

Volume 4 Nomor 2 Edisi Desember 2016

ISSN 2354-7200

Sirok Bastra

JURNAL ILMIAH KEBAHASAAN DAN KESASTRAAN

<i>Sirok Bastra</i> Jurnal Kebahasaan dan Kesastraan	Volume 4	Nomor 2	Hlm. 101—192	Pangkalpinang, Desember 2016	ISSN 2354-7200
--	----------	---------	-----------------	------------------------------------	-------------------

KANTOR BAHASA KEPULAUAN BANGKA BELITUNG

Sirok Bastra

JURNAL ILMIAH KEBAHASAAN DAN KESASTRAAN

Jurnal ini merupakan wadah informasi kebahasaan, kesastraan, dan pengajarannya yang memuat hasil penelitian, studi kepustakaan, dan tulisan ilmiah bidang kebahasaan dan kesastraan serta pengajarannya. *Sirok Bastra* terbit dua kali setahun, yakni Juni dan Desember, serta terbit sejak Juni 2013.

Penanggung Jawab

Kepala Kantor Bahasa Kepulauan Bangka Belitung
Drs. Hidayatul Astar, M.Hum.

Mitra Bestari

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum. (Bidang Sastra dan Pengajarannya)
Prof. Amrin Saragih, Ph.D., M.A. (Bidang Bahasa dan Pengajarannya)
Dr. Felicia Nuradi Utorodewo, M.Hum. (Bidang Bahasa dan Pengajarannya)
Dr. Pujiharto, M.Hum. (Bidang Sastra dan Pengajarannya)

Pemimpin Redaksi

Rahmat Muhidin, S.S.

Penyunting

Dr. Asyraf Suryadin, M.Pd.
Sarman, S.Pd,
Prima Hariyanto, S.Hum.

Perancang Sampul

Feri Pristiawan, S.S.

Pengatak

Dewi Septi Kurniawati, S.Kom.

Alamat Redaksi dan Penerbit

Kantor Bahasa Kepulauan Bangka Belitung
Jalan Letkol Saleh Ode 412, Kota Pangkalpinang, Prov. Kepulauan Bangka Belitung
Telepon (0717) 438455, Faksimile (0717) 9103317, Pos-el: sirokbastra@gmail.com, sirokbastra@kemdikbud.go.id

Pemuatan suatu tulisan dalam jurnal ini tidak berarti redaksi menyetujui isi tulisan tersebut. Isi tulisan menjadi tanggung jawab penulis. Tulisan telah ditinjau dan diulas oleh mitra bestari. Setiap karangan dalam jurnal ini dapat diperbanyak setelah mendapat izin tertulis dari penulis, redaksi, dan penerbit.

PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Pemilik dan Pencipta semesta ini yang memiliki kuasa atas diri-Nya sendiri. Dialah Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga Volume 4 Nomor 2 Jurnal *Sirok Bastra* Tahun 2016 dapat terbit tepat pada waktunya.

Pada edisi ini, dimuat sepuluh tulisan, yakni enam tulisan kebahasaan dan empat tulisan kesastraan.

Dalam penelitiannya, **Satwiko Budiono** mengkaji penamaan warna masyarakat Betawi di Marunda, Jakarta Utara. Berdasarkan penelitian, masyarakat Betawi di Marunda memiliki penggolongan penyebutan warna berdasarkan sebelas kategori, yaitu buah, alat berat, minuman, makanan, anggota atau bagian tubuh, bagian mobil, warna, wajah, alam, tingkat kecerahan, dan tumbuhan. Selain itu, warna yang jarang ditemui hanya disebutkan berdasarkan tingkat kecerahan muda dan tua tanpa adanya asosiasi ke hal lainnya.

Dalam penelitiannya, **Ayesa dan Miva Aziza** membahas pengaruh aksentuasi bahasa Jawa bunyi letup /d/ dalam bahasa Inggris. Berdasarkan penelitian, diketahui bahwa aksentuasi bahasa Jawa memengaruhi durasi suatu ujaran, khususnya dalam pembunyian huruf letup /d/. Subjek penelitian ini adalah penutur asli bahasa Inggris dan penutur asing yang menguasai bahasa Inggris serta berbahasa ibu bahasa Jawa. Dari hasil temuan, terdapat perbedaan durasi antara penutur asli dan penutur asing yang menyebabkan perbedaan variasi bunyi letup /d/.

