

**ANALISIS STRUKTUR NARRATIF DALAM DONGENG SWEETHEART
ROLAND KARYA JACOB AND WILHELM GRIMM :
KAJIAN STRUKTURAL PROPP**

Ifa Gebi Timora¹, Sulastri², Zurmailis³

^{1,2,3}Prodi Studi Magister Sastra, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Andalas

Email: 1gebialfa@yahoo.co.id,

2sulastri.sasindo@gmail.com, 3lilik_sastra@yahoo.co.id

ABSTRACT

This article discusses a fairytales which is collected by Jacob and Wilhelm Grimm (Brother Grimm) entitled Sweetheart Roland. The aim of the research is to see the narrative structure of the fairytales. The theory that used in this article is the Narrative Structure that proposed by Vladimir Propp. After analyzing the fairytales, the are eighttean functions that found in the fairy tales, the functions are : Absentation, lack, trickery, meditation, departure, provition of receipt of a magical agent, pursuit, rescue, struggle, victory, designation, unrecognized, transfiguration, return, difficult task, solution, recognition, and Wedding. After seeing the fuction it can be seen the plot of the story. Besides,from seven of sphere of action there are four actions that happen in the fairytales, they are : Villain, donor, helper and hero. After analyzing the function and the scheme of the function it can be conclude that this fairytales also have a similar structure with Rusian Folktales.

Keywords: function, narrative structure, fairytales, Sweetheart Roland, Propp

ABSTRAK

Artikel ini membahas tentang sebuah dongeng yang di bukukan oleh Jacob dan Wilhelm Grimm yang biasa disebut dengan Brother Grimm. Judul dongeng tersebut adalah *Sweetheart Roland*. Tujuan dari penelitian adalah untuk melihat struktur naratif dari dongeng ini. Untuk melihat struktur tersebut maka digunakan teori yang di prakarsai oleh Vladimir Propp. Setelah dianalisa maka dari dongeng ini di temukan delapan belas fungsi. fungsi tersebut adalah: *Absentation, lack, trickery, meditation, departure, provition of receipt of a magical agent, pursuit, rescue, struggle, victory, designation, unrecognized, transfiguration, return, difficult task, solution, recognition, and Wedding*. Dari fungsi ini maka alur dari ceritapun akan tampak. Selain itu dari tujuh lingkungan aksi, dalam dongeng ini hanya memenuhi empat lingkungan aksi. Keempat aksi tersebut adalah: *Villain, donor, helper and hero*. Setelah dianalisa fungsi dan skema fungsinya dapat disimpulkan bahwa dongeng Grimm ini juga memiliki struktur naratif yang sama dengan dongeng yang ada di Rusia.

Kata kunci: *fungsi, struktur naratif, dongeng, Sweetheart Roland, Propp*

A. Pendahuluan

Karya sastra pada dasarnya merupakan cerminan perasaan dan pengalaman. Pemikiran penulis tentang kehidupan diungkapkan melalui bahasa (Dwi, 2023). Karya sastra sendiri tidak serta merta mudah untuk dipahami dan memahami maknanya karena imajinatif dan menggunakan bahasa yang jelas ciri-ciri (ciri-ciri pribadi) dan mengungkapkan gagasan pengarang. Karakteristik gaya dan pengucapan yang unik (Ghofur, 2018); (Bhaskara, 2014). Oleh karena itu, untuk mengkaji suatu karya sastra harus melakukan hal tersebut mempelajari sastra agar dapat memahami karya sastra dengan benar sederhana.

Dongeng merupakan salah satu karya sastra yang disukai oleh anak – anak maupun orang dewasa (Pheni Cahya, 2015);(Hanafi, 2017). Sebagai bagian dari *Folklore* dongen memiliki fungsi sebagai sarana hiburan dan pendidikan (Tihami, 2014). Keunikan dalam dongeng membuat para pembaca senang untuk membacanya, keunikan tersebut adalah dari segi karakter ataupun ceritanya., contohnya saja adalah dari segi karakter adanya sosok penyihir atau pangeran

(Lastiar, 2021);(Kurniawan, 2016). Disamping itu keunikan lainnya adalah adanya unsur magis di dalam dongeng seperti adanya kekuatan sihir. Salah satu dongeng yang terkenal dan disukai di Inggris adalah karya Brother Grimm yang berjudul *Sweetheart Roland*. Cerita ini berkisah tentang seorang gadis yang melarikan diri dari kejaran ibu tirinya yang berupa penyihir jahat bersama kekasihnya yang bernama Roland. Akhirnya ia berhasil melepaskan diri dan ibunya pun akhirnya mati. Cerita ini pada akhirnya berakhir dengan kebahagiaan. Dari cerita tersebut diasumsikan bahwa cerita ini memiliki struktur naratif yang sama dengan dongeng yang ada. Oleh karena itu tulisan ini bertujuan untuk membuktikan bahwa dongeng *Sweetheart Roland* juga memiliki struktur atau urutan fungsi yang serupa seperti halnya dongeng - dongeng yang berasal dari Rusia.

