

## PENGGAMBARAN TOKOH DAN FUNGSI PELAKU DALAM CERITA RAKYAT MOMOTARO (TEORI VLADIMIR PROPP)

Novi Andari<sup>1</sup>, Khusnul Khotimah<sup>2</sup>

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya<sup>1,2</sup>

*e-mail* : [noviandari@untag-sby.ac.id](mailto:noviandari@untag-sby.ac.id), [Khusnulkh170@gmail.com](mailto:Khusnulkh170@gmail.com)

DOI : [10.21107/prosodi.v18i2.25873](https://doi.org/10.21107/prosodi.v18i2.25873)

*Received 10 June 2024; Received in revised form 15 August 2024;*

*Accepted 16 August 2024; Published 07 October 2024*

### ABSTRACT

Folk tales are part of fictional literary works which fall into the category of oral folklore. In Japan, folklore is called *minwa* and is categorized into 3 groups, namely *Shinwa*, *Densetsu*, and *Mukashibanashi*. *Mukashibanashi* or fairy tales are oral literary works that are spread by word of mouth. *Momotaro* is a famous fairy tale originating from Japan. The *momotaro* story describes the figure of a child born from a fruit, namely the *momo* (peach). This research will focus on the depiction of characters/actors and the function of the actor in the *Momotaro* story using Vladimir Propp's actor function theory. This research uses a structuralism approach. This type of research is qualitative with descriptive analysis methods. The aim of this research is to describe the depiction of the characters and the function of the actors from the *Momotaro* folklore. From the research results, 12 data were found. With each data classified based on 7 character depictions in the style of Vladimir Propp. However, of the 7 character depictions, only 4 were found, namely villains, donors, helpers and heroes. Then, of the 31 functions of Vladimir Propp, only 9 were found, namely the villainy function, Absentation function, Provision or receipt of a magical agent function, mediation function of the connective incident, beginning counteraction function, spatial translocation function, struggle function, victory function and return function.

**Keywords:** Folk tale, Vladimir Propp, Function

## BACKGROUND

Cerita rakyat merupakan cerita yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, cerita rakyat termasuk dalam kategori folklor lisan. Di Jepang, cerita rakyat dikenal dengan sebutan *Minwa*. Menurut Danandjaya (1997: 70) cerita rakyat Jepang (*Minwa*) dibagi menjadi 3 yaitu : (1) *Shinwa* (神話), dalam bahasa Indonesia dikenal dengan istilah Mitologi/mite; (2) *Densetsu* (伝説), adalah istilah bahasa Jepang yang digunakan untuk legenda; dan (3) *Mukashibanashi* (昔話), *Mukashibanashi* merupakan istilah Jepang untuk dongeng. Di antara 3 kelompok tersebut, dongeng merupakan salah satu karya sastra lisan yang diwariskan secara turun temurun (Andari & Yuana, 2014). Oleh karena itu, dongeng atau *mukasibanashi* tidak mempunyai aturan yang baku dalam bercerita. Setiap negara tentu mempunyai warisan karya sastra berupa dongeng. Seperti halnya di Jepang yang mempunyai banyak *mukashibanashi*/dongeng. Salah satunya yang terkenal adalah Momotaro.

Momotaro adalah dongeng Jepang yang menceritakan kisah sepasang kakek dan nenek yang tidak memiliki anak. Suatu hari, kakek itu pergi ke gunung untuk mencari kayu bakar. Sementara itu, nenek membawa bak mandi besar dan pergi ke sungai untuk mencuci baju. Ketika nenek sedang mencuci, dia melihat buah momo (Persik) berukuran besar yang belum pernah dia lihat sebelumnya hanyut di sungai. Kemudian buah momo itu dibawa pulang ke rumah untuk dimakan bersama. Setelah dibelah ternyata buah momo itu berisi bayi laki-laki. Selanjutnya, bayi tersebut diberi nama momotaro yang berarti lahir dari buah momo (persik).

Dalam suatu cerita dongeng ada beberapa unsur untuk membentuk cerita. Unsur-unsur yang membentuk cerita dongeng tersebut meliputi tema, amanat, latar, sudut pandang, tokoh/penokohan, dan alur. Namun, penelitian ini akan memfokuskan pada unsur pembangun dongeng yaitu tokoh/pelaku dalam dongeng momotaro. Nurgiyantoro (2012:165-166) menuliskan istilah tokoh mengacu pada pelaku/pemain dalam sebuah cerita. Setiap tokoh/pelaku dalam suatu dongeng memiliki peran dan tindakan yang berbeda untuk membangun suatu cerita. Peran dan tindakan tersebutlah yang disebut dengan fungsi pelaku.