Dalam kajiannya, **Nurul Masfufah** mendeskripsikan bentuk dan makna peribahasa Dayak Benuaq. Berdasarkan hasil kajian, dapat diketahui bahwa masyarakat Dayak Benuaq sebagai penutur peribahasa tersebut tidak hanya sekadar mengungkapkan tuturan kosong, tetapi tuturan dalam peribahasa tersebut mencerminkan budaya, cara pandang, dan pola pikir masyarakat Dayak Benuaq dalam menjalani kehidupan.

Dalam kajiannya, **Dwi Agus Erinita** menganalisis ranah rasa yang dihasilkan oleh indra perasa dengan menggunakan pendekatan *natural semantic metalanguage* (NSM) yang dikembangkan oleh Anna Wierzbicka. Berdasarkan analisis, ranah rasa dalam bahasa Indonesia tidak hanya empat rasa pokok, yaitu manis, asam, asin, dan pahit, tetapi juga ada pedas, sepat, gurih, getir, hambar, dan tawar. Semua konsep rasa itu dapat dijelaskan melalui apa yang ada di alam dan kehidupan sehari-hari, seperti buah, bumbu, dan masakan.

Dalam kajiannya, **Siti Hannah Sekarwati** pelanggaran maksim sebagai strategi pengungkapan humor dalam video humor di akun Instagram Ria Yunita (@riaricis1795). Berdasarkan penelitian, diketahui bahwa daya ilokusi yang paling sering muncul adalah daya ilokusi direktif dan deklaratif. Penggunaan jenis daya ilokusi direktif dan deklaratif serta pelanggaran maksim yang ditemukan dalam data ini diasumsikan penulis sebagai strategi humor pada tindak tutur video di akun Instagram Ria Ricis. Pelanggaran maksim yang ditemukan adalah pelanggaran maksim kualitas dan maksim relevansi.

Dalam tulisannya, **Rissari Yayuk** membahas tindak tutur perintah bujukan kepada anak-anak dalam bahasa Banjar. Berdasarkan hasil penelitian, tindak tutur perintah bujukan dalam bahasa Banjar memiliki penanda *yu'yuk'*, *ayu'ayo'*, *kasi'cepat'*, *lah'lah'*, dan *muhun'mohon'*. Penggunaan strategi kesantunan berbahasa dalam tindak tutur ini meliputi strategi pujian, janji, menumbuhkan sikap optimistis, penanda solidaritas, dan melucu.

Dalam penelitiannya, **Sarman** mendeskripsikan nilai-nilai kearifan lokal masyarakat Belitung dalam cerita Keramat Pinang Gading. Hasil kajian menunjukkan bahwa dari struktur relasi gender tidak ada peran yang dominan antara laki-laki dan perempuan. Sedangkan nilai kearifan lokal yang muncul dalam cerita ini adalah sikap jujur, bertanggung jawab, tolong-menolong, musyawarah, gotong-royong dan kerja sama.

Dalam kajiannya, **Dede Hidayatullah** membahas struktur, bentuk, dan fungsi mantra Dayak Abal. Dari hasil penelitian, mantra Abal yang ditemukan sebanyak sebelas mantra. Tujuh mantra menggunakan bahasa tunggal, tiga mantra menggunakan bahasa campuran, dan satu mantra menggunakan bahasa asing. Kesebelas mantra ini terdiri atas mantra yang berhubungan dengan kecantikan, cinta kasih, pengobatan, dan perisai diri. Kesebelas mantra yang ditemukan sangat dipengaruhi oleh agama Islam.

Dalam kajiannya, **Dwi Oktarina** mengkaji struktur fisik (unsur-unsur bunyi dan kata) dalam sajak "Perempuan-Perempuan Perkasa" karya Hartoyo Andangjaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa di dalam

puisi ini terkandung unsur-unsur orkestrasi dan simbol bunyi, rima, diksi, denotasi dan konotasi, bahasa kiasan, pencitraan, gaya bahasa dan sarana retorika, serta faktor ketatabahasaan lainnya.

Dalam penelitiannya, **Irawan Syahdi** mengkaji arketipe-arketipe dalam cerita rakyat Batu Barayang yang berjudul “Legenda Siti Payung”. Berdasarkan kajian yang dilakukan, ditemukan dua jenis arketipe, yaitu karakter dan simbol.