Dalam penelitian ini digunakan teori struktur naratif yang di kemukakan oleh Vladimir Propp di dalam bukunya yang berjudul *Morphology of the Folktales* yang mana di dalam buku ini ia menemukan tiga puluh satu fungsi yang terdapat pada cerita rakyat Rusia

setelah menganalisis banyak cerita rakyat Rusia. Menurut Propp tidak semua fungsi akan di temukan di

dalam cerita rakyat. Adapun ke tiga puluh fungsi tersebut adalah sebagai berikut (Propp, 1968):

No	Fungsi	Lambang
1.	Salah satu anggota keluarga meninggalkan rumah (<i>Absentation</i>)	β
2.	adanya larangan terhadap hero (<i>interdiction</i>)	γ
3.	Hero melanggar larangan (<i>violation</i>)	δ
4.	Tokoh <i>villain</i> memata – matai hero (<i>reconnaissance</i>)	ϵ
5.	Tokoh <i>Villain</i> menerima informasi tentang musuhnya (<i>delivery</i>)	ζ
6.	Tokoh <i>Villain</i> berusaha mengelabui korbannya agar dapat menguasai korban atau benda miliknya (<i>trickery</i>)	η
7.	Korban termakan tipuan sehingga bersedia membantu tokoh <i>Villain</i> (<i>complicity</i>)	θ
8.	<i>Villain</i> mencelakai atau melukai salah seorang anggota keluarga (<i>villainy</i>)	A
8a.	Salah seorang anggota keluarga selain kehilangan sesuatu juga menginginkan sesuatu (<i>lack</i>)	a
9.	Kemalangan atau malapetaka akhirnya terkuak; seorang <i>hero</i> dikirim melalui sebuah permintaan atau perintah; <i>hero</i> diizinkan untuk pergi atau diutus (<i>mediation, the connective Incident</i>)	B
10.	Pihak <i>seeker</i> setuju untuk mengembalikan situasi kembali normal (<i>beginning counteraction</i>)	C
11.	<i>Hero</i> meninggalkan rumah (<i>departure</i>)	↑
12.	<i>Hero</i> mendapatkan ujian untuk bisa mendapatkan <i>magical agent</i> atau penolong (<i>the first function of the donor</i>)	D
13.	<i>Hero</i> memberikan reaksi atas aksi donor berikutnya (<i>the hero's reaction</i>)	E
14.	<i>Hero</i> memperoleh kegunaan dari <i>magical agent</i> (<i>provision or receipt of a magical agent</i>)	F
15.	<i>Hero</i> dikirimkan atau ditunjukkan ke tempat dimana objek yang dicari berada (<i>spatial transferred between two kingdoms, guidance</i>)	G
16.	<i>Hero</i> dan <i>villain</i> terlibat pertarungan secara langsung (<i>struggle</i>)	H
17.	<i>Hero</i> mendapatkan tanda khusus pada dirinya (<i>branding, marking</i>)	J
18.	Tokoh <i>villain</i> berhasil dikalahkan – (<i>victory</i>)	I
19.	Malapetaka telah dihapuskan (<i>Designation</i>)	K
20.	<i>Hero</i> kembali (<i>return</i>)	↓
21.	<i>Hero</i> diintai atau di kejar oleh musuh (<i>pursuit, chase</i>)	Pr
22.	Pembebasan <i>hero</i> dari pengejaran (<i>rescue</i>)	Rs
23.	<i>Hero</i> yang tidak dikenali tiba di tempat asal atau tempat lain (<i>unrecognized</i>)	o

24.	<i>hero</i> palsu mengajukan pengakuan yang tidak berdasar (<i>unfounded claims</i>)	L
25.	<i>Hero</i> harus menyelesaikan tugas yang rumit (<i>difficult task</i>)	M
26.	Tugas diselesaikan (<i>solution</i>)	N
27.	<i>Hero</i> kembali dikenali (<i>recognition</i>)	Q
28.	Jati diri <i>hero</i> yang palsu atau tokoh <i>villain</i> terbongkar (<i>exposure</i>)	Ex
29.	<i>Hero</i> mendapatkan tampilan baru (<i>transfiguration</i>)	T
30.	Tokoh <i>Villain</i> mendapatkan hukuman (<i>Punishment</i>)	U
31.	<i>Hero</i> melangsungkan pernikahan dan menerima tahta (<i>wedding</i>)	W

Inilah ketiga puluh satu fungsi yang di kemukakan oleh Propp yang digunakan untuk menganalisis novel tersebut.

