

ANALISIS FUNGSI PELAKU TOKOH TENGU DALAM CERITA RAKYAT JEPANG

Robi Nur Firmansa^a, and Dra. Eva Amalijah, M.Pd^b

^{a)} Universitas 17 Agustus 1945, Indonesia

^{b)} Universitas 17 Agustus 1945, Indonesia

Corresponding Author:

robinurf@gmail.com

DOI: (Diisi Managing Editor)

ABSTRAK

Dalam cerita rakyat Jepang, terdapat *Tengu* yang merupakan makhluk mitologi Jepang. *Tengu* dikenal memiliki ciri-ciri menyerupai manusia, mengenakan pakaian yamabushi, berwajah merah, dan berhidung panjang. Meskipun memiliki sifat yang jahat, namun di beberapa cerita *Tengu* memiliki sifat yang baik. Teori Struktur Naratif Vladimir Propp membagi tindakan tokoh dalam suatu cerita ke dalam fungsi dramatis personae. Penelitian ini, berfokus pada Teori Fungsi Pelaku Vladimir Propp pada tokoh *Tengu* dalam cerita rakyat Jepang. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis dan mendeskripsikan apa saja fungsi pelaku tokoh *Tengu* dalam cerita rakyat Jepang. Penelitian ini menggunakan pendekatan strukturalisme. Jenis penelitian kualitatif, dan metode deskriptif analisis. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa studi pustaka. Dari hasil penelitian ditemukan 12 fungsi pelaku dari 6 cerita rakyat Jepang yang terdapat pada tokoh *Tengu*. Duabelas fungsi pelaku tokoh *Tengu* yaitu: *Testing; Villainy and Lack; Resolution; Transfiguration; Reaction; Delivery; Reconnaissance; Task; Complicity; Struggle; Punishment; dan Trickery.*

Kata Kunci: *Strukturalisme, Fungsi Pelaku, Struktur Naratif Vladimir Propp,*

ABSTRACT

In Japanese folklore, there is a *Tengu*, which is a Japanese mythological creature. *Tengu* are known to have human-like features, wear Yamabushi clothes, have red faces, and have long noses. Even though he has a bad character, in some stories *Tengu* has a good one. Vladimir Propp's Narrative Structure Theory divides the actions of characters in a story into 31 actor functions. This research focuses on Vladimir Propp's Actor Function Theory and the *Tengu* character in Japanese folklore. The purpose of this research is to analyze and describe the functions of the *Tengu* characters in Japanese folklore. This study uses a structuralism approach. This type of qualitative research uses a descriptive method of analysis. This research uses data collection techniques in the form of a literature study. From the results of the study, it was found that 12 actors' functions from six Japanese folk tales were found in *Tengu* characters. 12 (twelve) functions of the *Tengu* character actor, namely: *Testing, Villainy and Lack; Resolution; Transfiguration; Reaction; Delivery; Reconnaissance; Task; Complicity; Struggle; Punishment; and Trickery.*

Keywords: *Structuralism, Actor Functions, Narrative Structure Vladimir Propp,*

Submitted:

XX XX 20xx

Accepted:

XX XX 20xx

Published:

XX XX 20xx

(Diisi Managing Editor: Submitted, Accepted, Published)

1. INTRODUCTION (PENDAHULUAN)

Selama Era Heisei di Jepang, pemerintah memastikan bahwa mitos yang dianggap sebagai warisan masa lalu muncul, kemungkinan ketepatannya tidak dapat dipastikan (Ashkenazi, 2003:76). Di sisi lain, dongeng tersebut seiring berjalannya waktu sebagai kisah yang disampaikan sebelum tidur, dan sudah menjadi warisan yang diceritakan pada generasi berikutnya hingga menjadi karya sastra. Namun, sedikit orang yang sungguh-sungguh mempercayai unsur-unsur mistis dalam cerita tersebut. Pada umumnya, masyarakat Jepang era modern bersikap pura-pura mempercayai unsur-unsur tersebut (Ashkenazi, 2003:1). Oleh sebab itu, budaya dan tradisi masyarakat Jepang masa kini lebih mengedepankan upaya melestarikan warisan budaya yang telah ada sejak lama dan menjaga keaslian dongeng dalam lingkungan komunitas mereka.

Menurut Danandjaja (1997:77), di Jepang *densetsu* merujuk pada cerita yang mengisahkan tentang roh dan makhluk mitologi yang dapat berubah menjadi dewa atau mendiami lokasi tertentu. Dorson (dalam Danandjaja, 1997:78) menjelaskan Cerita legenda diwariskan oleh berbagai individu, seperti biksu, pengerajin kayu, pedagang, dan pemungut pajak pemerintah yang sering kali mengunjungi desa-desa. Para penyebar legenda tersebut juga membagikan dongeng dari daerah-daerah yang mereka kunjungi atau tempat asal mereka kepada masyarakat yang mereka singgahi, sehingga terdapat banyak legenda dengan tema yang serupa. Sebagai contoh, cerita tentang siluman, roh, dan makhluk mistis dengan kekuatan diluar nalar manusia, yang biasa disebut *youkai*, sering kali dihadirkan oleh para pencerita legenda tersebut.

Tengu merupakan makhluk mitologi yang dikatakan sebagai dewa yang muncul dalam cerita rakyat Jepang. Umumnya dikatakan mengenakan pakaian *yamabushi*, berwajah merah, berhidung panjang, bersayap, membawa kipas, dan terbang di udara. Biasanya dianggap sebagai siluman yang membawa orang ke jalur sihir, dan juga disebut *Gaishou-sama*. *Tengu* merupakan kombinasi manusia dan burung yang mendiami hutan dan pegunungan serta dapat menempuh jarak yang sangat jauh dalam hitungan detik berkat mempunyai sayap di punggungnya, sehingga dengan mudah menguntit manusia dari kejauhan dengan mata yang bersinar. Konon jika mendengar suara tawa, batu jatuh yang tidak dapat dijelaskan, dan suara-suara misterius yang ditemui di pegunungan itu adalah *Tengu* (Ashkenazi 2003:270).