Kami mengucapkan terima kasih kepada para penulis yang telah bersedia menerbitkan karya mereka pada edisi ini. Para penulis merupakan peneliti, pakar, dosen, dan mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi dan instansi. Terima kasih juga kami sampaikan kepada para mitra bestari kami yang telah memberi ulasan terhadap tulisan-tulisan yang masuk ke redaksi.

Demi memenuhi keberagaman isi dan penulis, *Sirok Bastra* membuka kesempatan bagi para peneliti dan penulis menyampaikan hasil penelitian dan pemikiran mutakhir dalam bidang kebahasaan, kesastraan, dan pengajarannya.

Pangkalpinang, Desember 2016

Tim Redaksi

UCAPAN TERIMA KASIH UNTUK MITRA BESTARI

Redaksi *Sirok Bastra* mengucapkan terima kasih kepada para mitra bestari yang telah meninjau, menimbang, dan mengulas makalah-makalah yang diterbitkan dalam *Sirok Bastra* Volume 4 Nomor 2, edisi Desember 2016, yakni

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.

Bidang Sastra dan Pengajarannya
Universitas Negeri Semarang
Semarang, Jawa Tengah

Prof. Amrin Saragih, Ph.D., M.A.

Bidang Bahasa dan Pengajarannya
Universitas Negeri Medan
Medan, Sumatra Utara

Dr. Felicia Nuradi Utorodewo, M.Hum.

Bidang Bahasa dan Pengajarannya
Universitas Indonesia
Depok, Jawa Barat

Dr. Pujiharto, M.Hum.

Bidang Sastra dan Pengajarannya
Universitas Gadjah Mada
Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta

DAFTAR ISI

PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH UNTUK MITRA BESTARI	iii
DAFTAR ISI.....	iv
KUMPULAN ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT COLLECTIONS</i>	xi
KLASIFIKASI WARNA MASYARAKAT BETAWI DI MARUNDA, JAKARTA UTARA (Classification of Color Names in Betawi Society in Marunda, North Jakarta) Satwiko Budiono	101—110
PENGARUH AKSEN BAHASA JAWA TERHADAP PEMBUNYIAN HURUF LETUP /d/ DALAM BAHASA INGGRIS (The Influence of Javanese Accent Towards The Plosive Sound of /d/ in English) Ayesa dan Miva Aziza	111—120
FUNGSI DAN MAKNA PERIBAHASA DAYAK BENUAQ: KAJIAN ETNOLINGUISTIK (The Function and Meaning of Dayak Benuaq’s Proverbs: Ethnolinguistic Study) Nurul Masfufah	121—128
ANALISIS RANAH RASA DENGAN PENDEKATAN <i>NATURAL SEMANTIC</i> <i>METALANGUAGE</i> (Taste Domain Analysis with <i>Natural Semantic Metalanguage</i> Approach) Dwi Agus Erinita	129—136
ANALISIS PELANGGARAN MAKSIM SEBAGAI STRATEGI PENGUNGKAPAN HUMOR DALAM VIDEO HUMOR DI AKUN INSTAGRAM RIA YUNITA (<i>Maxim Violation Analysis as A Strategy of Humor Disclosure in Humor Video of Ria Yunita</i> <i>Instagram Account</i>) Siti Hannah Sekarwati	137—144
TINDAK TUTUR PERINTAH BUJUKAN KEPADA ANAK-ANAK DALAM BAHASA BANJAR (The Speech Act of Persuading Order to Children in Banjar Language) Rissari Yayuk	145—152

REPRESENTASI KEARIFAN LOKAL MASYARAKAT BELITUNG DALAM CERITA KERAMAT PINANG GADING (The Representation of Belitung’s Local Wisdom in Keramat Pinang Gading’s Story) Muhammad Luthendra	153—160
STRUKTUR, BENTUK, DAN FUNGSI MANTRA ABAL (Structure, Form, and Function of Abal Mantra) Dede Hidayatullah	161—174
STRUKTUR FISIK SAJAK “PEREMPUAN-PEREMPUAN PERKASA” KARYA HARTOYO ANDANGJAYA (Physical Structure of Hartoyo Andangjaya’s Poetry “Perempuan-Perempuan Perkasa”) Dwi Oktarina	175—186
ANALISIS ARKETIPE DALAM CERITA RAKYAT LEGENDA SITI PAYUNG (Archetype Analysis in The Folklore of Siti Payung Legend) Irawan Syahdi	187—192