Dalam penelitian ini ada beberapa penelitian atau artikel yang digunakan sebagai acuan, salah satunya adalah penelitian dari Allien & Juwita, (2010), mereka meneliti dongeng yang berasal dari Jerman yang berjudul ‘*The Sleeping Beauty*’ karya Brother Grimms. Dalam penelitian ini mereka menemukan tiga belas fungsi yang terdapat dalam cerita yang mana ketiga belas fungsi tersebut didistribusikan ke dalam tujuh lingkungan aksi (*sphere of actions*) namun dalam cerita ini mereka hanya menemukan enam lingkungan aksi yaitu *donor*, *hero*, *villain*, *etc* selain *False Hero*. Dari penelitian ini disimpulkan bahwa karya Brothers Grimm ini juga memiliki kesamaan dengan dongeng yang ada di Rusia karna memenuhi

beberapa fungsi dan lingkungan aksi. Penelitian ini sangat bermanfaat di bidang kajian struktur naratif Propp karena memberikan penjelasan dan pemahaman kepada penelitian selanjutnya.

Penelitian selanjutnya yaitu penelitian yang berjudul “Analisis Fungsi Pelaku dan Motif Cerita Dewi Sri” oleh Arfina, (2009). Penelitian ini berupa skripsi. Adapun penelitiannya itu berupa analisis terhadap cerita lisan Dewi Sri versi Pemalang dengan menggunakan teori naratologi Vladimir Propp. Hasil dari penelitiannya itu disimpulkan bahwa dalam cerita Dewi Sri juga terdapat beberapa perulangan fungsi pelaku. Walaupun lambang dan fungsinya sama akan tetapi peristiwa yang dialami berbeda sehingga tetap harus dituliskan. Ada sebelas perulangan fungsi pelaku. Dalam cerita Dewi Sri ditemukan beberapa motif diantaranya (1) motif

perkawinan, (2) motif ketiadaan, (3) motif pengembaraan, (4) motif kejahatan, (5) motif peperangan, (6) motif kemenangan. Penelitian Wahyu Arfina Dewi ini menjadi rujukan dikarenakan sama menggunakan teori struktural naratif Vladimir Propp.

Selain itu, penelitian dengan judul "Morfologi Cerita Rakyat Arso *Watuwe*: Sebuah Analisis Naratologi Vladimir Propp" yang dilakukan oleh Lestari, (2015). Adapun kajian penelitian tersebut berupa mengkaji morfologi cerita rakyat Arso *Watuwe* berdasarkan teori struktur naratologi Propp. Dari penelitian ini ditemukan dua puluh satu fungsi naratif, tiga pola cerita, dan lima lingkaran tindakan. Selain itu, terdapat nilai moral, seperti pantang menyerah, disiplin, kerja keras, dan menjaga solidaritas dalam cerita tersebut.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah struktur karya Grimm juga mengikuti struktur dongeng yang telah diteliti oleh Propp selain itu juga mengetahui bagaimanakah struktur naratif dari dongeng Grimm tersebut, setelah diketahui struktur naratifnya maka terlihatlah skema pergerakan aksi novel tersebut.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini berkonsep kepada teori yang dipelopori oleh Propp. Ada tiga langkah yang dilalui pada penelitian ini. Langkah pertama yaitu pengumpulan data. Ada dua data yang digunakan di dalam penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder. Data primer di dapatkan atau bersumber dari dongeng Brother Grimm yang berjudul *Sweetheart Roland*, sedangkan data sekunder didapatkan dari buku teori ataupun artikel yang berhubungan dengan topik penelitian yang didapatkan dari pustaka atau melalui internet. Langkah kedua yaitu analisis data. Analisis ini diawali dengan cara membaca dan memahami secara seksama dongeng tersebut, setelah memahami isi cerita maka analisis pun berlanjut dengan mengidentifikasi dan mengklasifikasikan cerita kedalam beberapa fungsi, setelah mendapatkan fungsi tersebut maka di jelaskan secara deskriptif. Setelah mendapatkan berbagai fungsi yang membangun cerita analisis pun berlanjut dengan menggambarkan

skema pergerakan fungsi cerita tersebut. Setelah itu maka fungsi yang telah didapatkan pun didistribusikan ke dalam tujuh lingkungan tindakan (*sphere of actions*).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Fungsi dongeng *Sweetheart Roland*