Berdasarkan latar belakang tersebut permasalahan yang terjadi adalah terjadinya salah penafsiran pada hasil membaca cerita rakyat Jepang yang berlatar belakang Asia sedangkan teori fungsi pelaku Vladimir Propp yang menganalisis dongeng Rusia yang berlatar belakang Eropa. Hal ini dapat mengakibatkan kesalahan dalam mengambil kutipan cerita dan dampak identifikasi pada analisis fungsi pelaku pada tokoh *Tengu*. Maka dari itu perlu dilakukan teknik studi pustaka dan pendekatan strukturalisme untuk mendapatkan hasil identifikasi terhadap cerita rakyat Jepang bertema *Tengu* untuk mendapatkan hasil analisis yang sesuai dengan teori fungsi pelaku Propp.

Tujuan penelitian untuk menganalisis dan mendeskripsikan temuan fungsi pelaku tokoh *Tengu* dalam cerita rakyat Jepang dengan metode deskriptif analisis. Dengan kata lain memberikan pemahaman dan penjelasan secukupnya.

Pada website hukumusume.com yang merupakan website cerita Jepang. Ditemukan fungsi Pelaku Tokoh Kitsune dan Kappa yang dilakukan oleh Mahasiswa Universitas Brawijaya, Ilyas dan Fanani. Dalam 10 cerita rakyat bertema Kitsune ditemukan 18 fungsi pelaku yang dimiliki tokoh Kitsune. Sedangkan, dalam 4 cerita rakyat bertema Kappa ditemukan 10 fungsi pelaku yang dimiliki tokoh Kappa.

Di Probolinggo, terdapat sebuah tradisi yang dikenal sebagai upacara kasada, yang merupakan bagian dari legenda masyarakat suku Tengger. Tradisi ini kemudian dianalisis menggunakan struktur naratif ala Maranda oleh Novi Andari dan Khaira. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat 12 terem (tokoh) yang muncul dalam cerita Legenda Upacara Kasada Suku Tengger Probolinggo. Selain itu, ditemukan juga 5 fungsi keburukan, 9 fungsi kebaikan, dan 3 fungsi keadilan.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari enam cerita rakyat Jepang yang memiliki tema *Tengu*, yang berasal dari berbagai daerah di Jepang. Setiap cerita menampilkan gambaran *Tengu* yang berbeda-beda. Cerita rakyat yang menjadi objek penelitian ini antara lain *Tengu no Hane Uchiwa*, *AoTengu to AkaTengu*, *Tengu no udekurabe*, *Odatete Hana ga Takaku Naru*, *Tengu no Negoto*, dan *Tengu ni Te wo Kashita Oshou*. Penelitian ini akan memfokuskan pada analisis fungsi pelaku yang terdapat pada tokoh *Tengu*, dengan mengacu pada teori Dramatis Personae Vladimir Propp.

2. METHOD (METODE PENELITIAN)

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan memanfaatkan cerita rakyat sebagai sumber data utama. Metode yang diterapkan adalah analisis deskriptif yang bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam dan penjelasan. Data penelitian ini berasal dari enam cerita rakyat yang mengandung tokoh *Tengu*, yaitu *Tengu no Hane Uchiwa* (Kipas Bulu *Tengu*), *AoTengu to AkaTengu* (*Tengu* Merah dan *Tengu* Biru), *Tengu no Udekurabe* (Membandingkan Kemampuan *Tengu*), *Odatete Hana ga Takaku naru* (Hidung yang Panjang), *Tengu no Negoto* (Ngigauan *Tengu*), dan *Tengu ni Te wo Kashita Oshō* (Biksu yang Membantu *Tengu*). Cerita tersebut diperoleh dari hukumusume.com, situs web khusus yang menyediakan legenda untuk anak-anak Jepang. Analisis dilakukan dengan menggunakan teori fungsi pelaku karya Vladimir Propp, karena cerita tersebut menampilkan berbagai tindakan yang dilakukan oleh tokoh *Tengu*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi kepustakaan, dengan meneliti buku, literatur, catatan, dan laporan yang relevan dengan masalah penelitian.

Pada tahun 1928, Propp menulis buku berjudul "Morfologi Dongeng Rakyat" Buku ini mengandung hasil penelitian yang melibatkan analisis terhadap seratus dongeng Rusia. Penelitian tersebut menghasilkan sebuah teori yang dikenal dengan nama The Distribution of Function Among Dramatis Personae. Pada

penelitiannya terdapat maksimal 31 fungsi yang muncul dalam dongeng, dan tidak harus memiliki semua fungsi tersebut. Dalam 31 fungsi tersebut, terdapat variasi penjelasannya. Berikut adalah uraian fungsi-fungsi tersebut:

1. *Absentation* (Ketiadaan), simbol (β)

- (1) Generasi tua pergi dari rumah untuk mencari pekerjaan.
- (2) Kedua orang tua meninggal dunia.
- (3) Adanya kepergian saudara yang lebih muda.

2. *Interdiction* (Larangan), simbol (γ)

- (1) Larangan yang dinyatakan secara tegas.
- (2) Larangan yang berupa perintah atau saran.

3. *Violation of Interdiction* (Peningkaran), simbol (δ)

Bentuk pelanggaran umumnya terkait dengan larangan yang ditujukan.

4. *Reconnaissance* (Pengintaian), simbol (ϵ)

- (1) Pengintaian dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi.
- (2) Pengintaian terbukti ketika korban mengajukan pertanyaan kepada penjahat.
- (3) Pengintaian dilakukan melalui melibatkan tokoh-tokoh lain.

5. *Delivery* (Menerima Informasi), simbol (ξ)

- (1) Penjahat menerima jawaban atas pertanyaannya.
- (2) Informasi didapatkan dari sumber-sumber yang beragam.