ANALISIS ARKETIPE DALAM CERITA RAKYAT LEGENDA SITI PAYUNG

Archetype Analysis in The Folklore of Siti Payung Legend

Irawan Syahdi

Balai Bahasa Aceh

Jalan Panglima Nyak Makam 21, Lampineung, Banda Aceh

Pos-el Irawan_Syahdi@yahoo.com

(diterima 4 Agustus 2016, disetujui 29 September 2016, revisi terakhir 18 November 2016)

Abstrak

Arketipe adalah model atau pola yang mula-mula, berdasarkan pola asal ini dibentuk atau dikembangkan hal yang baru. Kajian ini membahas arketipe-arketipe dalam cerita rakyat Batu Barayang yang berjudul "Legenda Siti Payung". Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif dengan menggunakan teori arketipe yang dikemukakan oleh Carl Jung. Teknik yang digunakan dalam kajian arketipe ini adalah teknik catat dan pustaka. Dari hasil kajian yang dilakukan ada dua jenis arketipe, yaitu karakter dan simbol.

Kata kunci: arketipe, cerita rakyat, karakter, simbol

Abstract

Archetype is initially a model or pattern, based on the original pattern that is formed or developed to be a new thing. This study discusses on character archetypes that exist in a folklore "Legenda Siti Payung". This research is descriptive qualitative using archetypes theory proposed by Carl Jung. The technique used in the study is the technique of noting and reference. From the results of studies conducted there are two types of the most common archetypes: character and symbols.

Keywords: archetype, folklore, character, symbols

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Konsep arketipe pertama kali dikembangkan oleh Carl Jung, seorang psikolog yang menemukan kesamaan yang luas antara mitos dari seluruh dunia. Secara khusus, ia melihat bahwa "cerita pahlawan" semua memiliki unsur-unsur yang sama, dan bahwa semua pahlawan dari berbagai budaya memiliki atribut yang luas tertentu yang sama. Dia ber teori bahwa ini adalah karena manusia semua berbagi "ketidaksadaran kolektif" - yaitu, satu set harapan dan preferensi yang terprogram tentang cerita. Dalam banyak cara yang sama bahwa ada "tata bahasa universal" yang mendasari semua bahasa manusia, mungkin juga ada "tata bahasa universal" dari cerita yang baik.

Menurut Jung, arketipe ialah suatu bentuk pikiran/ide universal yang menciptakan gambaran-gambaran/visi kehidupan yang normal yang berkaitan dengan aspek tertentu/situasi tertentu (Hall dan Linzey 1993:18). Arketipe adalah karakter utama

yang mempresentasikan diri individu dalam mempersepsikan pengalamannya. Arketipe itu secara laten tersembunyi dalam semua orang dan akan diberi ungkapan simbolis menurut situasi historis di mana orang itu tercakup. Arketipe sering kali muncul dalam mitos, cerita rakyat, agama, dan mimpi (Jung 1951:106, 1989:111). Hal tersebut dibuktikan dengan penelitian yang telah dilakukan Jung terhadap cerita rakyat dan mitologi kuno yang ada di dunia. Arketipe yang terdapat dalam mitos, cerita rakyat, agama, ataupun mimpi memiliki varian. Namun, varian-varian tersebut masih menunjukkan ciri keuniversalannya sebab tidak lepas dari ketidaksadaran kolektif manusia.

Arketipe adalah model atau pola yang mula-mula, berdasarkan pola asal ini dibentuk atau dikembangkan hal yang baru; prototipe (<http://kbbi.web.id/arketipe>). Dalam literatur, arketipe adalah karakter yang khas, suatu tindakan atau situasi yang tampaknya mewakili pola universal seperti sifat manusia.