Pada penelitian ini akan menganalisis penggambaran tokoh dan mendeskripsikan fungsi pelaku yang ditemukan dari cerita rakyat momotaro menggunakan pendekatan struktural yang dikembangkan oleh Vladimir Propp. Vladimir Propp merupakan seorang peneliti dongeng (*folktale*) yang berasal dari Rusia. Dalam bukunya *Morphology of folktale* (1927), Propp menjelaskan bahwa aksi atau fungsi yang dilakukan oleh pelaku merupakan bagian terpenting dalam sebuah dongeng. Hal ini didapatkan Propp setelah melakukan penelitian terhadap 100 dongeng Rusia. Menurut Vladimir Propp, terdapat 31 fungsi pelaku dengan tindakan-tindakan di dalamnya, antara lain (1) Fungsi *Absentation* ‘Ketiadaan’; (2) Fungsi *Interdiction* ‘Larangan’; (3) Fungsi *Violation* ‘Pelanggaran’; (4) Fungsi *Reconnaissance* ‘Pengintaian’; (5) Fungsi *Delivery* ‘Penyampaian informasi’; (6) Fungsi *Fraud* ‘Penipuan/tipu daya’; (7) Fungsi *Complicity* ‘Keterlibatan’; (8) Fungsi *Villainy* ‘Kejahatan’; (8a) Fungsi *Lack* ‘Kekurangan, kebutuhan’; (9) Fungsi *Mediation the connective incident* ‘Perantara/Peristiwa penghubung’; (10) Fungsi *Beginning counteraction* ‘Penetralkan/tindakan dimulai’; (11) Fungsi *Departure* ‘Keberangkatan’; (12) Fungsi *The first function of the donor* ‘Fungsi pertama donor/pemberi’; (13) Fungsi *The hero’s reaction* ‘Reaksi pahlawan’; (14) Fungsi *Provision or receipt of a magical agent* ‘Penerimaan unsur magis/alat sakti’; (15)

Fungsi *Spatial translocation* ‘Pindahkan tempat’; (16) Fungsi *Struggle* ‘Berjuang/bertarung’; (17) Fungsi *Marking* ‘Penandaan’; (18) Fungsi *Victory* ‘Kemenangan’; (19) Fungsi *The initial misfortune or lack is liquidated* ‘Kekurangan, kebutuhan terpenuhi’; (20) Fungsi *Return* ‘Kepulangan’; (21) Fungsi *Pursuit chase* ‘Pengejaran/penyelidikan’; (22) Fungsi *Rescue* ‘Penyelamatan’; (23) Fungsi *Uncognised* ‘Datang tak terkenal’; (24) Fungsi *Unfounded claims* ‘Tuntutan tak mendasar’; (25) Fungsi *The difficult task* ‘Tugas sulit’; (26) Fungsi *Solution* ‘Penyelesaian’; (27) Fungsi *Recognition* ‘Pahlawan dikenali’; (28) Fungsi *Exposure* ‘Penyingkiran tabir’; (29) Fungsi *Transfiguration* ‘Penjelmaan’; (30) Fungsi *Punishment* ‘Hukuman bagi penjahat’; dan (31) Fungsi *Wedding* ‘Pernikahan atau naik tahta’. Namun demikian, ke-31 fungsi tersebut tidak semuanya terdapat dalam sebuah dongeng, karena banyak dongeng yang ternyata hanya mengandung beberapa fungsi. Fungsi-fungsi itulah, berapa pun jumlahnya, yang membentuk kerangka cerita (Scholes, 1977:63).

Ke-31 fungsi tersebut bukan berarti selalu ada dalam cerita, melainkan ada7 pelaku yang menjalankan fungsi tertentu dalam suatu cerita (Eriyanto, 2013:71-72), yaitu:

1. Penjahat merupakan karakter yang membentuk komplikasi atau konflik dalam cerita. Kehadiran penjahat mengubah situasi normal menjadi tidak normal dan menimbulkan konflik.
2. Penderma/pendonor merupakan karakter yang memberikan sesuatu kepada pahlawan, pertolongan atau pemberian tersebut dapat membantu pahlawan dalam menyelesaikan suatu masalah.
3. Penolong merupakan karakter yang langsung membantu pahlawan mengalahkan penjahat dan mengembalikan keadaan menjadi normal, penolong juga terlibat langsung dalam melawan penjahat.
4. Putri dan ayah merupakan karakter yang mendapat perlakuan secara langsung dari penjahat dan ayah adalah karakter yang berduka akan hal itu.
5. Pengirim/ orang yang menyuruh merupakan karakter yang mengirimkan pahlawan untuk menyelesaikan tugas.
6. Pahlawan merupakan karakter dalam cerita yang mengembalikan situasi kacau menjadi normal, dan;
7. Pahlawan palsu merupakan karakter abu-abu antara pahlawan dan penjahat

Penelitian dengan menggunakan teori Vladimir Propp ini telah banyak dilakukan. Fajrin (2014) menerapkan teori ini dalam cerita rakyat toraja yang berjudul *Gonggang ri sadoqkoq*. Fajrin menemukan 9 fungsi dari 31 satu fungsi yang ada. Murmahyati dan Amriani (2022) juga menerapkan teori ini dalam cerita rakyat toraja yang berjudul *sadoqdongna*. Murmahyati dan Amriani menemukan 11 fungsi dari 31 fungsi. Berdasarkan kesimpulan dalam teori yang disampaikan Propp didukung dengan penelitian sebelumnya yang memiliki kemiripan topik. Maka pada penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan penggambaran tokoh; (2) mendeskripsikan apa saja fungsi pelaku yang ditemukan. Dan akan membuktikan bahwa teori Vladimir Propp bersifat universal yang dapat di aplikasikan pada folklor lisan lain. Pada penelitian ini, penulis menggunakan cerita rakyat Jepang momotaro versi web hukumusume.com sebagai sumber data.