Sebelum mendiskusikan hasil penelitian adapun sinopsis dongeng *Sweetheart Roland* sebagai berikut:

Dongeng ini berkisah tentang seorang anak gadis yang memiliki ibu tiri seorang penyihir. Suatu hari si penyihir ingin membunuhnya karena anak kandung si penyihir menginginkan apron cantik milik si gadis tersebut. Pada saat itu sang gadis pun mendengar rencana tersebut dan mengganti posisi tidurnya sehingga pada akhirnya yang dibunuh oleh penyihir itu adalah anak kandungnya sendiri. Mengetahui hal tersebut si penyihir pun mengejar gadis tersebut. Gadis tersebut pun lari ke rumah kekasihnya yang bernama Roland mereka pun melarikan diri dari si

penyihir jahat. Saat pelarian si gadis tersebut merubah dirinya menjadi bunganmawar dan Roland pun menjadi pemain biola. Pada saat itu si penyihir ingin memetik bunga tersebut, ketika ia memetik bunga tersebut di iringi oleh musik yang di mainkan oleh Roland. Musik yang dimainkan oleh roland ternyata mengandung sihir sehingga si penyihir pun mati karena berdansa dengan sendirinya. Akhirnya Roland dan sang gadis pun menikah.

Setelah menganalisis dongeng tersebut di temukan beberapa fungsi yang terdapat dalam cerita. Adapun fungsinya sebagai berikut:

0. *Initial* 'situasi awal' di simbolkan dengan α

merupakan situasi awal sebuah cerita. Dalam dongeng ini situasi awal yang ditunjukkan yaitu pengenalan bahwa ada seorang penyihir yang memiliki satu anak kandung dan satu anak tiri. Inilah situasi awal cerita yang akan mengiringi ke fungsi – fungsi yang membangun cerita ini.

1. *Absentation* 'ketiadaan' disimbolkan dengan β

Fungsi pertama yang muncul di dalam cerita adalah ketiadaan.

Ketiadaan pada cerita ini yaitu bersumber dari kematian orang tua sigadis ($\beta 2$). Dalam hal ini adalah kematian ibunya yang mengakibatkan ia hidup dengan ibu tiri yang jahat, seperti yang tergambar di dalam cerita

“Once upon a time there was a woman who was truly a witch. She had two daughters, one ugly and wicked, whom she loved because she was her own daughter, and one beautiful and good, whom she hated, because she was her stepdaughter” (Grimm 56).

2. *Lack* ‘anggota keluarga menginginkan sesuatu’ simbolnya **a**.

Pada cerita ini saudari tiri si gadis sangat menginginkan apron cantik yang di miliki oleh si gadis (**a**). Karna keirian nya terhadap si gadis cantik maka iapun mengatakan keinginannya tersebut kepada ibunya yang penyihir tersebut. Hal ini tergambar di dalam cerita *“The stepdaughter had a beautiful apron, which the other girl wanted so much that she became envious, and she told her mother that she just had to have that apron”* (Grimm 56). Hasrat

untuk memiliki apron inilah yang dimaksudkan sebagai *lack*. tersebut

3. *Trickery* ‘penjahat berusaha mengambil milik korbannya’ simbol η

Setelah mendengar permintaan putrinya, si penyihir pun berusaha untuk mencuri apron tersebut dengan menyusun rencana untuk membunuh si gadis di malam hari, pada saat ia tidur (η). Penyusunan rencana inilah dikategorikan sebagai *trick* licik yang digunakan oleh penyihir untuk mendapatkan barang milik si gadis, seperti yang terlihat di dalam cerita *“Be still, my child,” said the old woman, “and you shall have it. Your stepsister has long deserved to die, and tonight when she is asleep I will come and chop off her head. Just be sure to lie down at the far side of the bed, and push her close to the front.”* (Grimm 56)

