan folklor Barat. Untuk dapat melihat kaitan antara keduanya, tentu dibutuhkan penelitian lanjutan.

Kemudian, cerita *Nini Anteh 3* memiliki kemiripan dengan cerita *Putri Kaguya* yang merupakan folklor Jepang, jika dilihat berdasarkan umur tokoh utamanya. Tentunya,

agar dapat melihat kaitan antara keduanya dengan lebih jelas perlu dilakukan penelitian lanjutan. Penelitian lanjutan ini bisa dilakukan dengan kajian “Sastra Bandingan”.

Melakukan penelitian cerita rakyat sebagai salah satu tradisi lisan yang ada di masyarakat, secara tidak langsung dapat menjaga dan melestarikan nilai leluhur kita. Agar cerita rakyat semakin dicintai generasi muda, harus dilakukan upaya pencarian ilmu-ilmu yang terkandung di dalamnya (misalnya cerita *Nini Anteh* sebagai media belajar tentang bulan, cerita Batara Kala sebagai media belajar tentang gerhana, dan lain-lain).