## REASEARCH METHODS

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan strukturalisme. Dalam bukunya Moelong (2014: 4), Bogdan dan Taylor menyatakan bahwa metode penelitian kualitatif adalah proses penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa perkataan, pernyataan dan tindakan orang yang dapat diamati.

Nurgiyantoro (2015: 59) menyatakan bahwa strukturalisme merupakan pendekatan sastra yang menekankan pada hubungan antar unsur-unsur pembentuk suatu karya sastra. Unsur karya sastra merujuk pada hubungan antar unsur (instrinsik).

## DISCUSSION

### A. HASIL

Tabel Klasifikasi Pelaku dan Fungsinya

NO	TOKOH/ PELAKU	FUNGSI PELAKU
1.	Penjahat	<i>Villainy</i> (penjahat mengambil barang milik orang lain)
2.	Penderma /pendonor	<i>Absentation</i> (Generasi tua/ orang tua meninggalkan rumah untuk bekerja)
3.	Penolong	<i>Proviton or receipt of a magical agent</i> (Berbagai karakter menawarkan bantuan secara sukarela)
4.	Pahlawan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Absentation</i> (Generasi muda meninggalkan rumah karena sesuatu)</li> <li>2. <i>Mediation, the connective incident</i> (Pahlawan berangkat secara langsung)</li> <li>3. <i>Beginning counteraction</i> (Pahlawan setuju untuk mulai bertindak)</li> <li>4. <i>Spatial translocation</i> (Pahlawan memanfaatkan sesuatu sebagai peralatan)</li> <li>5. <i>Struggle</i> (Pertarungan di lapangan terbuka)</li> <li>6. <i>Return</i> (Pahlawan kembali ke daerah asal)</li> <li>7. <i>Victory</i> (Penjahat dikalahkan pada pertarungan terbuka)</li> </ol>

### A. PEMBAHASAN

Penggambaran tokoh dalam cerita ada 7 (Eriyanto, 2013:71-72), sedangkan dalam cerita rakyat momotaro yang ditemukan ada 4 yaitu penjahat, penderma/pendonor, penolong, dan pahlawan

#### 1. Penjahat

Data 1.1

そこへ、あちこちを旅して回る旅人から、桃太郎はこんな話を聞いたのです。

「何年も何年も船をこいで行くと、遠い海の果てに『鬼ヶ島』というところがある。

そこには悪い鬼どもが、くろがねのお城に住んでいて、あちこちの国から奪ってきた宝物を守っているそうだ」

(Fukumusume Douwashuu, Momotarou, Paragraf 5)

Disana, momotaro mendengar cerita berikut dari seorang musafir yang melakukan perjalanan dari satu tempat ke tempat yang lain.

“setelah mendayung selama bertahun tahun, saya menemukan sebuah tempat bernama Onigashima di ujung laut.

Konon ada iblis jahat yang tinggal di kastil Kurogane, menjaga harta karun yang mereka curi dari berbagai negara.”

Eriyanto, (2013:71-72) menjelaskan bahwa penjahat merupakan karakter yang membuat suatu konflik yang merubah situasi normal menjadi tidak normal. Pada data 1.1 di atas, sosok penjahat adalah Oni. Sosok oni dalam cerita memang tidak membuat konflik secara langsung yang mengakibatkan berubahnya situasi, tetapi perbuatan sosok oni dalam konteks di atas termasuk ke dalam teori fungsi pelaku Vladimir Propp yang ke 8 yaitu fungsi *Villainy* (Kejahatan) dan termasuk ke dalam sub fungsi yang ke 5 penjahat mengambil barang milik orang lain.

Pada data 1.1, termasuk ke dalam fungsi pelaku *Villainy* (Kejahatan). kejahatan yang dilakukan sosok penjahat dalam cerita yaitu penjahat mengambil barang milik orang lain. Dapat dibuktikan dengan *そこには悪い鬼どもが、くろがねのお城に住んでいて、あちこちの国から奪ってきた宝物を守っているそうだ* 'Konon ada iblis jahat yang tinggal di kastil Kurogane, menjaga harta karun yang mereka curi dari berbagai negara'. Kejahatan yang dilakukan yaitu berupa

うば  
mencuri ( ;奪ってきた), mencuri dikatakan sebuah kejahatan karena mencuri adalah mengambil milik orang lain tanpa izin (Menurut KBBI), dan oni melakukan kejahatan mencuri atau mengambil barang milik orang lain tanpa izin dan barang yang dicuri berupa harta karun (宝物).

## 2. Penderma/ Pendoror

### Data 2.1

おじいさんもおばあさんも桃太郎の強さを知っていたから、桃太郎が鬼ヶ島へ行くのを喜びました。

おじいさんとおばあさんは、庭のまん中に大きな臼を持ち出すと、「ぺったん、ぺったん、ぺったんこ。ぺったん、ぺったん、ぺったん」と、お弁当のキビ団子をつきました。

そして桃太郎はおじいさんが用意したお侍の着るような陣羽織(じんばおり)を着て、刀を腰にさしてもうと、出来上がったばかりのキビ団子の袋をぶら下げました。

(Fukumusume Douwashuu, Momotarou, Paragraf 5)

Baik kakek maupun nenek mengetahui kekuatan momotaro, jadi mereka senang melihatnya pergi ke Onigashima.

Kakek dan nenek itu mengeluarkan lesung besar di tengah taman dan menumbuk kibidango untuk makan siang momotaro sambil berkata,

“Pettan, pipih, pipih.”