Arketipe, juga dikenal sebagai simbol universal, dapat dalam bentuk karakter, tema, simbol atau bahkan

setting. Banyak kritikus sastra berpendapat bahwa arketipe, yang memiliki representasi umum dan berulang dalam budaya manusia tertentu atau seluruh umat manusia, membentuk struktur dan fungsi dari karya sastra. Carl Jung, psikolog Swiss, berpendapat bahwa akar dari suatu arketipe adalah dalam alam "bawah sadar kolektif" umat manusia. Ungkapan "bawah sadar kolektif" mengacu pada pengalaman bersama oleh ras atau budaya. Ini termasuk cinta, agama, kematian, kelahiran, kehidupan, perjuangan, bertahan hidup dll. Pengalaman ini ada dalam alam bawah sadar setiap individu dan tertuang kembali dalam karya sastra atau dalam bentuk seni lainnya.

Arketipe adalah referensi bagi suatu konsep, seseorang atau suatu objek yang telah bertindak sebagai prototipe dari jenisnya dan merupakan ide asli yang telah dipergunakan berulang-ulang. Arketipe adalah perangkat sastra yang memanfaatkan konsep, orang atau objek yang sudah dikenal untuk menyampaikan kekayaan makna. Arketipe dapat dengan mudah diidentifikasi, dan meskipun mungkin pemanfaatan atau pemakaian suatu jenis arketipe bisa berlebihan, akan tetapi masih merupakan contoh terbaik.

Jadi arketipe merupakan bagian dari kunci untuk membuat sebuah cerita menjadi menarik. Pendongeng terbaik menggambarkan arketipe universal dalam karya cerita mereka, dan dengan demikian masuk menjadi sesuatu unsur dalam pikiran manusia - dan dalam banyak kasus, mereka melakukan hal ini secara otomatis, tanpa pernah melakukan persiapan atau mengatur untuk menulis cerita yang mengandung unsur arketipe.

1.2 Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, masalah yang akan dibahas dalam tulisan ini adalah bagaimana bentuk arketipe –arketipe dalam cerita rakyat Batu Barayang berjudul “Legenda Siti payung”.

1.3 Tujuan

Kajian ini bertujuan untuk mendeskripsikan arketipe –arketipe dalam cerita rakyat Batu Barayang berjudul “Legenda Siti payung”.

1.4 Metode

Kajian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan sumber data berupa cerita rakyat Batu Barayang berjudul *Legenda Siti Payung*. Kajian ini secara keseluruhan memanfaatkan cara-cara penafsiran seluruh karakter yang ada dalam cerita rakyat tersebut yang kemudian disajikan dalam bentuk deskripsi (Ratna, 2006:46). Kemudian penulis menggunakan teknik pustaka, teknik pustaka adalah mempergunakan sumber-sumber tertulis untuk memperoleh data dan teori yang mendukung (Subroto, 1992: 42). Pustaka yang penulis lakukan dalam kajian ini menggunakan buku acuan teori arketipe dari berbagai sumber yang ada.

2. KERANGKA TEORI

Dalam karya sastra, arketipe sering muncul dalam bentuk-bentuk seperti

- 1) Simbol atau motif
- 2) Situasi atau bentuk plot
- 3) Tema
- 4) Hewan
- 5) *Setting* atau tempat
- 6) Karakter

Sejauh ini banyak sekali jenis-jenis arketipe bila di buat daftarnya, tetapi secara garis besar arketipe terbagi menjadi tiga katagori yaitu:

a. *Character archetypes*

Jenis yang paling umum dan penting dari arketipe. karakter karakter yang paling populer memiliki arketipe universal adalah seperti *Hero*, *Anti-Hero*, atau *Trickster*. Ada ratusan arketipe karakter yang berbeda-beda, termasuk *Seductress*, *Father* dan *Mother Figures*, *Mentor*, dan *Nightmare Creature*.

Hero: Dia adalah karakter yang didominasi menunjukkan kebaikan dan perjuangan melawan kejahatan untuk mengembalikan keharmonisan dan keadilan untuk masyarakat.

Mother Figure: karakter seperti itu bisa direpresentasikan sebagai peri ibu yang membimbing dan mengarahkan anak, Ibu Bumi yang menawarkan makanan rohani dan emosional, dan atau Ibu Tiri yang memperlakukan anak tiri mereka kasar.

The Innocent Youth: Dia tidak berpengalaman dengan banyak kelemahan dan berusaha mencari keselamatan bersama dengan orang lain, seperti dia, karena adanya rasa percaya.

The Mentor: tugasnya adalah untuk melindungi karakter utama melalui nasihat yang bijaksana dan pelatihan supaya karakter utama mencapai sukses di dunia.