4. *Meditation* ‘kemalangan atau malapetaka akhirnya terkuak’ simbol **B**

Kemalangan yang terkuak didalam cerita ini adalah ketika si ibu tiri merencanakan pembunuhan di malam hari, sang gadis pun mendengar dan berusaha untuk memindahkan dirinya dari posisi pembunuhan tersebut, ia mengganti

posisi tidurnya dengan si anak penyihir. Pada akhirnya yang di bunuh oleh si penyihir adalah anaknya sendiri (**B**). Peristiwa ini tergambarkan di dalam cerita *"In the night the old woman crept into the bedroom holding an ax in her right hand while feeling with her left hand for anyone lying at the front of the bed. Then she grasped the axe with both hands and chopped off her own child's head."* (Grimm 56)

5. *Departure* 'hero meninggalkan rumah' simbol ↑

Setelah pembunuhan tersebut sang gadis pun memutuskan untuk pergi dari rumah (↑). Keberangkatan si gadis ini merupakan awal mula penyelamatan dirinya dari penyihir tersebut. Perjalanan meninggalkan rumah ini dilakukan si gadis ketempat kekasih nya yang bernama Roland, seperti yang di kutip dalam cerita *"After the witch had gone away, the girl got up and went to her sweetheart, whose name was Roland, and knocked at his door."* (Grimm 56).

6. *Provision of receipt of a magical agent* 'penerimaan unsur magis' simbol **F**

Setelah sang gadis mencoba untuk kabur dari penyihir sang

kekasih nya pun menganjurkan untuk membawa tongkat sihir si penyihir. Pengambilan tongkat sihir ini adalah penanda bahwa sang gadis menerima kekuatan magis (**F8**). Kekuatan magis ini di dapat kan dari tongkat sihir tersebut bukan dari orang lain. Fungsi ini tergambar di dalam cerita :

"You had better take her magic wand," said Roland, "or we will not be able to escape if she comes after us." The girl got the magic wand, then she took the dead girl's head and dropped three drops of blood onto the floor, one in front of the bed, one in the kitchen, and one on the steps. Then she hurried away with her sweetheart. (Grimm 56)

7. *Pursuit* 'hero di kejar oleh musuh' simbol **Pr**

Fungsi ini tampak ketika penyihir menyadari kematian anak kandungnya. Ia pun bertekad untuk mengejar dan membunuh sang gadis (**Pr6**), pengejaran dan hasrat untuk membunuh penyihir inilah sebagai penanda adanya fungsi *pursuit*, seperti yang terlihat di dalam cerita:

"The witch flew into a rage, jumped to the window, and as she could see far into the world, she

saw her stepdaughter hurrying away with her sweetheart Roland. "That won't help you, she shouted. "Even if you've already gone a long way, you won't escape from me." (Grimm 56)

8. *Rescue* 'pembebasan hero dari kejaran' simbol **Rs**

Pembebasan dalam cerita ini dilakukan oleh sang gadis sendiri. Ia menggunakan tongkat sihir ibutirinya itu untuk merubah dirinya sebagai itik dan kekasihnya sebagai danau (**Rs3**). Proses perubahandiri inilah yang dinamakan dengan fungsi *rescue*. Ini tergambar dalam cerita "*However, when the girl saw the old woman striding toward them, she used the magic wand to transform her sweetheart Roland into a lake, and herself into a duck swimming in the middle of the lake.*" (Grimm 56)

9. *Struggle* 'Hero dan musuh terlibat pertarungan secara langsung' simbol **H**

Gadis di dalam cerita terlihat berhasapan dengan penyihir sebanyak dua kali. Yang pertama di dalam pengejaran si gadis menyadari bahwa ia dan kekasihnya sedang di kejar, pada saat itu ia merubah dirinya menjadi itik dan Roland menjadi danau. Pada saat ini nampak

bahwa sang gadis berusaha melawan si penyihir menggunakan kecerdikannya sehingga penyihirpun menyerah. Adapun seperti di dalam cerita "*The witch stood on the shore and threw in pieces of bread, trying with great effort to lure the duck to her. But the duck did not give in, and the old woman had to return home that night without success*" (Grimm 56)

Pertarungan selanjutnya yaitu keesokan harinya penyihir melanjutkan pengejaran. Sang gadis pun merubah dirinya menjadi bunga mawar dan sang kekasih sebagai pemain biola. Di sini sang penyihir mengetahui bahwa mawar itu adalah sang gadis dan ia berusaha untuk mencabutnya. Adapun kutipannya sebagai berikut "*Then the girl transformed herself into a beautiful flower in the middle of a briar hedge, and her sweetheart Roland into a fiddler*" (Grimm 56)