Kemudian, momotaro mengenakan jinbaori (Mantel berlapis Jepang) yang dikenakan oleh seorang samurai yang telah disiapkan kakek untuknya, dan dengan pedang yang diikat di pinggangnya, momotaro juga menggantungkan kue kibidango yang baru dibuat.

Eriyanto, (2013:71-72) menjelaskan bahwa penderma/pendonor adalah karakter yang memberikan sesuatu kepada pahlawan dan pemberian tersebut dapat

membantu pahlawan menyelesaikan masalah. Pada data 2.1 di atas, kakek dan nenek adalah karakter penderma/pendonor karena memberikan sesuatu kepada momotaro yang nantinya akan membantu momotaro menyelesaikan masalah yaitu membasmi oni.

Pada data 2.1, kakek dan nenek adalah karakter penderma/pendonor yang dibuktikan pada kalimat おじいさんとおばあさんは、庭のまん中に大きな臼を持ち出すと、「ぺったん、ぺったん、ぺったんこ。ぺったん、ぺったん、ぺったんこ」と、お弁当のキビ団子をつきました. Dan pada kalimat そして桃太郎はおじいさんが用意したお侍の着るような陣羽織を着て、刀を腰にさしてもうと. Dapat dikatakan kakek dan nenek adalah karakter penderma/pendonor karena mereka telah menyiapkan dan memberikan sesuatu kepada pahlawan yakni momotaro dan pemberian tersebut nantinya akan berguna untuk membantu momotaro menyelesaikan masalah yaitu akan membasmi oni yang suka mencuri. Pemberian kakek dan nenek berupa kue kibidango (キビ団子をつきました) yang nantinya akan sebagai makan siang momotaro dan teman-teman yang akan ditemuinya, jinbaori dan pedang (陣羽織を着て、刀を腰にさしてもう) jinbaori yang nantinya berguna untuk momotaro sehingga dikenali para oni sebagai samurai paling kuat. Dan pedang yang dibawa bermanfaat untuk alat melawan oni.

#### Data 2.2

ある日の事、おばあさんが川で、洗濯をしていますと、川上から大きな桃が一つ、

(Fukumusume Douwashuu, Momotarou, Paragraf 1)

Suatu hari, ketika sang nenek itu sedang mencuci pakaiannya di sungai, sebuah buah persik besar datang dari hulu

Pada data 2.2, menunjukkan adanya fungsi pelaku Vladimir Propp yang pertama yaitu *Absentation* (Ketiadaan) dan termasuk ke dalam sub fungsi yang pertama yaitu generasi tua meninggalkan rumah untuk bekerja. Generasi tua yang dimaksud disini adalah sang nenek, karena nenek merupakan sebutan untuk perempuan yang sudah tua (Menurut KBBI). Nenek meninggalkan rumah pergi ke sungai untuk bekerja, pekerjaan sehari-hari yang dilakukan nenek yakni mencuci pakaian.

### 3. Penolong

#### Data 3.1

「それ、行くぞ！」

桃太郎は声を上げると、三匹の家来たちと一緒に鬼のお城に攻め入りました。

お城の中からは、鬼の親分が大勢の家来を引き連れて現れました。

鬼たちは太い鉄の棒を振り回しながら桃太郎に襲いかかりますが、キジが空から鬼の目を突き、犬が鬼の向うず

ねにかみつき、サルが鬼の体に飛び乗って顔を引っかき、桃太郎が自慢の力で鬼を投げ飛ばします。

(Fukumusume Douwashuu, Momotarou, Paragraf 10)

“ayo pergi!” momotaro berteriak, dan menyerang kastil iblis bersama ketiga kelompoknya.

Bos iblis muncul dari dalam kastil, memimpin sejumlah besar pelayannya. Para iblis menyerang momotaro sambil mengayunkan batang besi yang tebal, namun seekor burung pegar menusuk mata iblis dari langit, seekor anjing menggigit tulang kering iblis, seekor monyet melompat ke tubuh iblis dan mencakar wajahnya, dan momotaro akan membuang iblis tersebut dengan kekuatan kebanggaannya.

Eriyanto, (2013:71-72) menjelaskan bahwa penolong adalah karakter yang membantu secara langsung pahlawan mengalahkan penjahat. Penolong juga terlibat langsung dalam melawan penjahat. Pada data 3.1 di atas, karakter penolong adalah ketiga hewan yaitu anjing, monyet dan burung pegar.

Pada data 3.1 ketiga hewan tersebut merupakan karakter penolong yang dapat dibuktikan pada kalimat 鬼たちは太い鉄の棒を振り回しながら桃太郎に襲いかかりますが、キジが空から鬼の目を突き、犬が鬼の向うずねにかみつ、サルが鬼の体に飛び乗って顔を引っかき、 ketika para oni menyerang momotaro dengan mengayunkan batang besi yang tebal, ketiga hewan itu segera menolong momotaro dengan burung pegar menusuk mata iblis dari langit, seekor anjing menggigit tulang kering iblis, seekor monyet melompat ke tubuh iblis dan mencakar wajahnya. Dengan demikian ketiga hewan tersebut dikatakan sebagai karakter penolong karena ketika momotaro ingin diserang oleh oni, anjing, burung pegar dan monyet langsung membantu atau menolong momotaro dengan menyerang oni dan kemudian dapat mengalahkan para oni tersebut.