6. *Trickery* (Tipu daya), simbol (η).

- (1) Penjahat menggunakan daya tarik atau godaan.
- (2) Penjahat menggunakan objek-objek ajaib atau benda magis.
- (3) Penjahat menggunakan trik atau kekerasan untuk memaksa.

7. *Complicity* (Keterlibatan), simbol (θ)

- (1) Pahlawan membalas tipu muslihat yang dilakukan oleh penjahat.
- (2) Pahlawan memberikan reaksi terhadap mantra yang dilakukan oleh penjahat.

8. Villainy (Kejahatan), simbol (A)

- (1) Seseorang diculik oleh penjahat.
- (2) Penjahat melakukan perampasan atau pengambilan benda magis.
- (3) Hasil panen dirampas oleh penjahat.
- (4) Penjahat merampas cahaya atau kebahagiaan.
- (5) Barang milik orang lain diambil oleh penjahat.
- (6) Penjahat menyebabkan cedera fisik pada seseorang.
- (7) Seseorang hilang secara tiba-tiba karena tindakan penjahat.
- (8) Penjahat menagih sesuatu kepada korban.
- (9) Seseorang diusir oleh penjahat.
- (10) Penjahat memerintahkan orang lain untuk membuang korban.
- (11) Seseorang dikutuk atau disihir oleh penjahat.
- (12) Penjahat menciptakan tiruan yang menguntungkan dirinya.
- (13) Penjahat memerintahkan untuk membunuh seseorang.
- (14) Penjahat melakukan bunuh diri.
- (15) Seseorang dipenjara atau disandera oleh penjahat.
- (16) Penjahat memiliki niat untuk menikahi seseorang.
- (17) Penjahat mengancam akan memakan korban.
- (18) Korban disiksa oleh penjahat pada malam hari.
- (19) Penjahat menyatakan perang.

8a. *Lack* (Kekurangan), simbol (a)

- (1) Keharusan memiliki istri atau pasangan hidup.
- (2) Kebutuhan akan pembantu yang memiliki kekuatan magis.
- (3) Keharusan memiliki benda magis yang memikat dan mempesonakan.
- (4) Keharusan memiliki benda magis.
- (5) Bentuk-bentuk rasional, kekurangan uang, dan sumber-sumber kehidupan.
- (6) Kekurangan atau kebutuhan lainnya.

9. *Mediation* (Perantara), simbol (B)

- (1) Meminta bantuan yang menyebabkan pahlawan dikirim.
- (2) Pahlawan diperintahkan secara berkelanjutan.
- (3) Pahlawan diizinkan untuk meninggalkan rumah.
- (4) Kejadian yang tidak menguntungkan diumumkan.

- (5) Pahlawan yang diusir atau diusir dari rumah.
- (6) Pahlawan yang dihukum mati dibebaskan secara diam-diam.
- (7) Terdengar nyanyian ratapan.

10. *Counteraction* (Mulainya tindakan), simbol (C)

Pahlawan menyetujui untuk memulai tindakan.

11. *Departure* (Keberangkatan), simbol (↑)

Pahlawan yang diberi tugas memulai perjalanan.

12. *Testing* (Pengujian), simbol (D)

- (1) Pemberi melakukan uji kemampuan terhadap pahlawan.
- (2) Pemberi memberikan teguran dan mengajukan pertanyaan kepada pahlawan.
- (3) Seorang tokoh yang hampir meninggal memohon pertolongan.
- (4) Seorang tahanan memohon pembebasan.
- (5) Pahlawan dikunjungi oleh seseorang yang memohon belas kasihan.
- (6) Orang-orang yang bertengkar meminta pembagian harta.
- (7) Permintaan-permintaan lain yang diajukan.
- (8) Makhluk jahat berupaya menghancurkan pahlawan.
- (9) Makhluk jahat mengajak pahlawan untuk terlibat dalam pertempuran.
- (10) Pahlawan memperlihatkan objek yang ajaib yang diminta untuk ditukar.

13. *Reaction* (Reaksi pahlawan), simbol (E)

- (1) Pahlawan menghadapi atau tidak menghadapi teguran dengan bijak.
- (2) Pahlawan memberikan atau tidak memberikan jawaban atas sapaan.
- (3) Pahlawan memberikan pelayanan kepada orang yang telah meninggal dunia.
- (4) Pahlawan membebaskan seorang tahanan dari penjara.
- (5) Pahlawan menunjukkan belas kasihan atau memberikan pengampunan.
- (6) Pahlawan berperan dalam membagi-bagikan dan meredakan perseteruan.
- (7) Pahlawan melaksanakan permintaan lain yang diajukan.
- (8) Pahlawan menyelamatkan diri dari bahaya dengan cerdas.
- (9) Pahlawan berhasil mengalahkan musuhnya dalam pertarungan.
- (10) Pahlawan menyetujui pertukaran yang diajukan.

14. *Acquisition* (Akuisisi), simbol (F)

- (1) Agen diserahkan langsung kepada pahlawan.
- (2) Agen dipaparkan kepada pahlawan.
- (3) Agen telah dipersiapkan sebelumnya.
- (4) Agen diperjualbelikan oleh pahlawan.
- (5) Agen secara tiba-tiba berpindah ke tangan pahlawan.
- (6) Agen muncul dengan tiba-tiba.
- (7) Agen tertelan atau dikonsumsi oleh pahlawan.
- (8) Agen direbut dari pahlawan.
- (9) Beberapa karakter dengan sukarela menawarkan bantuan kepada pahlawan.

15. *Guidance* (Bimbingan), simbol (G)

- (1) Pahlawan terbang melintasi langit.
- (2) Pahlawan menjelajahi daratan atau perairan.
- (3) Pahlawan mendapatkan bimbingan dari suatu hal.
- (4) Pahlawan diberikan informasi mengenai rute.
- (5) Pahlawan menggunakan suatu objek sebagai alat.
- (6) Pahlawan mengikuti jejak yang ditinggalkan.