10. *Victory* 'penjahat berhasil dikalahkan' simbol **I**

Fungsi ini terlihat ketika penyihir berhasil dikalahkan. Kekalahan didalam cerita ini yaitu kematian si penyihir. Penyihir yang berusaha untuk memetik bunga mawar tersihir oleh nyanyian musik Roland yang

mengandung magis sehingga penyihir pun di paksa menari sampai ia mati (15), seperti yang di kutip dalam cerita

“she was forced to dance, whether she wanted to or not, for it was magic dance music. The faster he played, the more violently she was forced to jump. The thorns tore the clothes off her body, pricking her until she bled, and as he did not stop, she had to dance until she fell down dead. (Grimm 56).

11. *Designation* ‘malapetaka dihapuskan’ simbol **K**

Pada bagian ini sang gadis dan kekasihnya pun terbebaskan dari pengejaran penyihir yang mengancam hidupnya. Dengan kematian penyihir maka mereka pun berhasil meraih kebebasan dan itu adalah pertanda bahwa petaka mereka telah dihapuskan, hal ini terlihat di dalam cerita *“They were now free, so Roland said, “Now I will go to my father and arrange for our wedding. (Grimm 56)*

12. *Unrecognized* ‘hero tidak dikenali’ simbol **o**

Tidak dikenali di sini terjadi ketika sang gadis berubah menjadi mawar. Ia menanti kedatangan Roland yang semula akan

menemuinya. Namun kelupaan Roland terhadap dirinya membuat sang gadis menjadi tak dikenali, selain itu wujud bunganya pun menjadikan ia tak dikenali hingga sang gembala pun tak mengenali wujudnya (o). Di rumah sang gembala ia pun diam – diam membantunya dengan cara membersihkan rumahnya. Seperti yang tergambar dalam cerita *“However, it happened that a shepherd who was herding his sheep in the field saw the flower. As it was so beautiful, he picked it, took it home with him, and put it away in his chest. From that time forth, strange things happened in the shepherd's house.” (Grimm 56).*

13. *Transfiguration* ‘hero mendapatkan tampilan baru’ simbol **T**

Perubahan yang terjadi pada sang gadis adalah ketika kekuatan sihir yang membelunggunya di bebaskan oleh sang gembala. Gadis yang semula berwujud bunga akhirnya berubah kembali menjadi manusia yang sangat cantik (T). Dengan perubahan wujud ini maka sang gadis pun terlepas dari kekuatan magisnya. Seperti yang digambarkan di dalam cerita

“the next morning just at dawn, he saw the chest open and the flower come out. He quickly jumped towards it and threw a white cloth over it. Instantly the transformation came to an end, and a beautiful girl stood before him, who admitted to him that she had been the flower, and that she had been doing his housekeeping” (Grimm 56)

14. *Return* ‘hero kembali’ simbol ↓

Dengan datangnya sang gadis di acara pernikahan Roland menandakan bahwa ia telah kembali ke rumah atau daerah asalnya karena Roland dan sang gadis tinggal di wilayah yang sama

15. *Difficult task* ‘hero melakukan tugas sulit bagi dirinya’ simbol **M**

Hal ini terjadi ketika sang gadis mendengar tentang pernikahan kekasihnya Roland. Mendengarkan hal itu ia sangat sedih dan tidak ingin pergi. Namun gadis lain pun mengajaknya untuk ikut ke pernikahan itu. Kesulitan yang dimaksud dalam fungsi adalah ketika ia disuruh untuk bernyanyi di hadapan kekasihnya. Menyanyi di depan Roland merupakan tugas yang sangat sulit bagi sang gadis hingga ia

pun terpaksa melakukannya (**M**), hal ini tergambar di dalam cerita

“When the faithful girl heard this, she grew so sad that she thought her heart would break, and she did not want to go. But the other girls came and took her. When it was her turn to sing, she declined, until at last she was the only one left, and then she could not refuse.” (Grimm 56)

16. *Solution* ‘tugas diselesaikan’ simbol **N**

Penyelesaian tugas disini adalah ketika sang gadis memutuskan untuk bernyanyi di hadapan Roland. Dengan bernyanyi maka tugas tersebut pun selesai. Nyanyian sang gadis pun sampai ketelinga sang kekasih yaitu Roland, seperti yang di sebutkan dalam cerita *“But when she began her song, and it reached Roland's ears”* (Grimm 56)