#### Data 3.2

桃太郎が振り返ると、犬は桃太郎にいていねいにおじぎをして言いました。

「桃太郎さん、桃太郎さん。どちらへおいでになりますか？」

「鬼ヶ島へ、鬼退治に行くのさ」

「それでは、わたしもお供させてください」

「よし、わかった。それでは日本一のキビ団子をやるからついて来い」

(Fukumusume Douwashuu, Momotarou, Paragraf 6)

Ketika momotaro berbalik, anjing itu membungkuk sopan padanya dan berkata, “Momotaro san, momotaro san, kamu mau kemana?” “Aku akan ke Onigashima untuk membasmi iblis.” “Kalau begitu izinkan aku menemani mu.” “Oke aku mengerti, sekarang ayo kita makan kibidango terbaik di Jepang. Jadi ikutlah denganku.”

桃太郎が振り向くと、サルは桃太郎にいていねいにおじぎをして言いました。

「桃太郎さん、桃太郎さん。どちらへおいでになりますか？」

「鬼ヶ島へ、鬼退治に行くのさ」

「それでは、わたしもお供させてください」

「よし、わかった。それでは日本一のキビ団子をやるからついて来い」

(Fukumusume Douwashuu, Momotarou, Paragraf 7)

Ketika momotaro berbalik, monyet itu membungkuk dengan sopan dan berkata, “Momotaro san, Momotaro san, kamu mau kemana?” “Aku akan ke Onigashima untuk membasmi iblis.” “Kalau begitu izinkan aku menemanimu.” “Oke aku mengerti, sekarang ayo kita makan kibidango terbaik di Jepang. Jadi ikutlah denganku.”

桃太郎が振り向くと、キジは桃太郎にていねいにおじぎをしてみました。

「桃太郎さん、桃太郎さん。どちらへおいでになりますか？」

「鬼ヶ島へ、鬼退治に行くのさ」

「それでは、わたしもお供させてください」

「よし、わかった。それでは日本一のキビ団子をやるからついて来い」

(Fukumusume Douwashuu, Momotarou, Paragraf 8)

Ketika momotaro berbalik, burung pegar itu membungkuk dengan sopan dan berkata, “Momotaro san, Momotaro san, kamu mau kemana?” “Aku akan ke Onigashima untuk membasmi iblis.” “Kalau begitu izinkan aku menemanimu.” “Oke aku mengerti, sekarang ayo kita makan kibidango terbaik di Jepang. Jadi ikutlah denganku.”

Pada data 3.2 menunjukkan adanya teori fungsi pelaku Vladimir Propp yang ke 14 yaitu fungsi *Provision or receipt of a magical agent* (Penerimaan unsur magis/alat sakti), dan termasuk ke dalam sub fungsi yang ke 9 yaitu berbagai karakter menawarkan bantuan secara sukarela. Dalam data 3.2 di atas, fungsi penerimaan unsur magis ditunjukkan dengan beberapa karakter hewan yang menawarkan bantuan. Di mana ada beberapa hewan yang memiliki kekuatan yang tidak biasa berupa dapat bicara seperti manusia dan memiliki kekuatan lebih sehingga dapat membantu momotaro melawan oni. Dapat dibuktikan pada kalimat yang digaris bawahi. Ketiga karakter yaitu anjing, monyet dan burung pegar ketika bertemu dengan momotaro bertanya kepadanya kemana dia akan pergi 「桃太郎さん、桃太郎さん。どちらへおいでになりますか？」 dan momotaro menjawab akan pergi membasmi oni 「鬼ヶ島へ、鬼退治に行くのさ」. Kemudian, ketiga karakter tersebut masing-masing meminta izin kepada momotaro untuk ikut bersamanya tanpa meminta imbalan apapun atau dapat dikatakan secara sukarela ingin membantu momotaro 「それでは、わたしもお供させてください」. Namun, momotaro membagi kibidango yang dimilikinya kepada ketiga hewan tersebut sebagai makan siang mereka semua dan untuk menghargai petolongan ketiganya yang secara sukarela membantunya.

## 1. Pahlawan

### Data 4.1

「では、お父さん、お母さん、鬼ヶ島へ鬼退治に行つてまいります」

「ああ、立派に鬼を退治してくるがいい」

(Fukumusume Douwashuu, Momotarou, Paragraf 6)

“Baiklah ayah, ibu, aku akan ke Onigashima untuk membasmi iblis”

“Yaa, silahkan musnahkan iblis-iblis itu.”

“Yaa, silahkan musnahkan iblis-iblis itu.”



Eriyanto, (2013:71-72) menjelaskan bahwa pahlawan adalah karakter yang mengembalikan situasi kacau menjadi normal. Pada data 4.1 di atas, sosok pahlawan adalah momotaro. Dapat dikatakan momotaro merupakan sosok pahlawan karena momotaro memiliki kekuatan yang akan digunakan untuk mengembalikan situasi yang kacau menjadi normal yakni berupa membasmi oni yang telah mencuri harta benda orang lain. Pencurian yang dilakukan oni tentunya membuat situasi menjadi tidak normal dan momotaro yang akan membasmi oni tersebut akan mengembalikan harta benda yang dicuri kepada pemiliknya sehingga keadaan menjadi normal kembali.