The Doppelganger: Ini adalah duplikat atau bayangan karakter yang mewakili sisi jahat dari kepribadiannya.

The Scapegoat: Sebuah karakter yang menyalahkan segala sesuatu yang buruk yang terjadi.

The Villain: Sebuah karakter yang fungsi utamanya adalah untuk menentang pahlawan atau siapa saja yang harus dimusnahkan oleh sang pahlawan agar membawa keadilan.

The ruler: Raja atau ratu yang dapat menjadi musuh atau sekutu bagi sang pahlawan. penguasa mungkin bersikap tirani dan perlu dimusnahkan, atau mereka dapat memberikan wawasan yang sangat dibutuhkan dan bantuan pada pahlawan untuk menyelamatkan kerajaan.

b. Situational archetypes

Situasi yang muncul dalam beberapa cerita. Contoh-contohnya mungkin termasuk seperti kehilangan cinta, kembali dari antara kematian, atau anak yatim ditakdirkan untuk menjadi orang sukses/besar.

The Journey: Karakter utama melakukan sebuah perjalanan yang mungkin secara fisik atau emosional untuk memahami atau kepribadiannya dan sifat dunia.

The Initiation: Karakter utama mengalami pengalaman yang menuntunnya menuju kedewasaan.

Good Versus Evil: Ini merupakan benturan kekuatan yang mewakili kebaikan dengan kejahatan.

The Fall: Karakter utama mengalami kejatuhan sebagai konsekuensi dari tindakannya sendiri.

c. Symbolic archetypes

Simbol yang muncul berulang kali dalam budaya manusia. Misalnya, pohon merupakan simbol dasar alam (bahkan dalam budaya yang hidup di daerah yang pohonnya relatif sedikit). Api juga merupakan simbol arketipe, yang mewakili kehancuran tetapi juga kecerdikan dan kreativitas.

Penggunaan karakter arketipe dan situasi memberikan karya sastra dapat diterima secara universal, karena pembaca mengidentifikasi karakter dan situasi dalam konteks sosial dan budaya mereka. Dengan menggunakan pola dasar umum atau arketipe, penulis mencoba untuk memberikan realisme pada karya-karya mereka, seperti situasi dan karakter yang diambil dari pengalaman dunia.

Light vs darkness: sering mewakili kebaikan dan kejahatan, atau ketakutan akan sesuatu yang tidak diketahui.

Crossroads: sering mewakili sebuah pilihan atau dilema

The color green: sering mewakili suatu perbaikan atau pembaharuan, pertumbuhan, harmoni, dan alam.

Winter: sering menggambarkan kematian, kerusakan dan kekalahan

Snake or Serpentine Creatures: Budaya yang memiliki ular berbisa sering digambarkan sebagai kejahatan atau berbahaya; di Jepang dan Cina, bagaimanapun, naga adalah simbol keberuntungan dan kekuasaan.

Rings or circles: sering menggambarkan kelanjutan, penyelesaian atau kesetiaan.

3. PEMBAHASAN

3.1 Arketipe Karakter (*Archetype Character*)

3.1.1 *The hero:*

Arketipe ini diwakili oleh kamaruddin. Disini kamaruddin awalnya adalah seorang pemuda dari keluarga yang sangat miskin. Karena sangat miskin, sehingga makan makanpun hanya sekali lima hari tidak. Baju pun cuma 1 (satu) yang dipakai dibadan. Sering dia tidak memakai baju.

Perjalanan Kamaruddin sebagai hero bermula ketika dia sudah beranjak dewasa dan tumbuh menjadi remaja yang sangat kuat karena sering membantu ayahnya mencari dan memikul kayu untuk dijual ke kota. Kemudian timbul keinginannya untuk pergi ke kota

melihat suasana kota yang selama ini belum pernah dilihatnya.

Pada akhirnya berangkatlah dia menuju ke kota kerajaan. Namun dalam perjalanannya ke kota kerajaan, dia menemui sebuah rumah yang dihuni oleh seorang nenek yang bernama nenek Gabia. Si nenek menyarankan Kamaruddin untuk mengurungkan niatnya pergi ke kota kerajaan tanpa memberitahukan alasannya kenapa. Kamaruddin kemudian memutuskan membatalkan niatnya pergi ke kota kerajaan dan memutuskan membantu nenek Gabia membuat rajutan bunga hiasan. Karena sehari-hari nenek Gabia mengerjakan rajutan bunga hias dan menjuanya ke kota kerajaan. Namun karena nenek sudah tua hasil rajutannya tidaklah bagus sehingga sedikit yang laku.