17. *Recognition* ‘hero kembali dikenali’ simbol **Q**

Fungsi ini terjadi ketika sang gadis menyanyi dan terdengar oleh sang kekasih. Ketika terdengar oleh Roland akhirnya iapun sadar dan mengenali sang gadis (**Q**). Dengan kembalinya ingatan Roland akan sang gadis menandakan bahwa hero telah dikenali kembali. Roland yang

dlunya tak ingat akan sang gadis akhirnya kembali mengenali sang gadis, seperti yang di katakan dalam cerita

“But when she began her song, and it reached Roland's ears, he jumped up and shouted, "I know that voice. That is the true bride. I do not want anyone else." Everything he had forgotten, and which had vanished from his mind, had suddenly come home again to his heart.” (Grimm 56)

18. *Wedding* ‘Hero melangsungkan pernikahan’ simbol **W**

Setelah melewati rintangan yang panjang dan bahkan terlupakan oleh sang kekasih, akhirnya sang gadis dan Roland pun menikah. Merekapun hidup bahagia selamanya. Peristiwa ini terlihat dalam cerita *“Thus the faithful girl was married to her sweetheart Roland. Her grief came to an end, and her joy began.”* (Grimm 56)

Skema Pergerakan Fungsi

Setelah menganalisis fungsi di atas adapun skema pergerakan fungsinya adalah sebagai berikut:

α: β2 a η B ↑ F8 Pr6 Rs3 H I5
K o T ↓ M N Q W

dari skema di atas struktur cerita dongeng ini dapat di bagi menjadi tiga bagian. Bagian pertama yaitu digambarkan seperti ini **β2** -----↑

Bagian kedua digambarkan sebagai berikut **F8** ----- ↓

Bagian terakhir digambarkan sebagai berikut **M** ----- **W**

Dari skema diatas dapat dilihat pola cerita. Adapun cerita ini mempunyai alur yang maju. Hal ini di karenakan skema dari fungsi melihatkan bahwa cerita bergerak sesuai dengan susunan pola yang teratur. Pada bagian pertama melihatkan bahwa cerita diawali dengan adanya ketiadaan bagi sang pahlawan hingga kepergiannya dari rumah. skema ini menunjukkan tentang pembukaan cerita dan pengenalan tokoh cerita tersebut. Skema kedua merupakan isi dari cerita dongeng yang mana pada skema ini diawali dengan sang gadis mendapatkan kekuatan magis dari tongkat ibunya hingga ia pun berhasil mengalahkan sang ibu dan dari skema di atas dapat dilihat bahwa sang gadis juga melalui beberapa rintangan hingga akhirnya ia pun bisa kembali pulang kerumahnya. Skema ketiga merupakan penutup cerita di mana diawali dengan perjuangan si

gadis dalam menghadapi tugas yang sulit nya hingga ia kembali di kenali oleh kekasih nya dan diakhiri dengan perkawinan yang bahagia. Dari skema kerangka cerita tersebut, dapat dijelaskan kembali ringkasan cerita dari dongeng *Sweetheart Roland* menurut fungsi yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, skema ini pun mampu membantu pembaca untuk lebih memahami peranan fungsi dalam dongeng.

Distribusi Lingkungan Aksi (Sphere of Action)

Distribusi fungsi berguna untuk membantu pembaca mengetahui bahwa ada tujuh karakter yang biasa hadir dalam sebuah dongeng. Dalam analisis ini, ditemukan beberapa karakter dan lingkungan aksi (*spheres of actions*) dalam dongeng *Sweetheart Roland* yakni:

1. *Villain*. Setiap cerita memiliki tokoh jahat. Tokoh jahat di dalam cerita ini adalah ibu tiri sang gadis. Ia ingin membunuh sang gadis karena telah berhasil menipu nya dan membuat anaknya meninggal. Selain sang ibutindakan kejahatan juga diperankan oleh anak sang penyihir. Saudari tiri sang gadis

merupakan orang yang iri hati sehingga ialah pemicu kejahatan yang terjadi di dalam cerita

2. *Donor*. Kehadiran donor disini digambarkan dengan **F**. Peranan donor ini terlihat dari tongkat sihir yang di ambil oleh sang gadis. Kehadiran tongkat sihir inilah yang membuat sang gadis bisa selamat dari kejaran ibunya
3. *Helper*. Kehadiran penolong disini sangat jelas. Peranan penolong pertama yaitu Roland sang kekasih dari si gadis. Ia menolong sang gadis dari kejaran sang penyihir dengan cara menemani dan membantunya dengan menyanyikan lagu sihir yang membuat ibu tiri pun meninggal, selanjut nya penolong kedua yang tampak dalam cerita ini yaitu hadirnya sang gembala yang menyelamatkan sang gadis dari kekuatan magis sehingga ia kembali berubah menjadi manusia.
4. *Hero*. Setiap cerita memiliki pahlawannya sendiri. Pada dongeng ini yang menjadi hero adalah sang gadis itu sendiri. Hal ini tampak pada saat ia mengalahkan ibunya dan juga pada saat ia kembali membuat

sang kekasih sadar dan kembali mengingat tentang dirinya.