Pada data 4.1, menunjukkan adanya fungsi pelaku Vladimir Propp yang ke 9 yaitu *mediation, the connective incident* (perantara/peristiwa penghubung), dan termasuk ke dalam sub fungsi yang kedua yaitu pahlawan berangkat secara langsung. Peristiwa penghubung ditandai dengan keberangkatan pahlawan secara langsung. Jadi, setelah momotaro mendengar cerita tersebut tanpa pikir panjang momotaro langsung berpamitan kepada kakek dan nenek untuk segera berangkat membasmi oni 「では、お父さん、お母さん、鬼ヶ島へ鬼退治に行つてまいります」.

#### Data 4.2

「どうか、わたしを旅に出させて下さい」  
 おじいさんとおばあさんは、びっくりです。  
 「旅つて、どこへ行くつもりだ」  
 「はい、鬼ヶ島へ行つて、悪い鬼をせいばつに行こうと思います」  
 (Fukumusume Douwashuu, Momotarou, Paragraf 5)

“Tolong biarkan aku melakukan perjalanan”  
 Kakek dan nenek terkejut.  
 “Kemana kamu berencana bepergian?”  
 “Ya, aku akan pergi ke Onigashima dan membasmi iblis jahat”

Pada data 4.2, menunjukkan adanya fungsi pelaku Vladimir Propp yang pertama yaitu *Absentation* (ketiadaan), dan termasuk ke dalam sub fungsi yang ketiga yaitu generasi muda meninggalkan rumah karena sesuatu. Generasi muda dalam cerita yaitu momotaro karena momotaro merupakan sosok anak yang masih terbilang muda karena baru berusia 15 tahun. Momotaro meninggalkan rumah menuju onigashima karena sesuatu yakni untuk membasmi iblis jahat yang suka mencuri 鬼ヶ島へ行つて、悪い鬼をせいばつに行こうと思います.

#### Data 4.3

この話しを聞いた桃太郎は、その鬼ヶ島へ行つてみたくなり、おじいさんとおばあさんの前へ出て言いました。  
 「どうか、わたしを旅に出させて下さい」  
 おじいさんとおばあさんは、びっくりです。  
 「旅つて、どこへ行くつもりだ」  
 「はい、鬼ヶ島へ行つて、悪い鬼をせいばつに行こうと思います」  
 (Fukumusume Douwashuu, Momotarou, Paragraf 5)

Ketika momotaro mendengar cerita ini, dia ingin pergi ke Onigashima, jadi dia pergi ke depan kakek dan neneknya dan berkata,  
 “Tolong biarkan aku melakukan perjalanan”  
 Kakek dan nenek terkejut.

“Kemana kamu berencana bepergian?”

“Ya, aku akan pergi ke Onigashima dan membunuh beberapa iblis jahat.

Pada data 4.3, menunjukkan adanya fungsi pelaku Vladimir Propp yang ke 10 yaitu *Beginning Counteraction* (penetralan/tindakan dimulai) yang ditandai dengan pahlawan setuju untuk mulai bertindak. Pahlawan atau momotaro setuju untuk memulai tindakan. Dibuktikan dengan この話しを聞いた桃太郎は、その鬼ヶ島へ行ってみたくなり、おじいさんとおばあさんの前へ出て言いました。「どうか、わたしを旅に出させて下さい」 setelah mendengar cerita tersebut, tindakan awal yang dilakukan momotaro yakni pergi ke hadapan kakek dan nenek kemudian meminta izin untuk melakukan perjalanan. Perjalanan yang dimaksud momotaro yaitu pergi ke onigashima untuk membasmi iblis. Dibuktikan dengan 「はい、鬼ヶ島へ行つて、悪い鬼をせいばつに行こうと思います」.

#### Data 4.4

桃太郎が犬とサルとキジ

の三匹の家来を連れて、ずんずん進んで行くと、やがて広い海に出ました。

近くにちょうど船があったの

で、桃太郎と、三匹の家来はさっそく船に乗り込みました。

(Fukumusume Douwashuu, Momotarou, Paragraf 9)

Momotaro memimpin ketiga pelayannya, seekor anjing, seekor monyet dan seekor burung pegas. Saat mereka berjalan maju, dan akhirnya sampai di laut terbuka yang luas.

Ada perahu di dekatnya, jadi momotaro dan ketiga pelayannya segera menaiki perahu itu.

Pada data 4.4, menunjukkan adanya fungsi pelaku Vladimir Propp yang ke 15 yaitu *Spatial Translocation* (Perpindahan tempat) dan termasuk ke dalam sub fungsi yang ke 5 yaitu pahlawan memanfaatkan sesuatu sebagai peralatan. Pahlawan memanfaatkan sesuatu sebagai peralatan untuk berpindah tempat. Pada data 4.4, momotaro dan ketiga temannya menemukan perahu. Perahu yang ditemukan digunakan sebagai alat transportasi untuk berpindah tempat yakni menyebrangi lautan yang luas menuju pulau oni. Dibuktikan dengan 近くにちょうど船があったので、桃太郎と、三匹の家来はさっそく船に乗り込みました。

#### Data 4.5

「それ、行くぞ！」

桃太郎は声を上げると、三匹の家来たちと一緒に鬼のお城に攻め入りました。

お城の中からは、鬼の親分が大勢の家来を引き連れて現れました。

鬼たちは太い鉄の棒を振り回しながら桃太郎に襲いかかりますが、

キジが空から鬼の目を突き、犬が鬼の向うず

ねにかみつ、サルが鬼の体に飛び乗って顔を引っかき、桃太郎が

自慢の力で鬼を投げ飛ばします。

(Fukumusume Douwashuu, Momotarou, Paragraf 10)

“ayo pergi!” momotaro berteriak, dan menyerang kastil iblis bersama ketiga kelompoknya.