16. *Struggle* (Pertarungan), simbol (H)

- (1) Mereka melangsungkan pertarungan di area terbuka.
- (2) Mereka terlibat dalam persaingan.
- (3) Mereka bermain permainan kartu.

17. *Branding, Marking* (Penandaan), simbol (J)

- (1) Tubuh pahlawan ditandai di berbagai bagian.
- (2) Pahlawan diberi sebuah cincin atau sehelai kain.

18. *Victory* (Kemenangan), simbol (I)

- (1) Penjahat berhasil dikalahkan dalam pertarungan terbuka.
- (2) Penjahat mengalami kekalahan dalam sebuah perkelahian.
- (3) Penjahat mengalami kekalahan dalam perjudian.
- (4) Penjahat mengalami kekalahan karena masalah berat badan.
- (5) Penjahat tewas tanpa ada pertarungan sengit yang terjadi.

(6) Penjahat tiba-tiba menghilang.

19. *Resolution* (Resolusi), simbol (K)

- (1) Objek yang sedang dicari direbut dengan kekerasan.
- (2) Beberapa tokoh berhasil mendapatkan objek yang dicari.
- (3) Objek yang dicari diperoleh melalui rayuan.
- (4) Objek yang dicari didapatkan sebagai hasil dari tindakan sebelumnya.
- (5) Objek yang dicari langsung diperoleh berkat bantuan benda magis.
- (6) Penggunaan benda magis mengatasi kemiskinan.
- (7) Objek yang dicari berhasil diperoleh.
- (8) Kutukan terhadap seseorang dihapuskan.
- (9) Seseorang yang telah dibunuh dihidupkan kembali.
- (10) Seorang tawanan berhasil dibebaskan.
- (11) Objek yang dicari diterima (diberikan sebagai hadiah, dibeli, dan sebagainya).

20. *Return* (Kepulangan), simbol (↓)

Pahlawan kembali ke tempat kelahirannya (↓).

21. *Persuit* (Pengejaran), simbol (Pr)

- (1) Pengejar yang dapat terbang mengikuti jejak pahlawan.
- (2) Pengejar mengejar orang yang melakukan kesalahan.
- (3) Pengejar pahlawan mengubah dirinya menjadi makhluk binatang.
- (4) Pengejar menyamar sebagai seseorang yang menarik perhatian pahlawan.
- (5) Pengejar berusaha untuk menyerang atau memakan pahlawan.
- (6) Pengejar berupaya untuk membunuh pahlawan.
- (7) Pengejar menghancurkan tempat persembunyian pahlawan.

22. *Rescue* (Penyelamatan), simbol (Rs)

- (1) Pahlawan berhasil melarikan diri dengan kecepatan yang luar biasa.
- (2) Pahlawan melarikan diri sambil meninggalkan hambatan di tengah jalan.
- (3) Pahlawan menyamar untuk menyembunyikan identitasnya.
- (4) Pahlawan bersembunyi selama pelariannya.
- (5) Pahlawan disembunyikan oleh seorang pandai besi.
- (6) Pahlawan melarikan diri dengan mengubah penampilannya.

- (7) Pahlawan berhasil menghindari godaan yang mengancam.
- (8) Pahlawan berhasil menghindari bahaya menjadi korban penelan.
- (9) Pahlawan diselamatkan dari upaya pembunuhan.
- (10) Pahlawan melompat ke pohon lain untuk melarikan diri.

23. *Arrival* (Kedatangan), simbol (O)

Pahlawan kembali ke rumah dan tidak dikenali oleh orang-orang di sekitarnya.

24. *Claims* (Tuntutan), simbol (L)

Pahlawan yang telah kembali biasanya akan mengalami penipuan dan tuntutan yang ditujukan kepada orang yang salah.

25. *Task* (Tugas), simbol (M)

- Cobaan dengan makan dan minum (makan sejumlah lembu atau roti).
- Cobaan dengan api (mandi di pemandian besi panas membara).
- Cobaan dengan teka-teki (menimbulkan teka-teki yang tak terpecahkan).
- Cobaan dengan pilihan (memilih orang-orang yang dicari).
- Hide and seek (menyembunyikan diri).
- Mencium putri dari jendela.
- Melompat di atas gerbang.
- Adu kekuatan, ketangkasan, ketabahan.
- Adu ketahanan (menghabiskan tujuh tahun di kerajaan)
- Tugas menyediakan sesuatu (menyediakan obat)
- Tugas membuat (menjahit baju)
- Tugas lain (memetik buah beri dari semak atau pohon tertentu)

26. *Solution* (Penyelesaian), simbol (N)

Pahlawan menyelesaikan tugas yang diberikan, namun keberhasilan penyelesaian tugas tersebut tergantung pada waktu yang diberikan oleh pemberi tugas.

27. *Recognition* (Dikenali), simbol (Q)

Pahlawan dikenali melalui tanda-tanda atau benda-benda yang dibawanya.

28. *Exposure* (Penyingkap tabir), simbol (Ex)

Penjahat terbongkar dan teridentifikasi.

29. *Transfiguration* (Penjelmaan), simbol (T)

- (1) Pahlawan mengubah penampilannya dengan bantuan benda magis.
- (2) Pahlawan membangun sebuah istana yang megah.
- (3) Pahlawan mengenakan pakaian baru.
- (4) Cerita tentang perubahan penampilan pahlawan melalui sebuah anekdot.

30. *Punishment* (Hukuman), simbol (U)

Penjahat yang terungkap identitasnya mendapatkan ganjaran atau hukuman.

31. *Wedding* (Pernikahan), simbol (W)

- (1) Secara bersamaan pengantin wanita dan kerasaan diberikan sekaligus.
- (2) Pahlawan menikah tanpa mendapatkan tahta karena mempelainya wanita bukanlah putri kerajaan.
- (3) Kadang-kadang sebaliknya, hanya disebut pahlawan naik tahta.
- (4) Jika kejahatan baru menyela cerita sebelum pernikahan, maka cerita diakhiri dengan pertunangan.
- (5) Sebaliknya, jika pahlawan sudah menikah lalu kehilangan istrinya, maka pernikahan selanjutnya dilangsungkan sebagai akibat dari suatu pencarian.
- (6) Pahlawan menerima uang.