Setelah Kamaruddin membantu nenek Gabia, rajutan bunga hiasan laris dan banyak yang membeli karena dibuat dengan rapi dan bagus hingga putri raja yang bernama Siti Payung. Singkat cerita bertemulah sang putri dengan Kamaruddin dan akhirnya menikahlah mereka. Pernikahan mereka ini sampai terdengar oleh 7 (tujuh) pangeran dari kerajaan lain yang pernah mencoba melamar sang putri, namun ditolak. Oleh karena itu, murkalah ke tujuh pangeran tersebut karena merasa cemburu.

Tidak dapat dihindari lagi terjadilah pertempuran antara kerajaan si Kamaruddin Antah Berantah dengan kerajaan-kerajaan para pangeran yang merasa sakit hati. Pada akhirnya kerajaan Antah Berantah berhasil memenangkan pertempuran tersebut dengan Kamaruddin sebagai pahlawannya.

3.1.2 Old wise man: kebijakan, nasehat, wawasan, guru atau mentor.

Arketipe tipe ini diwakili oleh nenek Gabia. Kalau dilihat dari awal cerita, nenek Gabia adalah seorang perempuan tua biasa yang butuh pertolongan. Namun dialah yang membantu Kamaruddin ketika akan berperang menghadapi pangeran-pangeran dari 7 (tujuh) kerajaan dengan memberikan sebuah busur besar yang kemudian menjelma menjadi tiga benda yaitu pakaian perang, pedang besar dan seekor kuda. Kepada nenek Gabia lah Kamaruddin datang ketika dia menghadapi kesulitan tersebut. Pada awal

cerita melalui perantara nenek Gabia lah pada akhirnya dia bisa menikah dengan putri Siti Payung.

3.1.3 The Innocent:

Arketipe karakter ini diwakili oleh Putri Siti Payung. Siti Payung adalah seorang putri raja yang sangat percaya dengan Kamaruddin dan mau menikahinya walau Kamaruddin adalah pemuda yang miskin. Dan dalam perjalanan hidupnya dia mendapat pertolongan dari Kamaruddin yang telah menjadi suaminya dalam melawan para pangeran dari kerajaan-kerajaan yang merasa sakit hati akibat penolakannya ketika akan dipinang sebagai istri.

3.1.4 The Ruler

Seperti yang telah dijelaskan di atas bahwa the ruler adalah raja atau ratu yang dapat menjadi musuh atau sekutu bagi sang pahlawan. Arketipe ini diwakili oleh raja Tua dari kerajaan Antah Berantah. Raja tua dalam cerita rakyat ini adalah seorang raja yang sangat rendah hati yang terlihat jelas ketika dia bersedia menikahkan putrinya dengan Kamaruddin yang berasal dari keluarga yang miskin.

“persoalan susah tidak menjadi masalah!” kata raja lagi,....”

Raja Tua juga tidak berkeberatan ketika putrinya menolak pinangan para raja dari beberapa kerajaan walaupun berujung peperangan yang beresiko kepada runtuhnya kerajaannya sendiri. Disinilah Kamaruddin datang sebagai seorang pahlawan menolong menyelamatkan kerajaan Antah berantah.

3.2 Arketipe Simbol (*Symbolic Archetypes*)

3.2.1 Angka (*Numbers*)

Angka yang mewakili arketipe jenis ini adalah angka 7. Angka 7 sendiri mengandung banyak makna seperti:

Angka 7 dianggap angka yang paling ampuh dari semua nomor simbolis yang menandakan gabungan dari angka 3 dan 4 3 yang terkait dengan cahaya, kesadaran spiritual, kesatuan, laki-laki, siklus hidup, empat musim, perempuan, bumi, alam.

Dalam cerita rakyat ini jelas sekali digambarkan semua unsur-unsur yang dikandung oleh angka 7 tersebut. Angka tersebut jelas kali digambarkan dalam cerita ini sebagai sesuatu arketipe yang penting seperti contoh paragraf berikut:

“Singkat cerita, peperangan demi peperangan berlangsung sebanyak tujuh kali dengan tujuh kerajaan yang ditolak lamarannya oleh Siti Payung.”