Bos iblis muncul dari dalam kastil, memimpin sejumlah besar pelayannya. Para iblis menyerang momotaro sambil mengayunkan batang besi yang tebal, namun seekor burung pegar menusuk mata iblis dari langit, seekor anjing menggigit tulang kering iblis, seekor monyet melompat ke tubuh iblis dan mencakar wajahnya, dan momotaro akan membuang iblis tersebut dengan kekuatan kebanggaannya.

Pada data 4.5, menunjukkan adanya fungsi pelaku Vladimir Propp yang ke 16 yaitu *Struggle* (Berjuang/bertarung) dan termasuk ke dalam sub fungsi yang pertama yaitu pertarungan di lapangan terbuka. Momotaro bertarung yang dibantu dengan ketiga teman hewannya dibuktikan dengan キジが空から鬼の目を突き、犬が鬼の向うずねにかみつ、サルが鬼の体に飛び乗って顔を引っかき、桃太郎が自慢の力で鬼を投げ飛ばします. seekor burung pegar menusuk mata iblis dari langit, seekor anjing menggigit tulang kering iblis, seekor monyet melompat ke tubuh iblis dan mencakar wajahnya, dan momotaro akan membuang iblis tersebut dengan kekuatan kebanggaannya. Pertarungan yang dilakukan di lapangan terbuka dibuktikan dengan お城の中からは、鬼の親分が大勢の家来を引き連れて現れました. Pemimpin oni yang keluar dari dalam kastil menunjukkan bahwa mereka bertarung di luar kastil/ di luar ruangan.

#### Data 4.6

こうして桃太郎一行は鬼を次々と倒して、最後に残った鬼の親分を桃太郎が地面に押し倒しました。

「どうだ、これでも降参しないか」

すると鬼の親分は、大粒の涙をポロポロこぼしながら言いました。  
「桃太郎さん、降参しますから、命だけはお助け下さい。その代わりに、今まで集めた宝物を残らず差し上げますから」

(Fukumusume Douwashuu, Momotarou, Paragraf 11,12)

Dengan cara ini, momotaro dan kelompoknya mengalahkan iblis satu demi satu dan momotaro mendorong bos iblis terakhir yang tersisa ke tanah.

“bagaimana kalau begini, kenapa kamu tidak menyerah saja?”

Kemudian bos iblis berkata sambil menitikkan air mata.

“momotaro san aku akan menyerah, jadi tolong selamatkan nyawaku. Sebagai gantinya, aku akan memberimu semua harta yang telah kukumpulkan sejauh ini.”

Pada data 4.6, menunjukkan bahwa adanya fungsi pelaku *Victory* ‘kemenangan’. Dalam teori yang dikembangkan oleh Vladimir Propp, kemenangan pahlawan ditunjukkan dengan kalahnya penjahat. Kutipan di atas termasuk ke dalam sub fungsi *Victory* yang pertama yakni penjahat dikalahkan pada pertarungan terbuka. Sub fungsi *Victory* yang pertama terdapat 2 indikator. Indikator yang pertama yaitu penjahat dikalahkan, dibuktikan dengan kalimat 「桃太郎さん、降参しますから、命だけはお助け下さい。その代わりに、今まで集めた宝物を残らず差し上げますから」 yakni momotaro yang mengalahkan para iblis satu persatu, pimpinan iblis yang menyerah sambil menitikkan air mata dan meminta

untuk diselamatkan nyawanya yang kemudian akan memberikan semua harta yang telah dikumpulkan kepada momotaro. Kemudian, Indikator yang kedua yaitu pada pertarungan terbuka, dibuktikan dengan kalimat 最後まで残った鬼の親分を桃太郎が地面に押し倒しました, momotaro mendorong pemimpin iblis yang tersisa ke tanah. Yang dimaksud dengan pertarungan terbuka yakni di tempat yang terbuka atau tidak di dalam ruangan. Momotaro mendorong pemimpin iblis di tanah. Tanah yang dimaksud berarti permukaan yang hanya ada di luar ruangan dengan kata lain pada tempat yang terbuka.

#### Data 4.7

桃太郎はその宝物を残らず船に積むと、  
「もう二度と、悪い事をするでないぞ」  
と、鬼たちに言いつけて、日本へと帰って行きました。  
(Fukumusume Douwashuu, Momotarou, Paragraf 12)

Momotaro memuat semua harta karun itu ke perahu dan kembali ke Jepang. Momotaro juga memberi tahu para iblis “jangan pernah melakukan hal buruk lagi!”

Pada data 4.7, menunjukkan adanya fungsi pelaku Vladimir Propp yang ke 20 yaitu *Return* (kepulangan) yang ditandai dengan pahlawan kembali ke daerah asal. Setelah menang melawan oni, para oni memberikan semua harta yang telah dikumpulkan dari mencuri kepada momotaro. Dan kemudian momotaro memasukkan semua harta tersebut ke perahu dan kembali pulang ke daerah asal yakni jepang. Dapat dibuktikan dengan 桃太郎はその宝物を残らず船に積むと日本へと帰って行きました.