Propp menyatakan bahwa tidak semua fungsi tersebut selalu ada dalam setiap cerita atau dongeng, dan ini sesuai dengan urutan aturan yang ditetapkan oleh Propp (1968:122). Jika ada fungsi-fungsi tertentu yang tidak ada, hal tersebut tidak akan mempengaruhi fungsi-fungsi lainnya.

3. RESULT AND DISCUSSION (HASIL DAN PEMBAHASAN)

Cerita Rakyat *Tengu no Hane Uchiwa*

「なあ、お前のサイコロとテングのうちわを交換しないか？このテングのうちわであおぐと、鼻が高くなったり低くなったり出来るぞ」

Testing “Hei, kenapa kau tidak menukar dadumu dengan kipas *Tengu*? Jika mengibaskan Kipas *Tengu* ini, hidungmu bisa menjadi panjang atau menjadi rendah”

<i>Villainy (A) and</i>	「ふく八の鼻、高くなれ、高くなれ」 “Hidung Fukuhachi, tinggilah, tinggilah”
-------------------------	---

<i>Lack (a)</i>	「しかたがない、取り替えるから、はやく鼻をちぢめてくれ」 “Oh baiklah, aku akan menggantinya, jadi tolong kembalikan hidungku cepat!”
-----------------	---

1. Fungsi *Testing*

Fungsi pelaku *Testing* atau pengujian, merupakan fungsi kedua belas dalam teori fungsi pelaku, disimbolkan (D). Teori fungsi pelaku Propp menjelaskan bahwa fungsi ini mencerminkan adanya ujian, interogasi, serangan, dan sebagainya pada pahlawan serta mempersiapkan cara untuk menerima baik agen atau benda ajaib. Fungsi ini terdapat dalam cerita *Tengu no Hane Uchiwa* dalam adegan *Tengu* menunjukkan benda ajaib yaitu kipas untuk ditukas dengan dadu milik Fukuhachi. Dengan begitu membuktikan sub-fungsi kesepuluh yaitu pahlawan memperlihatkan objek yang ajaib yang diminta untuk ditukar (D10).

2. Fungsi *Villainy and Lack*

Fungsi pelaku *Villainy* atau kejahatan, yang dinyatakan dengan simbol (A). Terdapat fungsi tambahan *lack* dengan simbol (a) dan dibagi menjadi enam sub-fungsi. Pada kajian ini, fungsi kejahatan dapat ditemukan dalam cerita yaitu *Tengu no Hane Uchiwa* pada adegan *Tengu* menyihir hidung Fukuhachi. Dengan begitu dapat dibuktikan bahwa terdapat sub-fungsi kesebelas yaitu seseorang dikutuk atau disihir oleh penjahat (A11). Selanjutnya fungsi *lack* juga terdapat dalam cerita *Tengu no Hane Uchiwa* dalam adegan *Tengu* berhasil menukar senjata kipasnya dengan dadu ajaib Fukuhachi. Dengan begitu, membuktikan sub-fungsi ketiga yaitu keharusan memiliki benda magis yang memikat dan mempesonakan (a3).

Cerita Rakyat *Aotengu to Akatengu*

<i>Villainy (A) and</i>	「そうか！ おれたちも、けんかをしよう！」 "Jadi begitu! Ayo kita bertarung juga!"
-------------------------	--

<i>Lack (a)</i>	「それがだめなんだ。けんかをしないからおれたちは進歩がないんだ」 “Itu tidak baik. Jika kita tidak bertarung, kita tidak akan membuat kemajuan.”
-----------------	--

<i>Resolution</i>	すると青テングの鼻は、色とりどりの着物をひっかけたままちぢんでいき ました。 Kemudian hidung Tengu biru itu berpaling dengan kimono warna-warni yang tergantung di atas tubuhnya.
-------------------	--

<i>Transfiguration</i>	<p>青テングがお姫さまの着物を着て喜んでいると、 久しぶりに赤テングがやって来ました。 Saat Tengu biru senang memakai kimono sang putri, Tengu merah datang setelah sekian lama.</p>
<i>The hero's Reaction</i>	<p>でも心配するな、けがに良く効くカッパのぬり薬を持って来てやるからな。 。それに、きれいな着物も半分やるよ。 Tapi jangan khawatir, aku akan membawakanmu salep kappa yang bagus untuk luka. Selain itu, aku akan memberimu setengah dari kimono yang indah ini.</p>

1. Fungsi *Villainy and Lack*

Fungsi pelaku *Villainy* atau kejahatan, yang dinyatakan dengan simbol (A). Terdapat fungsi tambahan *lack* yang disimbolkan (a) dan dibagi menjadi enam sub-fungsi. Pada kajian ini, fungsi kejahatan dapat ditemukan dalam cerita yaitu *Aotengu to Akatengu* pada adegan *Tengu* merah telah menyatakan perang terhadap *Tengu* biru. Dengan begitu membuktikan sub-fungsi kesembilan belas yaitu penjahat menyatakan perang (A19). Selanjutnya fungsi *lack* juga terdapat dalam cerita dalam adegan *Tengu* merah ingin bertarung dengan tujuan membuat kemajuan seperti dunia manusia, yang merupakan pikiran irasional. Dengan begitu, membuktikan sub-fungsi kelima yaitu bentuk-bentuk irasional, ketiadaan uang, sumber-sumber kehidupan (a5).