D. Kesimpulan

Setelah dianalisis dapat disimpulkan bahwa dongeng *Sweethert Roland* memiliki struktur yang sama dengan dongeng – dongeng yang ada di Rusia yang telah di teliti oleh Propp. Kesamaan struktur ini di lihat dari kesamaan fungsi dalam cerita. Dalam dongeng ini ditemukan adanya delapan belas fungsi. kedelapan belas fungsi tersebut adalah *Absentation, lack, trickery, meditation, departure, provition of receipt of a magical agent, pursuit, rescue, struggle, victory, designation, unrecognized, transfiguration, return, difficult task, solution, recognition, and Wedding*. Selain itu dongeng ini juga memenuhi empat distribusi lingkungan aksi. Aksi yang pertama yaitu *Villain* yang terdapat pada tokoh ibutiri dan saudari tiri sang gadis. Aksi yang kedua yaitu *Donor* yang terdapat pada tongkat sihir, donor disini berbentuk benda. Aksi ketiga yaitu *Helper*, aksi ini terdapat pada dua tokoh, mereka adalah Roland yang menemani sang gadis saat pelarian serta si gembala yang membantu

sang gadis terbebas dari kekuatan sihir yang berada di tubuhnya. Aksi yang terakhir yaitu *Hero*, aksi ini terdapat pada tokoh utama cerita ini yaitu sang gadis.

DAFTAR PUSTAKA

- Allien, A. A., & Juwita, I. D. (2010). Dongeng The Sleeping Beauty: Analisis Fungsi Menurut Vladimir Propp. *Atavisme*, 13(1), 75–88.
- Arfina. (2009). Analisis Fungsi Pelaku dan Motif Cerita Dewi Sri. In (*Skripsi Sarjana Pendidikan, Universitas Negeri Semarang*).
- Bhaskara. (2014). Gaya Bahasa Dalam Cerpen Karangan Siswa Kelas X1 Sma Laboratorium Undiksha Singaraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 2(1), 1–10.
- Dwi, P. (2023). Kajian Sosiologi Sastra Dalam Cerpen “Tungku Di Tubuh Ibu”, “Kejadian Di Tambang Pasir”, Dan “Layang-Layang Manusia” Pada Laman Kompas.Com Edisi Bulan Maret 2023. *Jurnal Basataka*, 6(1), 230–242.
- Ghofur. (2018). Analisis Dekonstruksi Tokoh Takeshi Dan Mitsusaburo Dalam Novel “Silent Cry” Karya Kenzaburo Oe Perspektif Jacques Derrida. *OKARA Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 8(1), 57–76.
- Hanafi. (2017). Pembentukan Karakter Anak Melalui Dongeng. *Jurnal Pendidikan Karakter “JAWARA” (JPKJ)*, 3(2), 117–128.
- Kurniawan. (2016). Kreatif

mendongeng untuk kecerdasan jamak anak. In *Prenada Media*.

- Lastiar. (2021). Nilai-Nilai Kearifan Lokal Sebagai Pembentuk Karakter Dalam Kumpulan Cerita Rakyat Daerah Jambi Karya Thabran Kahar Dan Kawan-Kawan. In *(ANALISIS STRUKTURAL) (Doctoral dissertation, Universitas Batanghari)*.
- Lestari, U. F. R. (2015). Morfologi Cerita Rakyat Arso Watuwe: Sebuah Analisis Naratologi Vladimir Propp. *Jurnal Penelitian Sastra*, 8(2), 139–154.
- Pheni Cahya, K. (2015). Meningkatkan Jiwa Sosial Anak Melalui Karya Sastra Berupa Dongeng. *Jurnal Stilistika*, 8(2), 102–112.
- Propp, V. (1968). Morphology of the Folktale. In *New York: American Folklore*.
- Tihami, M. A. (2014). Makna Budaya dalam Dongeng Humor Masyarakat Banten. *Kawalu: Journal of Local Culture*, 1(1), 21.