3.2.2 Kuda (*Horse*)

Kuda dalam berbagai kebudayaan dianggap sebagai simbol kebebasan, kecerdasan, dan kekuatan. Dalam cerita rakyat ini ketika kerajaan Antah Berantah diserang tujuh kerajaan besar kamaruddin datang kepada nenek gabia. Dan nenek Gabia memberinya busur besar yang setelah dipukulkan ke pohon kelapa busur tersebut berubah salah satunya menjadi seekor kuda. Kuda yang akan dipakai Kamaruddin berperang melawan ke tujuh kerajaan tersebut. Seekor kuda yang kuat yang mampu membawa kemenangan bagi Kamaruddin.

3.2.3 Warna (*colours*)

Warna arketipe dalam cerita rakyat ini adalah warna hijau. Warna yang melambangkan pertumbuhan, harapan dan kesuburan atau kejayaan. Disini jelas tergambar dalam warna pakaian perang yang dikenakan oleh Kamaruddin yaitu hijau yang menggambarkan akan harapan memenangkan peperangan dan kejayaan setelah perang usai.

“seketika, berubahlah busur itu menjadi sepasang pakaian berwarna hijau...”

“tiba-tiba, dengan gerakan secepat kilat menyeruaklah seorang perwira berkuda dengan pakaian perang berwarna hijau...”

“kalaulah aku dapat menantu sehebat engkau, sastia berbajau hijau...”

Kata hijau banyak diulang dalam cerita rakyat ini. Secara umum adalah gambaran keinginan manusia untuk selalu mempunyai harapan akan hidup yang sejahtera.

3.2.4 Busur dan Pohon

Arketipe simbol ini melambangkan kemauan dan perjuangan keras dalam mencapai kehidupan yang

sejahtera adil dan makmur. Niat atau tekak yang keras haruslah melandasi atau mengawali hidup manusia jika ingin mendambakan kejayaan dalam hidup di dunia. Setelah adanya niat serta kemauan yang kuat barulah kemudian melakukan persiapan bagai alat yang bakal membantu kita dalam mencapai tujuan hidup.

Kedua hal ini sangatlah erat kaitannya satu sama lain, sehingga dalam cerita rakyat ini hubungan pohon dan busur digambarkan sedemikian rupa seperti kutipan paragraf

“Kalau begitu, kau Ambillah busur besar yang tergantung di pokok kelapa itu.....”kau pukulkan busur itu ke pohon kelapa itu!”

4. PENUTUP

4.1 Simpulan

- 1) Arketipe dalam cerita rakyat yang berjudul ‘Legenda Siti Payung’ adalah 4 (empat) arketipe karakter dan 4 (empat) arketipe simbol.
- 2) Arketipe karakter adalah *The Innocent*, *The Hero*, *The wise Old Man* dan *The Ruler*.
- 3) Arketipe simbol adalah *The color*, *The tree and The Bow*, *the numbers*, and *The Horse*.
- 4) Tema yang digambarkan oleh keseluruhan tipe arketipe adalah dalam hidup haruslah memiliki niat dan tekak yang kuat dulu, baru kemudian melengkapi niat tersebut dengan hal-hal yang penting sebagai pelengkap dan pendorong dalam perjuangan mencapai cita-cita serta keinginan menggapai hidup sejahtera.

4.2 Saran

Arketipe adalah perangkat sastra yang memanfaatkan konsep, orang atau objek yang sudah dikenal untuk menyampaikan kekayaan makna. Arketipe merupakan bagian dari kunci untuk membuat sebuah cerita menjadi menarik. Melalui kajian arketipe ini juga seseorang diajarkan bagaimana seharusnya seorang manusia itu bersikap dalam menjalani hidupnya.

DAFTAR PUSTAKA

Hall, C & Linzey, G .1993. *Teori-Teori Psikodinamik Klinis*. Terjemahan. Yogyakarta: Kanisius.

Jung, CG (1951) *Psychology of the Uncounscious*. New York: Routledge.

-----1989. *Memperkenalkan Psikologi Analitis: Pendekatan Terhadap Ketaksadaran*. Terjemahan. Jakarta: Gramedia.

Ratna, Kutha. 2006. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Subroto, Edi. 1992. *Metoda Penelitian Linguistik Struktural*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.