2. Fungsi *Resolution*

Fungsi pelaku *Resolution* atau kebutuhan terpenuhi, merupakan teori fungsi pelaku pada urutan kesembilan belas, yang dinyatakan dengan simbol (K) dan memiliki sebelas sub fungsi. Fungsi *The Initial Misfortune* dapat ditemukan pada cerita *Aotengu to Akatengu* pada adegan *Tengu* biru menjulurkan hidungnya di kastil, dan tidak sengaja mendapatkan kimono indah milik sang putri. Dengan begitu membuktikan sub-fungsi kesebelas yaitu objek yang dicari diterima (K11).

3. Fungsi *Transfiguration*

Fungsi *Transfiguration* atau penjelmaan, merupakan teori fungsi pelaku pada urutan kedua puluh sembilan, dinyatakan dengan simbol (T) dan memiliki empat sub fungsi. Fungsi *Transfiguration* dapat ditemukan pada cerita *Aotengu to Akatengu* pada adegan *Tengu* biru mengubah penampilannya dengan memakai kimono indah milik sang putri, menafsirkan sub-fungsi ke tiga yaitu pahlawan mengenakan pakaian baru (T3).

4. Fungsi *Reaction*

Fungsi *Reaction* atau reaksi pahlawan, merupakan teori fungsi pelaku pada urutan ketiga belas, dinyatakan dengan simbol (E). Fungsi ini mengungkapkan perbuatan atau tindakan yang dilakukan oleh pahlawan terhadap tindakan donor atau penjahat di dalam cerita. Fungsi ini ditemukan dalam cerita *Aotengu to Akatengu* pada adegan *Tengu* biru memberikan setengah kimono untuk merukunkan perseteruan. Sub-fungsi yang terdapat pada cerita ini adalah pahlawan berperan dalam membagi-bagikan dan meredakan perseteruan (E6).

Cerita Rakyat *Tengu no Udekurabe*

<i>Delivery</i>	<p>中国のテングを連れて比叡山にやってきました。 そこは、京都から比叡山の延暦寺にのぼる道です。 <i>Tengu</i> Jepang ke Gunung Hiei bersama <i>Tengu</i> Cina. Jalan ini mengarah dari Kyoto ke Kuil Enryakuji di Gunung Hiei.</p>
<i>Reconnaissance</i>	<p>あなたは年寄りの法師に化けてここを通る人をこらしめてください」 Menyamarlah sebagai biksu tua dan silahkan hukum mereka yang lewat di sini.</p>
<i>Task</i>	<p>これはとうていかなわぬと思って、かくれたというわけでござる。 Berpikir bahwa ini tidak akan berhasil, aku bersembunyi.</p>
<i>Testing</i>	<p>今度のお坊さまは、恐ろしい呪文はお唱えにならず、ただ、お経を心 の中でよんでおられただけでした。それで恐ろしいとも思わなかった のですが、こうして、捕まえられてしまいました。 Kali ini biksu tidak melafalkan mantra yang mengerikan, tetapi hanya melafalkan sutra dalam hatinya. Saya tidak berpikir itu menakutkan, tetapi saya tertangkap seperti ini.</p>

1. Fungsi *Delivery*

Fungsi *Delivery* atau penyampaian informasi, merupakan teori fungsi pelaku pada urutan kelima, dinyatakan dengan simbol (ξ). Fungsi ini memiliki dua sub-fungsi tentang penyampaian informasi. Fungsi ini dapat ditemukan pada cerita *Tengu no Udekurabe* pada adegan *Tengu Cina* menerima informasi secara langsung dari *Tengu* Jepang, dengan begitu cerita ini memiliki sub-fungsi kesatu yaitu penjahat menerima jawaban atas pertanyaannya ($\xi 1$). Informasi yang diterima adalah mengenai biksu agung di Jepang dan memandu *Tengu* Cina menuju ke kuil Enryakuji di Gunung Hiei.

2. Fungsi *Reconnaissance*

Fungsi *Reconnaissance* atau pengintaian, merupakan fungsi keempat dalam teori fungsi pelaku, dinyatakan dengan simbol (ϵ). Fungsi ini memiliki tiga sub-fungsi tentang penjahat yang mengintai pahlawan. Fungsi ini dapat ditemukan pada cerita *Tengu no Udekurabe* pada adegan *Tengu Cina* bersembunyi dan menyamar menjadi biksu tua, sambil menunggu melewati jalan tersebut, dengan bergitu cerita ini memiliki sub-fungsi kesatu yaitu pengintaian dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi ($\epsilon 1$).

3. Fungsi *Task*

Fungsi *Task* atau tugas, merupakan fungsi kedupuluh lima dalam teori fungsi pelaku, dinyatakan dengan simbol (M). Fungsi ini adalah elemen favorit pada dongeng. Tugas-tugas ini sangat bervariasi sehingga masing-masing membutuhkan peruntukan khusus. Fungsi ini terdapat pada cerita *Tengu no Udekurabe* pada adegan *Tengu Cina* memberikan alasannya kenapa tidak menghukum biksu didepannya, karena biksu tersebut memiliki kekuatan magis berupa lautan api di atas tangannya, sehingga *Tengu Cina* memutuskan untuk bersembunyi. Dengan bergitu menjeaskan fungsi *Task* variasi *hide and seek* atau menyembunyikan diri sehingga tidak mungkin ditemukan.

4. Fungsi *Testing*

Fungsi pelaku *Testing* atau pengujian, merupakan fungsi kedua belas dalam teori fungsi pelaku, dengan simbol (D). Fungsi ini menunjukkan adanya ujian, interogasi, serangan, dan sebagainya pada pahlawan serta mempersiapkan cara untuk menerima baik agen atau benda ajaib. Fungsi ini terdapat dalam cerita *Tengu no Udekurabe* pada adegan *Tengu Cina* sebagai makhluk jahat berusaha menghukum biksu yang berperan sebagai pahlawan. Dengan begitu membuktikan bahwa sub-fungsi kedelapan yaitu makhluk jahat berupaya menghancurkan pahlawan (D8).