## CONCLUSION

Cerita rakyat momotaro ditemukan 4 pelaku/tokoh yang membangun cerita dari 7 pelaku/tokoh yang ada yakni penjahat, penderma/pendonor, penolong, dan pahlawan. Sosok penjahat dalam cerita rakyat momotaro adalah oni dengan kejahatan yang dilakukan yaitu mencuri harta benda orang lain dari berbagai negara. Lalu sosok penderma/pendonor dalam cerita yaitu kakek dan nenek, kakek dan nenek yang menyiapkan dan membawakan momotaro barang-barang yang akan berguna untuk melawan penjahat, barang-barang tersebut seperti kue kibidango, jinbaori, dan pedang. Kemudian, sosok penolong dalam cerita yaitu, para hewan-hewan yang bertemu dengan momotaro ketika dalam perjalanan menuju onigashima, hewan-hewan tersebut adalah anjing, monyet dan burung pegas, mereka yang membantu/menolong momotaro secara langsung untuk melawan iblis-iblis jahat. Yang terakhir adalah sosok pahlawan yaitu adalah momotaro, momotaro merupakan sosok pahlawan karena telah bertarung melawan iblis jahat untuk menghentikan perbuatan jahat mereka yang suka mencuri harta benda orang lain yang kemudian harta-harta yang telah dicuri dikembalikan kepada pemiliknya oleh momotaro.

Pada cerita rakyat momotaro ditemukan 9 fungsi dari 31 fungsi pelaku Vladimir Propp. 9 fungsi tersebut adalah *Villainy* ‘kejahatan’, *Absentation* ‘ketiadaan’, *Provision Or Receipt Of A Magical Agent* ‘Penerimaan unsur magis/alat sakti’, *Mediation The Connective Incident* ‘Perantara/peristiwa penghubung’,

*Beginning Counteraction* ‘Penetralan/tindakan dimulai’, *Spatial Translocation* ‘Pergantian tempat’, *Struggle* ‘Bertarung/berjuang’, *Victory* ‘Kemenangan’, dan *Return* ‘kepulangan’.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa teori Vladimir Propp bersifat universal karena dapat diaplikasikan dalam folklor lisan Jepang.

## REFERENCES

- Andari, N., & Yuana, C. (2014). *Representasi Dunia Nyata*. 14(02), 83–90.
- Kurniawan, H. (2019). *Bab II LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR*. 3, 1–23.
- Ilyas, F. L. (2017). ANALISIS FUNGSI PELAKU (VLADIMIR PROPP) TERHADAP TOKOH KITSUNE DALAM CERITA RAKYAT JEPANG.
- Rahmah, Y. (2017). Minwa : Gambaran Nilai Kehidupan Masyarakat Jepang. *Izumi*, 6(2), 9.
- Mahawitra Jayawardana, S. R. (2021). Kunaung Njik Kileng: Analisis Fungsi Vladimir Propp. *Jurnal Bahasa dan Sastra* .
- Fajrin, H. (2014). Gonggang Ri Sadoqkoq: Morfologi Cerita Rakyat Vladdimir Propp. *Sawerigading*, 20(2), 195–203. <http://sawerigading.kemdikbud.go.id/index.php/sawerigading/article/view/22/2>
- Murmahyati, & H, A. (2022). *Fungsi Pelaku Vladimir Propp Dalam Cerita Rakyat Toraja Sadoqdonga*. 28(2), 289–300.
- Pebrianti, I. T., & Triana, S. (2020). Analisis Nilai Sosial Cerita Andai-Andai Di Kecamatan Tanjung Sakti Pumi Kabupaten Lahat Sumatera Selatan. *Parataksis: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 3(2). <https://doi.org/10.31851/parataksis.v3i2.4752>
- Perdana, Y. N., Padjadjaran, U., & Budaya, F. I. (2012). *MOMOTAROU DENGAN TIMUN EMAS ( Melalui Pendekatan Strukturalisme Naratologi Propp )*.
- Trisari, A. (2021). Struktur Naratif Vladimir Propp (Tinjauan Konseptual). *Jurnal Salaka: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya Indonesia*, 3(1), 10–19. <https://doi.org/10.33751/jsalaka.v3i1.3315>
- J.Meleong, L. (2007). Metodologi Penelitian Kualitatif. *PT.Remaja Rosdakarya*, 4.
- VladimirPropp. (1968). *Morphology of the Folktale*. America: University of Texas Press

Sari, R. H. (2015). BATU BERDAUN DAN PULUHAN DONGENG NUSANTARA ANALISIS FUNGSI VLADIMIR PROPP DAN MOTIF TINDAKAN PELAKU. *Perpustakaan Universitas Airlangga* .

Edukasiku. (2020). Hakikat Sastra Indonesia. *Edukasiku.Com*, 1–47.  
<https://www.edukasiku.com/2020/06/hakikat-sastra-indonesia.html>

桃太郎 (Momotaro). 桃太郎 (Momotaro). *Hukumusume.com*. website.  
[http://hukumusume.com/douwa/pc/jap/08/01\\_full.html](http://hukumusume.com/douwa/pc/jap/08/01_full.html).