Cerita Rakyat *Odatete Hana ga Takaku Naru*

<i>Complicity</i>	<p>簡単な事よ。『お前はかわいい。お前はかしこい。お前はえらい』と、毎日おだててやるのだ。さすればすぐ天狗に、いや、鼻が高くなるわ。</p> <p>“Mudah. "Kamu lucu, kamu pintar, kamu hebat." Jika kamu melakukan itu, kamu akan segera menjadi Tengu... ah tidak, hidungmu akan tumbuh lebih panjang.”</p>
-------------------	--

<i>Delivery</i>	<p>以前に、子どもの鼻を高くしてほしいと頼まれた事があったが、あれがたしか万吉だった。さてはおだてにのって、高慢になりすぎたか。よし、ひとつこらしめてやるか。</p> <p>Oh, ya. Aku telah diminta untuk mengangkat hidung seorang anak sebelumnya, dan saya pikir itu adalah Mankichi. Sekarang, apakah menjadi terlalu sombong untuk disanjung? Baiklah, biarkan aku memberi pelajaran.</p>
<i>Struggle</i>	<p>「ならば、この小天狗と相撲をとってみよ」</p> <p>"Kalau begitu cobalah gulat sumo dengan Tengu kecil ini."</p>
<i>Punishment</i>	<p>小天狗の出す簡単な質問にも答えられません。</p> <p>「こっ、こんなはずでは・・・」</p> <p>pertanyaan sederhana yang diajukan Tengu kecil itu.</p> <p>"Hei, seharusnya seperti ini ..."</p>

1. Fungsi *Complicity*

Fungsi *Complicity* atau keterlibatan, merupakan fungsi ketujuh dalam teori fungsi pelaku, disimbolkan (θ). Fungsi ini memiliki dua sub-fungsi tentang keterlibatan pahlawan sebagai bagian pengantar cerita. Fungsi ini dapat ditemukan pada cerita *Odatete Hana ga Takaku Naru* pada adegan *Tengu* terlibat dalam membantu pasangan suami-istri yang berdoa kepadanya. Dengan begitu menjelaskan fungsi *Complicity* sub kesatu yaitu pahlawan membalas tipu muslihat yang dilakukan oleh penjahat (θ_1). *Tengu* membalas doa dari pasutri yang menginginkan hidung anaknya yang rendah menjadi panjang. Kemudian, balasan *Tengu* adalah harus menjadi sombong dengan cara memberikan pujian seperti "kamu lucu, kamu pintar, dan kamu hebat".

2. Fungsi *Delivery*

Fungsi *Delivery* atau penyampaian informasi, merupakan teori fungsi pelaku pada urutan kelima, disimbolkan (ξ). Fungsi ini memiliki dua sub-fungsi tentang penyampaian informasi. Fungsi ini dapat ditemukan pada cerita *Odatete Hana ga Takaku Naru* pada adegan *Tengu* mendengar desas-desus tentang Mankichi, yang kini berhidung panjang. *Tengu* memutuskan untuk pergi menemui Mankichi dan memberi pelajaran atas sifat sombongnya. Dengan begitu cerita ini memiliki sub-fungsi kedua yaitu informasi didapatkan dari sumber-sumber yang beragam (ξ_2).

3. Fungsi *Struggle*

Fungsi *Struggle* atau pertarungan, merupakan fungsi keenam belas dalam teori fungsi pelaku, disimbolkan (H). Fungsi ini memiliki tiga sub-fungsi. Fungsi ini dapat ditemukan dalam cerita *Odatete Hana*

ga Takaku Naru pada adegan *Tengu* memulai percakapan dengan Mankichi, dan bertanya mengenai kemampuan bermain sumonya. Mankichi menjawab dengan sombong bahwa Mankichi pernah mengalahkan pegulat sumo handal. Kemudian *Tengu* kecil mengajak Mankichi untuk bermain sumo, dengan percaya diri Mankichi meyakini bahwa dirinya akan menang. Setelah itu, *Tengu* terlibat dalam kompetisi sumo dengan Mankichi. Ini membuktikan bahwa terdapat fungsi *Struggle* sub-fungsi kedua yaitu mereka terlibat dalam persaingan (H2).

4. Fungsi *Punishment*

Fungsi *Punishment* atau hukuman, merupakan fungsi ketiga puluh dalam teori fungsi pelaku, dinyatakan oleh simbol (U). Fungsi ini tidak memiliki sub-fungsi tetapi memiliki beberapa variasi. Fungsi ini dapat ditemukan pada cerita *Odatete Hana ga Takaku Naru* pada adegan *Tengu* memberikan pelajaran berupa ujian-ujian kemampuan seperti bergulat, melukis, dan pengetahuan. Tetapi Mankichi tidak bisa menyelesaikan ujian tersebut, malah sebaliknya Mankichi dipermalukan oleh *Tengu*. Mankichi mendapatkan teguran oleh *Tengu* karena sifatnya yang sombong dan karena didikan orang tuanya yang tidak bertanggung jawab. Dengan begitu terdapat variasi penjahat mendapat pengampunan (U, neg), dan sebagainya.

Cerita Rakyat *Tengu no Negoto*

その杉の木にはテングが住んでいて、毎晩、村から娘を一人、二人と連れて行くので、この村にはとうとう娘がいなくなっていました。

Villainy Tinggallah *Tengu* di atas pohon cedar itu, dan setiap malam, dia akan membawa pergi satu, atau dua anak perempuan dari desa, sehingga desa itu akhirnya tidak memiliki anak perempuan.

1. Fungsi *Villainy*

Fungsi pelaku *Villainy* atau kejahatan, yang dinyatakan dengan simbol (A). Dalam penelitian ini, fungsi kejahatan dapat ditemukan dalam cerita yaitu *Tengu no Negoto* pada adegan *Tengu* pada malam hari, suka menculik gadis desa. Dengan begitu dapat dibuktikan bahwa terdapat sub-fungsi kesatu yaitu seseorang diculik oleh penjahat (A1).

Cerita Rakyat *Tengu ni Te wo Kashita Oshou*

<i>Complicity</i>	<p>「いやいや。何も手を引き抜いて持っていこうというのではない。和尚の字を書く力を貸してほしいだけだ。和尚はただ一言、『貸す』と言ってくれればいい」</p> <p>“Tidak, tidak. Aku tidak mencoba untuk mengambilnya. Aku hanya ingin biksu meminjamkan kekuatan untuk menulis huruf. Biksu hanya perlu mengatakan satu kata, ‘Pinjamkan’.”</p>
<i>Delivery</i>	<p>「和尚、不自由をかけてすまなかった。この前借りた手を、返しにきた」</p> <p>“Biksu, aku minta maaf atas ketidaknyamanan ini.</p> <p>Aku datang untuk mengembalikan tangan yang kupinjam tempo hari.”</p>

1. Fungsi *Trickery*

Fungsi *Trickery* atau tipu daya, merupakan fungsi keenam dalam teori fungsi pelaku, disimbolkan (η). Fungsi ini memiliki tiga sub-fungsi. Fungsi ini dapat ditemukan dalam cerita *Tengu ni Te wo Kashita Oshou* pada adegan *Tengu* mencoba meminjam tangan biksu dengan menggunakan rayuan. Dapat dibuktikan bahwa terdapat fungsi *Trickery* kesatu yaitu penjahat menggunakan daya tarik atau godaan ($\eta 1$).

2. Fungsi *Resolution*

Fungsi pelaku *Resolution* atau kebutuhan terpenuhi, merupakan teori fungsi pelaku pada urutan kesembilan belas, yang dinyatakan dengan simbol (K) dan memiliki sebelas sub-fungsi. Fungsi *Resolution* dapat ditemukan pada cerita *Tengu ni Te wo Kashita Oshou* pada adegan *Tengu* mengembalikan tangan biksu setelah satu bulan dipinjamnya. Dengan begitu, dapat dibuktikan terdapat sub-fungsi ketiga yaitu objek yang dicari diperoleh melalui rayuan (K3).

Images and Tables

Table 1. Hasil Temuan Fungsi Pelaku Tokoh *Tengu*

No.	Cerita Rakyat Jepang	Fungsi Dramatis Personae
1	<i>Tengu no Hane Uchiwa</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Testing</i> - <i>Villainy and Lack</i>
2	<i>Aotengu to Akatengu</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Villainy and Lack</i> - <i>Resolution</i> - <i>Transfiguration</i> - <i>Reaction</i>
3	<i>Tengu no Udekurabe</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Delivery</i> - <i>Reconnaissance</i> - <i>Task</i> - <i>Testing</i>

4	<i>Odatete Hana ga Takaku naru</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Complicity</i> - <i>Delivery</i> - <i>Struggle</i> - <i>Punishment</i>
5	<i>Tengu no Negoto</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Villainy</i>
6	<i>Tengu ni Te o Kashita Oshou</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Trickery</i> - <i>Resolution</i>

4. CONCLUSION (SIMPULAN)

Berdasarkan penerapan teori fungsi pelaku Vladimir Propp pada enam cerita rakyat Jepang dengan tema *Tengu*, dapat disimpulkan bahwa terdapat total 12 fungsi pelaku yang terkait dengan tokoh *Tengu*. Fungsi-fungsi tersebut meliputi: fungsi Pemberian Pertama (terdapat dalam 2 cerita), Kejahatan dan Kekurangan (terdapat dalam 3 cerita), kebutuhan terpenuhi (terdapat dalam 2 cerita rakyat), Penjelmaan (terdapat dalam 1 cerita), Reaksi pahlawan (terdapat dalam 1 cerita), Penyampaian Informasi (terdapat dalam 2 cerita), Pengintaian (terdapat dalam 1 cerita), Tugas Sulit (terdapat dalam 1 cerita), Keterlibatan (terdapat dalam 1 cerita), Pertarungan (terdapat dalam 1 cerita), Hukuman (terdapat dalam 1 cerita), dan Penipuan (terdapat dalam 1 cerita). Dalam keseluruhan cerita, fungsi yang paling sering muncul adalah Kejahatan yang terdapat dalam 3 cerita rakyat. Hal ini menunjukkan bahwa *Tengu* cenderung melakukan tindakan kejahatan, dan beberapa cerita rakyat menggambarkan *Tengu* melakukan kejahatan meskipun ia berubah menjadi seorang Bisku, seperti yang terjadi dalam cerita *Tengu no Udekurabe*. Namun, hal ini juga membuktikan bahwa tokoh *Tengu* tidak selalu menjadi penjahat, karena terdapat beberapa cerita yang menggambarkan sifat baik dari *Tengu*.

REFERENCES

- Andari, Novi dan Khaira. 2016. *Struktur Naratif Ala Maranda Dalam Legenda Upacara Kasada Suku Tengger – Probolinggo*. Surabaya: Universitas 17 Agustus 1945.
- Ashkenazi, Michael. 2003. *Handbook of Japanese Mythology*. California: ABC-CLIOinc.
- Danandjaja, James. 1997. *Folklore Jepang: Dilihat Dari Kacamata Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Fukumusume Douwashuu. (n.d.). *Kyou no Nihon Minwa*. Sumber Elektronik. <http://hukumusume.com/douwa/pc/minwa/index.html>.
- Ilyas, Farihatul Laily. 2017. "*Analisis Fungsi Pelaku (Vladimir Propp) Terhadap Tokoh Kitsune Dalam Cerita Rakyat Jepang*". Skripsi. Program Studi Sastra Jepang, Universitas Brawijaya.
- Mubarok, Fanani. 2018. "*Fungsi Perilaku Fungsi Kappa Dalam Cerita Rakyat Jepang (Teori Fungsi Perilaku Propp)*". Skripsi. Program Studi Sastra Jepang, Universitas Brawijaya.
- Propp, Vladimir. 2009. *Propp Vladimir Morphology of the Folktale 2nd ed*. Austin: University of Texas Press.